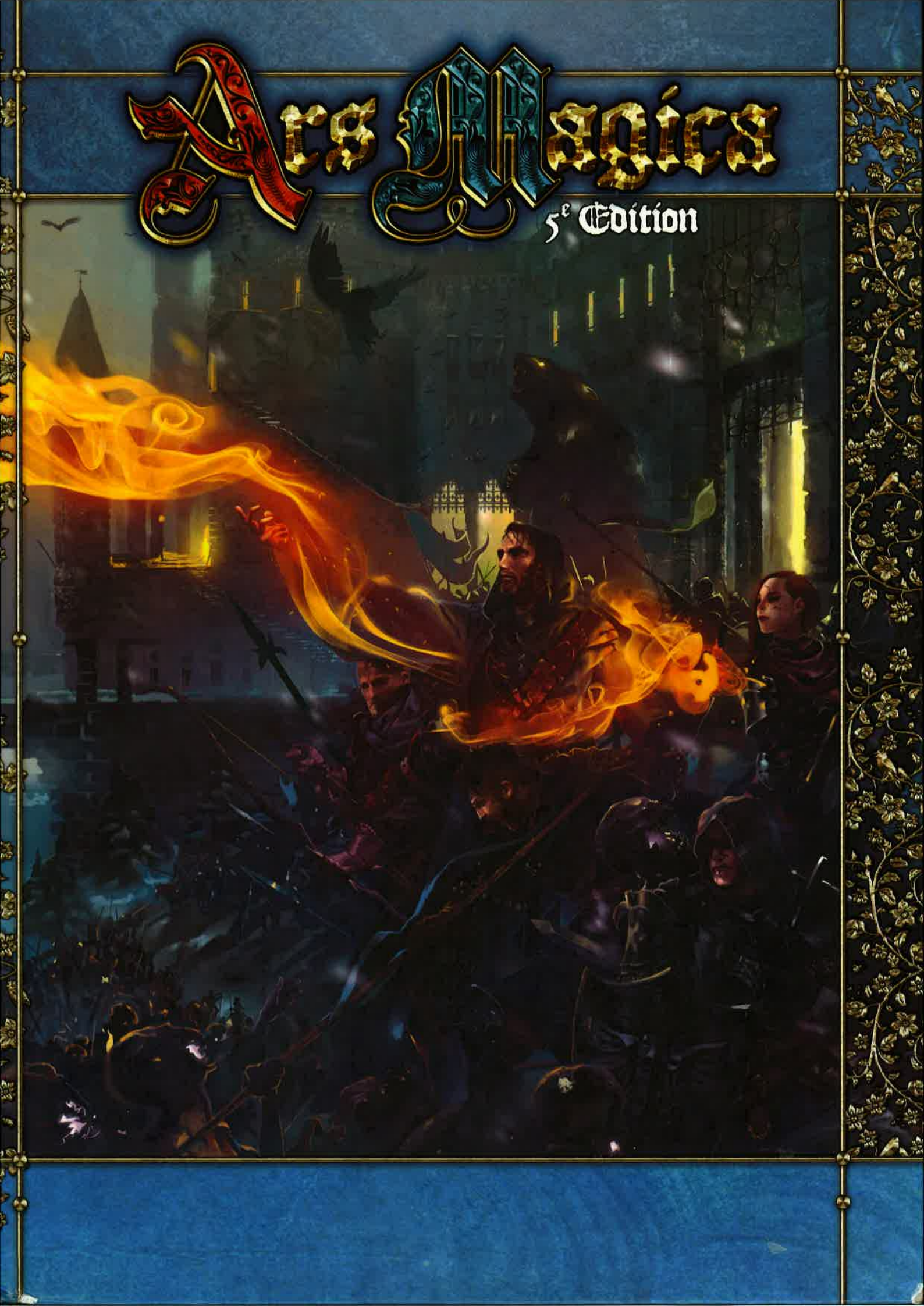
Ars Magica

5e Edition



Ars Magica

5e Edition

Atlas Games
www.atlas-games.com

LudoPathes
Les Zediteurs

Crédits

5e Édition V.O. (Atlas Games) :
Créateurs : Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen
Conception 5e Édition & directeur de projet : David Chart
Contributions à la 5e Édition : Tom Dowd, Jörg-Peter Friederich, Rich Gentile, Andrew Gronosky, Andrew Mitchell, Mark Shirley, Andrew Smith, Kevin Sours, David Woods

© 2004 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Tous droits réservés. Sous licence Ludopathes Éditeurs © Juillet 2013
Imprimé en Espagne.

ISBN : 978-2-35112-029-3

2e Édition V.F. (Ludopathes Éditeurs) :
Directeur de publication : Yann Bruzzo
Traduction : Olivier Fanton, Jessica Leclercq, Cédric Pelletier, Serge Delonville, Patrick Trempond
Graphismes et maquette : Patrick Trempond et Josselin Grange
Cartographie : Patrick Trempond
Relecture-réécriture : Ivanna Jeune et Patrick Trempond
Couverture : Lorenzo Mastroianni
Illustrations intérieures : Simon Labrousse, Lorenzo Mastroianni, Pierrick Martinez, Josselin Grange, Suzanne Helmight, Rudy Crus, Erwan Broudin, Loïc Bramoullé, Franck Leguay, Francisco Solier

www.ludopathes.com

Remerciements

Merci à tous les souscripteurs qui ont soutenu ce projet :
Jean-Francois Develey, Nicolas Denis, Mathieu Meurée, Denis Waflard, José Aguila, Raphael Hamimi, Charlie De Vos, Mickael Hiver – Pentalog, Cyrille Ferey, Sébastien Sayede, Frédéric Bruant, Denis Chanteloup, Julien «Valryde» Arnould, Laurent Schellenberger, Sylvain Tanguy, JC Bousson, Stéphane Treille, Clément Motz, Frédéri Pochard, Cyrille Vivarelli, Jeremy Petit, Franck Vidal, Christophe Besly, Jérémy Daufy, Arnaud Splendore, Arnaud Berthoumieu, David Margueritat, Étienne Martin, Estelle Bremon, Laurent Ferreboeuf, Claude Parmentier, Thibaud Rôliste.TV, Mickael Lazare, Olivier Roisin, Geoffrey Goffin, Vincent Frey, Antoine Callias, Gilles Thomas, Michael Dujardin, Hervé Boissac, Thomas Burgunder, Florent Tourbez, Pierre Gavard-Colenny, Eric Schmid, Sébastien Bellet, Joël Soranzo, Cedric Baelen, Didier Cotel, Jean-Philippe Kopf, Pascal Pflugfelder, Bruno Betout, Léo Regent, Florian Bontemps, Freddy Martinez, Michaël Daniau, Guillaume Pronost, Baptiste Chevreau, Francois Henry, Laurent Falaschi, Samuel Tissier, Etienne Leroy, Corentin Thery, François Launet, Olivier Abrard, Olivier Hendrickx, Olivier Tétaz, Vincent Guillard, Nicolas Janvier, Thibaut Descamps, Samuel Gérard, Vincent Garcia-Gomez, Arnaud Lecointre, Vincent Roucaute, Patrick Meyere, Frédric Toutain, Robin Peyroutou, Patrick Baltazar, Antoine Clement, Guillaume Boutigny, Guillaume Carré, Emmanuelle Usselmann, Sylvain Membre, Nicolas Raffin, Laurent Mata, Christophe Onillon, Emmanuel Landais, David Baconnais, Arnaud Wybo, Nicolas Sanchez, Clément Boucry, Stephane Fabre, Vincent Billard, Ben «Amiral» Morgenstern, Sébastien Euloge, Maxence Lagalle, Laurent Gélis, Olivier Pitrel, Vincent Legier, Guillaume Icre, Pascal Giudicelli, Cyril Tissot-Daguette, Laurent Vacher, Jean-Yves Loisy, Joël Wallon, Benjamin Luiset, Olivier Robineau, Nicolas Burau, Denis Edet, Olivier Grima, Nathanaël Terrien, Mathieu Thivin, Marc Eusebio, Nadia Cerezo, Brice Longuet, Sylvain Marie Chichery, Emmanuel Devillers, Sylvain Bonneau, Sébastien Dupont, David Lallemand, Paul Teisson, Patrice Esmieu, Jean-Paul Gourdant, Guillaume Asset, Cédric Cassam-Chenaï, Max Krzeszewski, Stéphane Larson, Florian Dagorn, Philippe Hamon, Fabrice Hubert, Julien Recoquillay, Thibault Mesmin, Corinne Schwers, Rémi Lecomte, Sylvain Domper, Nicolas Deysson, Alexis Sener, Vincent Zimmermann, Thierry Tosello, Christophe Bostem, Jérôme Pouyatos, Yan Pepin, Nicolas Tauzin, Thomas Bousser, Jean-Christophe Leriche, Sébastien Morvan, Nicolas Jacquemard, Fabrice Delbuscheche, Sylvain Bodin, Laurence Ponroy, Christian Lacroix, Marc Grimbert, Jean Fridrici, Jean-Baptiste Vlassoff, Vincent Ghislain, Frédéric Herrou, Damien Reimert, Gilles Nicolay, Sammy Baudoux, Stéphane Debeil, Aurélien Dumesnil, Fabien Ribet, Florian Caillat, Claire «Untitled» Margaria, Mathieu Dalquier, Edouard Carletti, Guillaume Branquart, Jean-Yves Gaucher, Yann Lerculeur, Simon Chesne, Pierre Campan, Jérome Bianquis, Eve Jablon, Evelyne Schreiner, Cyril Piquerey, Florent Menot, François Thomas, G. P., Julien Laly, Laurent Labrot, Gilles Theophile, Matthieu Guingouain, Cédric Gaudin, Cyril Georget, Denis Croce, Davy Regent, David Poumeaud, Loïc Monfort, Yoann Dufraisse, Jean-Baptiste Lamy, Mathieu Lachance, Denis Delvalle, Christophe Opoix, Patrick Abitbol, Emile Dintzer, Guillaume Grasset, Delage Thérèse, Henry Gaël, Jean-Loup Carré, Jonathan Churin, Nicolas Bernard, Yoann Peltier, Guillaume Jacquin, Charles Bertin, Benjamin Cavalier, Dominique Suchaire, Mathieu Hemery, Philippe Tromeur, Christophe Croce, Hervé Baud, Olivier Fontenelle, David Parrier, Sébastien Haller, Fabrice Ourion, Gregory Dodo, Jief Roustan, Vincent Masson, Nicolas Mugnier, Jérôme Boussert, Thomas Fleurentdidier, Bernard-Christophe Girod, Besset Aymeric, Christophe Crinon, David Vial, Thomas Charpentier, Laurent Astart, Guillaume Monsche, Pascal Allegre, Loïc Plateaux, Virgile Gaspard, Thomas Maurin, Guillaume Escrivant, Christophe Tenon, Yanick Porchet, Socaf Gauthier Descamps, Laurent Comte, Frederic Faux, Philippe Debar, Rodolphe De Champeaux, Frédéric Hermann, Valentin Voinson, Hervé Quilliou, Benjamin Rozier, Frédéric Brodard, Samuel Moullé, Clément Rocher, Fred Benoit, Julien Tavernier, Yves Souprayenmestry, Sébastien Mary, Valentin Roussel, Frédéric Allegre, Christophe Morano, Pierre Baulet, Valerie Hamon, Christophe Osswald, Olivier Ribon, Christophe Carta, Stéphane Tanniou, Sébastien Lambert, Christophe Arnaud, Christophe Puaud, Yannick Guerveno, Vincent Furstenberger, Régis Grison, C. Ramz - Di Silvestro, Gilles Maltret, Nicolas Disperati, Sébastien Pilgram, Nicolas Suc, Franck Bouvot, Pierre Buntzly, Olivier Machura, Jérôme Darmont, Jean Perrier, Horacio Gonzalez, Stéphane Maia, Charles Paraire, Thomas Fouilland, Baptiste Giroud, Thomas Desmidt, Sophie Bellèmere, Gerald Labéy, Jérémy Bouétard, Sébastien Malangeau, Kevin Skrzypek Fabretti, Arnaud Allais, David Renard, Arnaud Lannéval, Emmanuel Pierre, Daniel Szymanski, Suzy Sablier, Théo Vohan, Alexandre Clavel, Manuel Kraft, Fayolle Bertrand, Alexandre Seymour, Jérôme Cadiou, Claude-Arnaud Perrot, Renaud Pouliquen, Kristoff Valla, Jeremie Coget, Thierry Doisneau, Cécile Debray, Patrice Mermoud, Mickaël Gerard, Luc Pointal, Olivier Lantz, Guillaume Paci, Julien Ohler, Fabrice Brabon, Frederic Joly, Nicolas Solal, Didier Leveque, Nicolas Delzenne, Julien Delabre, Aurèle Nicolet, Vinciane Wansart-Van Eetvelde, Philippe Borecek, Fabien Henry, Jean-François Lévêque, Batech Benjamin Norest, Jérémie Marrale, Marc Dubouchet, Gregory Marrale, Armel Lambert, Axel Gotteland, Romain Blondeau, Jérémie Lecardeux, Nicolas Amat, Frédéric Maïo, Blandine Bousquet, Philippe Brucker, Sébastien Le Couriaut, David Beau, Corentin Drouillet, Benoit Lejeune, Laurent Duquesne, Raul Manjavacas Cañego, Christophe Carru, Stéphane Burgunder, Philippe Pairon, Eric Dubourg, Sylvain Pagat, Agustin Alarcon, Benoit Kusters, Nathalie Zema, Julien Dutel, Xavier Cazalot, Alexandre Deynes, Laurent Di Filippo, Marc-Alexandre Brizard, Sébastien Gillis, Frederic Jastrzebski, Lionel Bazzo, Olivier Morillon, Lionel Kaminski, Marc Jalmain, José Daniel Guimarey, Gildas Dehove, Loïc Vaesken, Olivier Paillet, Anne-Laure Déhu, Guillaume Henchoz, Pierre-Jean Espi, Adriaan Maitre, Davy Gerard, Emmanuelle Jollois-Puleio, Guillaume Jay, Sebastien Hauguel, Damien Barbier, Clément Aunis-Oumghar, Christophe Bautista, Frédéric Tournemine, Serge Courleux, Christophe Coiffier, François Collin, Benoit Boutbel, Jérôme Misrach, Eric Cabanne, Laurent Garcia.

Mention spéciale à :
Boris Bozicek, Nicolas «Lewellane» Cayre, Franck Alexandre Skrzypek, Aurélien Heestermans, Nicolas Valade, Thibaut Gaillard, Remy Dordognin, Guillaume Brandely, David Roussel, Xavier Fohrer, Jonathan Duvic, Nicolas Michel, Nicolas Marjanovic, Thierry Delbouille, Xavier Cabaret, Eric Brambilla, Alban Montbilliard, Xavier Chung Minh, Guillaume Arki.

Merci également aux boutiques :
Trollune (Lyon), Rolegames (Marseille), La Boite à Jeux (Le Mans).

Table des matières

Chapitre Un : Présentation

I. Introduction 6

II. L'Ordre d'Hermès 11

Chapitre Deux : les Personnages

III. Personnages 24

IV. Vertus & Vices 68

V. Compétences 102

VI. Alliances 111

Chapitre Trois : la Magie

VII. Magie hermétique 122

VIII. Laboratoire 150

IX. Sorts 174

Chapitre Quatre : l'Art du Conteur

X. Évènements à long terme 244

XI. Obstacles 253

XII. Dimensions 267

XIII. Bestiaire 278

XIV. L'Europe Mythique 296

XV. Histoires 312

XVI. Les sagas 317

Annexes

Annexe I. Conversion de la quatrième édition 324

Annexe II. Rappel des formules 325

Annexe III. Index des Sorts 328

Annexe IV. Index 330

Annexe V. Feuille de personnage 333

Chapitre Un
Présentation

Des dragons nichent dans les montagnes, des anges veillent sur l'Église, des fées dansent dans les bois et des démons tentent les hommes pour provoquer leur chute. Les mages de l'Ordre d'Hermès vivent dans un monde surnaturel, celui de l'Europe Mythique. Bienvenue à vous.


I
CHAPITRE



I. Introduction

Le jour où les êtres féeriques vinrent mettre le feu au village, Walter était monté sur son toit de chaume. Tout en travaillant à le réparer, il gardait un œil sur les étrangers arrivés la veille au soir. Ils ne lui revenaient pas, surtout la femme. Walter lui trouvait la tête d'une femme qui vend de la bière coupée à l'eau et qui séduit les hommes pour les voler et les tuer dans leur sommeil.

Le groupe semblait attendre quelque chose. Walter comprit quoi quand les cavaliers féeriques sortirent de l'orée des bois. Dans les empreintes laissées par les chevaux à la robe écarlate, l'herbe noircissait et fumait. Les mains des nobles féeriques étaient enveloppées de flammes, comme à chaque fois. Walter sonna l'alarme et les villageois se précipitèrent vers l'église. Il s'apprêta à descendre du toit, mais la chaume endommagée céda sous son poids, piégeant sa jambe. Ses cris d'alarme se changèrent en appels à l'aide, mais les autres villageois connaissaient les règles.

SECTION 1

Courir droit vers l'église. Rester à l'intérieur jusqu'à ce que les êtres féeriques soient partis. Ne porter secours à personne, même s'il ressemblait à quelqu'un de connu.

Impuissant, Walter vit sa mort s'approcher tandis que le prêtre faisait sonner les cloches. Les étrangers se séparèrent, la femme avançant seule et apostrophant les êtres féeriques dans une langue incompréhensible à ses oreilles. Pendant un instant, Walter crut qu'elle était une espionne à leur solde, mais le chef lui lança un trait de feu. Walter se dit qu'elle n'était plus rien.

Mais il se trompait. Les flammes qui auraient détruit une maison en un instant n'avaient eu aucun effet sur elle. La femme parla de nouveau, plus fort, la main tendue en direction de la monture du chef des êtres féeriques. Un instant plus tard, le cheval émit un hennissement aigu et terrifiant, qui paraissait ne jamais devoir finir. Il se cabra et désarçonna son cavalier. L'être féerique se releva, tandis que le cheval se roulait au sol, hurlant toujours de douleur, allumant de petits feux dans ses gesticulations.

La femme parla à nouveau. Cette fois les êtres féeriques l'écoutèrent. Walter ne comprenait toujours pas ce qu'ils se disaient. La discussion dura un certain temps. Le cheval se redressa, sans blessures visibles et la femme fut rejointe par ses compagnons. Pour finir, ils parvinrent à un accord. Les êtres féeriques firent demi-tour et repartirent dans la forêt.

La femme, clairement une sorcière, s'approcha de la maison de Walter et le regarda avec un air moqueur. Elle prononça quelques paroles en bougeant la main, puis Walter se sentit saisi par une force invisible, soulevé du toit et déposé avec douceur sur la terre ferme, devant la sorcière. Elle parla à un membre de son escorte, qui s'adressa ensuite à Walter.

– Ma maîtresse aimerait parler au prêtre et au bailli. Veuillez les faire venir ici.

Walter n'eut pas le courage de discuter. Il courut vers l'église en hurlant que les êtres féeriques étaient partis.

Bienvenue dans Ars Magica

Des dragons nichent dans les montagnes, des anges veillent sur l'Église, des fées dansent dans les bois et des démons tentent les hommes pour provoquer leur chute. Les mages de l'Ordre d'Hermès vivent dans un monde surnaturel, celui de l'Europe Mythique. Bienvenue à vous.

Bienvenue dans **Ars Magica**.

Avec ce jeu de rôle, vous et vos amis allez vivre les aventures d'un groupe de puissants magiciens, les mages de l'Ordre d'Hermès, et de leurs alliés dans l'Europe Mythique. Cet univers ressemble à l'Europe médiévale de 1220, mais l'existence des dragons, des démons, des anges et des êtres féeriques est incontestable. Aucun aspect de la société n'échappe à cette influence mythique.

Ars Magica est le jeu de la magie ; ses règles en ce domaine sont souvent considérées comme les meilleures proposées en jeu de rôle. Combinant flexibilité et rigueur, elles offrent aux magiciens des possibilités quasiment illimitées, tout en vous guidant sur la puissance nécessaire pour accomplir toutes les tâches que vous pourriez imaginer. Les règles couvrent également la création d'objets enchantés, le lien de familiers et la formation d'apprentis dignes de prendre votre suite. Le temps qu'un mage d'**Ars Magica** passe dans son laboratoire est au moins aussi important à ses yeux que celui qu'il consacre aux aventures.

Cet ouvrage est le livre de base de la cinquième édition d'**Ars Magica**. Peut-être avez-vous déjà joué à l'une des éditions précédentes, auquel cas vous serez en terrain connu, mais vous remarquerez certaines améliorations. Pour les autres, vous qui découvrez **Ars Magica** pour la première fois, tout sera nouveau et merveilleux !

Idées de base

Sur bien des points, **Ars Magica** ne se démarque pas de la plupart des jeux de rôles sur table. Les joueurs ont des personnages, définis par un ensemble de nombres ; ils décrivent les actions de leur personnage aux autres joueurs. L'un des participants, appelé le conteur, gère la majorité du monde, décidant de ce que font les adversaires et les figurants. Les conflits ou les tâches risquant de dépasser les capacités des personnages sont résolues par un jet de dé, selon les règles exposées dans ce livre.

Mais il existe aussi plusieurs différences. Aucune de ces idées n'est propre à **Ars Magica**, mais elles sont suffisamment rares pour qu'il soit possible de jouer des années sans jamais les croiser.

Tout d'abord, les différents types de personnages ne sont pas égaux en puissance. Les mages hermétiques sont bien supérieurs aux autres personnages disponibles. Néanmoins, l'intérêt d'un personnage ne se résume pas à sa puissance, sans compter que le Don permettant aux mages de manipuler l'énergie magique leur pose problème dans la plupart des situations sociales.

Deuxièmement, les joueurs peuvent avoir plusieurs personnages. Ce que nous appelons « le jeu de troupe » est détaillé dans la section Sagas. Le rôle du conteur peut même tourner entre les membres de la troupe. De plus, les personnages peuvent être divisés entre rôles principaux (mages et compagnons) et secondaires (servants). Un joueur ne joue normalement qu'un rôle principal à la fois, mais il peut contrôler plusieurs servants en même temps.

Troisièmement, le jeu est centré sur le lieu de vie des personnages, appelé une « alliance », plutôt que sur un groupe d'aventuriers errants. Cela ouvre tout un éventail de possibilités narratives, l'alliance devenant un personnage à part entière, au même titre que ses résidents humains.

Enfin, l'évolution des personnages d'**Ars Magica** est très étalée dans le temps. Une série d'histoires suivies, appelée une « saga », couvrant au moins quelques années de jeu, les aventures sont des interruptions dans la vie courante des personnages plutôt que leur pain quotidien. Elles peuvent toutefois avoir des conséquences à long terme. Dans de nombreuses sagas, des familles se forment, des enfants naissent grandissent et des personnages peuvent mourir de vieillesse. Les règles d'**Ars Magica** en tiennent compte, laissant les personnages étudier, apprendre et s'améliorer au fil du temps.

Ars Magica est particulièrement adapté aux sagas de longue haleine, mais des parties indépendantes d'une soirée ou des séries courtes sont également envisageables. De même, bien que l'univers officiel soit très proche de l'Europe médiévale historique, mis à part l'omniprésence du surnaturel, le système de règles convient parfaitement à une campagne située dans n'importe quel univers fantastique où la magie a un rôle central. Les sections l'Europe Mythique, Histoires et Sagas contiennent des conseils de maîtrise et vous aideront à accommoder le jeu à vos besoins.

En fin de compte, **Ars Magica** n'est qu'un jeu. Tant que vos parties sont amusantes, c'est que vous faites ce qu'il faut.

Structure de l'ouvrage

Ce livre de base est épais, puisqu'il contient toutes les règles et tout l'univers d'**Ars Magica**. La première section, cette Introduction, propose un rapide survol du jeu, tout en expliquant la façon de lancer les dés.

La section deux, l'Ordre d'Hermès, décrit l'organisation des magiciens au cœur du jeu.

Les sections trois, quatre et cinq, Personnages, Vertus & Vices et Compétences, contiennent toutes les informations utiles à la création d'un personnage. La section six, Alliances, fait de même pour le lieu abritant les personnages. Les sections sept, huit et neuf, Magie hermétique, Laboratoire et Sorts, décrivent la magie hermétique. La section dix, Évènements à long terme, expose ce qui attend les personnages au cours du temps, y compris l'entraînement, le vieillissement et la mort, ou encore la Distorsion par les énergies surnaturelles. La section onze, Obstacles, détaille tout ce qui peut blesser les personnages, en premier lieu les combats.

La section douze, Dimensions, dévoile les quatre types de pouvoir de l'Europe Mythique : les Dimensions divine, féerique, infernale et magique. La section treize, Bestiaire, fournit un échantillon de créatures issues de chacune de ces Dimensions et du monde vulgaire. La section quatorze, Europe Mythique vous donne de quoi immerger vos joueurs dans cet univers.

Les sections quinze et seize, Histoires et Sagas, fournissent des conseils pour exploiter tout ce qui précède et vivre des parties agréables pour toute la troupe.

Lancer les dés

Dans une partie d'**Ars Magica**, le succès ou l'échec d'une action incertaine est déterminé en lançant les dés. Pour les actions non-magiques, on oppose la somme Caractéristique + Compétence + le résultat du dé à un Facteur de Difficulté. Si le total est égal ou supérieur au Facteur, l'action réussit. L'ampleur de la différence entre les deux donne une indication de la qualité de cette réussite. La magie suit les mêmes règles de base, avec des exceptions sur les valeurs à ajouter au résultat du dé et le seuil à atteindre.

Dé simple

Lancez un dé à dix faces. La valeur de chaque face est lue directement, à l'exception du zéro qui compte comme dix.

Dé de tension

On utilise un dé de tension lorsque le stress risque de provoquer une réussite ou un échec particulièrement spectaculaire. Ce dernier, que l'on appelle un désastre, a toujours des effets graves.

Pour effectuer un jet de tension, lancez un dé à dix faces. Le un et le zéro ont des significations spéciales, mais les autres nombres sont lus normalement. Sur un un, relancez le dé et doublez le résultat obtenu. Si le deuxième lancer tombe également sur un, relancez à nouveau et quadruplez le résultat. Sur ces relances, un

zéro compte comme dix. Si un joueur obtenait dix un consécutifs, le résultat du onzième jet serait multiplié par 1 024 ! Au cours d'une longue saga, il n'est pas rare de voir plusieurs dés de tension dépasser la centaine.

Sur le premier lancer, le zéro compte comme un zéro. De plus, il vous oblige à faire un test de désastre. Lancez autant de dés à dix faces qu'exigé par la situation, que l'on appelle « dés de désastre ». Si l'un d'eux tombe sur zéro, vous avez provoqué un désastre. Si vous n'obtenez aucun zéro sur vos dés de désastre, le résultat de votre dé de tension est égal à zéro, tout simplement.

Certains jets de tension ne sont pas sujets aux désastres. Dans ce cas, un zéro sur le dé initial est simplement un résultat de zéro. De même, si les qualités d'un personnage réduisent le nombre de dés de désastre applicables à zéro, le jet de tension n'aboutit jamais à un désastre.

En cas de désastre, entre autres conséquences, le total du jet est toujours de zéro, donc en ignorant tous les modificateurs. Si vous obtenez un zéro sans déclencher de désastre, le total est calculé normalement, avec une valeur de zéro pour le jet de dé.

Par exemple, considérons un personnage dont la somme Caractéristique + Compétence est égale à 9 et voyons les différents cas possibles lors d'un jet de tension.

- Le dé tombe sur 6 : son total est de 9 provenant de sa Caractéristique et de sa Compétence, plus 6 du jet de dé, soit 15.
- Le premier jet tombe sur 1 ; le joueur relance et obtient à nouveau un 1 ; il lance une troisième fois et le dé fait un 5. Le résultat final du dé est de 2 fois 2 fois 5, soit 20, auquel on ajoute 9 de Caractéristique + Compétence, pour un total de 29.
- Le premier jet tombe sur 0, un désastre potentiel ! Aucun des dés de désastre n'indique de 0, le total est donc de Caractéristique + Compétence, plus 0 pour le jet de dé.
- Dans la même situation, si l'un des dés de désastre avait affiché le zéro fatidique, son total aurait été de 0. Les valeurs de Caractéristique et de Compétence auraient été annulées par le désastre.

Dé de tension

Jet initial	Résultat
0	Un désastre est possible. **Aucun zéro sur les dés de désastre :** pas de désastre, le résultat du jet de dé est 0. **Un ou plusieurs zéros sur les dés de désastre :** désastre, le total est de 0 et il se passe des choses désagréables.
1	Relancez le dé et doublez le résultat. Sur une relance, un zéro compte comme un dix et un un donne une nouvelle relance tout en doublant le multiplicateur.
2–9	Le résultat du jet de dé est égal au nombre indiqué par le dé.



Risques de désastre

Nombre de dés de désastre	Risque de désastre	Exemple de situation
1	1 %	Bonnes conditions ; nombre de dés de désastre par défaut.
2	1,9 %	Courir dans des taillis.
3	2,7 %	Grimper une falaise par grand vent.
4	3,4 %	Combattre sous la pluie, de l'eau jusqu'aux chevilles.
5	4,1 %	Faire l'interprète lors de négociations entre le pape, un seigneur féerique ne parlant qu'égyptien ancien et un puissant esprit élémentaire ne connaissant aucune langue humaine.
6	4,7 %	Affronter des copies féeriques de vous-même et de vos compagnons sur la banquise et dans le blizzard.
7	5,2 %	Grimper un mur de glace vertical dans le blizzard. (Le Facteur de Difficulté de cette tâche sera probablement assez élevé, autour de 21.)
8	5,7 %	Affronter des copies féeriques de vous-même et de vos compagnons dans une forêt féerique où les plantes cherchent activement à s'opposer à vous.
9	6,1 %	Jongler avec cinq coupes de vin, tandis que quatre ours font des cabrioles autour de vous.
10	6,5 %	Lancer un sort dans l'église du Saint-Sépulcre à Jérusalem.

Facteurs de Difficulté

La table suivante donne des exemples de Facteur de Difficulté pour des tâches plus ou moins aisées.

Facteur de Difficulté	Exemple
0	**Trivial.** Un personnage ne peut échouer que s'il est gêné d'une façon ou d'une autre. Il est généralement inutile de lancer les dés.
3	**Simple.** Un personnage moyen sans aptitude réussit 70 % du temps. Ne lancez les dés que si l'échec est particulièrement important, sinon considérez que c'est réussi.
6	**Facile.** Un personnage moyen avec une aptitude modérée réussit 70 % du temps, et les personnages doués ou aptes ne ratent presque jamais.
9	**Moyen.** Les personnages doués ou aptes réussissent environ 70 % du temps, les personnages sans formation ont des chances de succès réduites et les personnages aux aptitudes modérées ont environ 50 % de chances de succès.
12	**Difficile.** Les personnages sans formation échouent systématiquement et les personnages aux aptitudes modérées échouent normalement, à moins d'être très doués. Des personnages aptes réussissent environ la moitié du temps.
15	**Très difficile.** Même une aptitude modérée ne permet pas de réussir. Les personnages aptes ou très doués ratent environ la moitié de leurs tentatives, mais les personnages très aptes et très doués réussissent environ 70 % du temps.
18	**Impressionnant.** Les meilleurs représentants d'une Compétence réussissent à peu près une fois sur deux. Les autres n'ont presque aucune chance.
21	**Remarquable.** Même des personnages très doués aux aptitudes élevées ne réussissent pas souvent.
24+	**Presque impossible.** Les grands maîtres d'une Compétence ne réussissent que sur un coup de chance.

Notes : un personnage moyen possède une valeur de 0 dans la Caractéristique appropriée, là où un personnage très doué aura +3. Une aptitude modérée correspond à une valeur de Compétence de 3, une aptitude intermédiaire (« personnage apte ») à 6 et une aptitude élevée à 9.

Dés de désastre

Les dés de désastre représentent le risque que la situation dégénère gravement durant une activité. Le nombre de dés de désastre reflète les chances qu'un problème surgisse, tandis que le nombre de zéros effectivement obtenus détermine l'ampleur de la catastrophe.

Dans certaines situations, bien que le personnage puisse réussir de façon exceptionnelle, il a peu de risques d'échouer épouvantablement. C'est le cas, par exemple, lorsqu'il fabrique quelque chose, mais qu'il a tout le temps de recommencer si sa création tourne

affreusement mal. Si une maladresse peut arriver, elle ne détermine pas le résultat final. Un désastre n'est donc pas vraiment possible, et on ne lance pas de dés de désastre.

Dans la plupart des situations, la base est d'un dé de désastre. Par exemple, une personne escaladant une falaise par beau temps aurait un seul dé de désastre. Les facteurs rendant une catastrophe plus probable augmentent le nombre de dés de désastre. Un vent fort peut donner un dé de désastre au grimpeur, ainsi qu'une paroi friable.

La table ci-dessus indique les chances de désastre en fonction du nombre de dés lancés. Notez que, puisque le personnage doit d'abord obtenir un zéro sur le dé de tension, les risques de désastre ne peuvent pas dépasser 10 %.

Plusieurs zéros sur les dés de désastre indiquent que les choses tournent vraiment très mal. Avec trois zéros ou plus, le pire de ce que l'on peut imaginer se réalise. Les conséquences exactes dépendent de ce que faisait le personnage.

Par exemple, revenons au personnage escaladant une falaise friable par grand vent. Le désastre le plus évident serait qu'il tombe. Avec un seul zéro, il tombe au début de son ascension et subit des dégâts réduits. Avec deux zéros, il chute à mi-hauteur, tandis qu'avec trois zéros, il ne flanche qu'une fois presque arrivé au sommet. Les dégâts dépendent de la hauteur de la falaise et de ce sur quoi il atterrit.

Glossaire

Les termes suivants sont les plus importants du jeu, revenant fréquemment dans le reste du livre.

alliance : au sens strict, un groupe de mages partageant un accord au-delà du Code d'Hermès. Par extension, l'endroit où ils habitent et les autres personnes vivant là. Presque toutes les sagas d'Ars Magica tournent autour d'une alliance.

Bonisagus : mage brillant du huitième siècle, inventeur de la *Parma Magica* et, avec l'aide des autres Fondateurs, de la magie hermétique. Fondateur de la maison Bonisagus.

compagnon : terme de jeu, qui n'est pas utilisé par les personnages, faisant référence aux personnages principaux autres que les mages.

Divin (le) : le plus grand pouvoir de l'univers, généralement considéré comme étant le créateur et le père de toute existence. Il soutient l'Église, les juifs et les musulmans.

Don (le) : la capacité à utiliser presque toutes les formes de magie, avec une formation adéquate. Tous les mages possèdent le Don. Il a aussi pour conséquence de mettre les gens mal à l'aise.

Église (l') : ensemble des chrétiens, qu'ils soient prêtres ou non. Peut également désigner plus spécifiquement l'organisation de l'Église en Europe occidentale.

Europe Mythique : le monde d'Ars Magica. Il ressemble à l'Europe médiévale des années 1220, où les mythes seraient réalité.

Féerie : l'une des Dimensions mystiques. Les êtres féeriques s'intéressent toujours aux humains, parfois de la même façon qu'un tortionnaire s'intéresse à ses victimes.

filius/filia : un mage formé par un autre mage. N'est utilisé qu'une fois l'apprentissage terminé. Après le Gant, le nouveau mage devient le filius de celui qui l'a formé.

Fondateurs (les) : les douze mages ayant fondé l'Ordre d'Hermès au huitième siècle : Bonisagus, Bjornaer, Criamon, Diedne, Flambeau, Guernicus, Jerbiton, Mercere, Merinita, Tremere, Tytalus et Verditius. Dans les récits modernes, Trianoma est cité à la place de Diedne.

Gant : le Gant de l'apprenti est l'ultime épreuve qu'il affronte pour déterminer s'il est prêt à devenir mage. Les détails varient significativement d'une maison à l'autre.

Infernal (l') : l'une des quatre Dimensions mystiques. Les créatures infernales cherchent à corrompre et détruire les humains.

mage : un membre de l'Ordre d'Hermès capable d'utiliser la magie hermétique. Terme utilisé par les joueurs et par les personnages.

magie formelle : sorts dont tous les détails ont été travaillés à l'avance. Ils ont un effet fixe, mais seule la magie formelle permet aux mages de canaliser toute leur puissance.

magie hermétique : la magie extrêmement puissante et flexible pratiquée par les membres de l'Ordre d'Hermès.

magie parallèle : un terme péjoratif employé au sein de l'Ordre d'Hermès pour désigner toute forme de magie autre qu'hermétique.

magie spontanée : la magie créée par un mage sur l'inspiration du moment, pour satisfaire un besoin immédiat. Généralement plus faible que la magie formelle, mais bien plus souple.

Magie : l'une des quatre Dimensions mystiques. Les créatures magiques n'ont généralement pas d'opinion sur l'humanité.

Ordre d'Hermès (l') : un ordre de magiciens s'étendant sur toute l'Europe Mythique, soumis à un serment leur interdisant de se battre entre eux ou de chercher à régner sur les vulgaires. L'une des organisations centrales du jeu.

parens : le mage ayant formé un autre mage. Ce titre n'est utilisé qu'une fois l'apprentissage terminé. Après le Gant, le maître devient le *parens* du nouveau mage.

Parma Magica : un rituel enseigné à tous les mages hermétiques à l'issue de leur apprentissage, qui permet de résister à la magie. La première des grandes découvertes de Bonisagus.

quaesitores : enquêteurs de l'Ordre d'Hermès, ils trouvent les criminels hermétiques et présentent les preuves de leurs crimes lors d'un Tribunal.

Schisme (le) : un conflit du début du onzième siècle, qui vit l'extermination de la maison Diedne et faillit provoquer la ruine de l'Ordre.

servant : un terme de jeu faisant référence aux figurants interprétés par les joueurs. Les personnages l'emploient parfois, mais uniquement pour parler des guerriers au service de l'alliance.

sodalis (pl. sodales) : le terme par lequel les mages se désignent habituellement entre eux. Il est utilisé entre égaux, et insiste sur le fait que tous les mages hermétiques sont égaux au sein de l'Ordre.

sort : un usage ponctuel de la magie, généralement la magie hermétique. Un mage n'est pas limité en nombre de sorts par jour, mais en lancer plusieurs d'affilé risque de le fatiguer.

Toque Rouge : l'un des messagers de l'Ordre d'Hermès. La plupart ne possèdent pas le Don.

Trianoma : la mage qui a rencontrée Bonisagus peu après son invention de la *Parma Magica*, et qui s'est consacrée à la mission politique d'unir les magiciens d'Europe dans un Ordre unique.

Tribunal : 1) L'une des treize régions d'Europe Mythique telle que divisée par l'Ordre. 2) La réunion des mages de l'une de ces régions, se tenant tous les sept ans.

vis : magie pure. Le trésor le plus précieux aux yeux de la plupart des mages.



II. L'Ordre d'Hermès

L'Ordre d'Hermès est une organisation de mages s'étendant sur toute l'Europe Mythique, voire un peu au-delà. Ses mille deux cents membres sont répartis en treize Tribunaux se partageant le continent. Si aucun groupe de la Dimension magique ne peut espérer rivaliser avec l'ensemble de l'Ordre, le pouvoir de Dieu dépasse largement celui des mages hermétiques. Ce chapitre présente l'histoire et l'état actuel de l'Ordre d'Hermès, auquel tous les personnages d'**Ars Magica** sont liés d'une façon ou d'une autre.

L'histoire de l'Ordre

La pratique de la magie et de la sorcellerie remonte à l'aube de la civilisation. De tout temps, les individus pourvus du Don ont employé leur pouvoir pour dominer ceux qui en sont dépourvus, du moins pendant un temps. Ils finissent toujours mal, victimes de l'envie, la suspicion et la haine engendrées par le Don et leur comportement tyrannique.

Trois causes expliquent qu'il ne se soit pas formé plus de sociétés ou d'ordres de magiciens. La première est liée aux effets du Don. Lorsque deux magiciens se rencontraient, ils ne se faisaient pas confiance et refusaient généralement de travailler ensemble. Et même dans le cas contraire, leur deuxième rencontre semait les germes de la trahison. La deuxième cause ne faisait qu'accentuer la première : l'absence de Résistance magique. Pour cette raison, un magicien frappant en premier était quasiment assuré de détruire son adversaire, ce qui incitait à effectuer des frappes préventives. Enfin, chaque magicien avait développé sa propre compréhension de la magie, ce qui rendait les échanges de connaissance longs et laborieux. Rien ou presque ne pouvait se partager facilement.

L'une des rares réussites dans ce domaine, quoique partielle, fut le Culte romain de Mercure. Ses membres se rencontraient rarement en personne, communiquant par courrier ou par messager. Les grands rituels grâce auxquels le Culte se procurait son pouvoir étaient la seule exception. De plus, une règle du Culte spécifiait que quiconque tuait un membre du Culte devait être pourchassé et tué par les autres membres. Appliquée strictement, cette règle réduisit significativement le recours aux frappes préventives. Enfin, le Culte de Mercure avait accès à un certain nombre d'effets magiques faciles à apprendre, même par un individu en connaissant déjà plusieurs, ce qui encourageait les magiciens à partager leur savoir.

Néanmoins, une rumeur enfla au sein du Culte, selon laquelle quelques membres amassaient les connaissances pour se préparer à une attaque décisive contre leurs pairs. Peu après la chute de l'Empire romain d'Occident, le Culte fut déchiré par les conflits internes, laissant des magiciens isolés dans toute l'Europe. La magie connut un âge sombre, dont elle n'émergea qu'avec la fondation de l'Ordre d'Hermès, trois cents ans plus tard.

La fondation de l'Ordre

L'Ordre d'Hermès doit son existence à Bonisagus, sans nul doute le plus grand génie magique ayant jamais vécu. Ses deux découvertes sont chacune assez importante pour lui valoir une place dans l'histoire de la magie. La première fut la *Parma Magica*, qui défend un magicien contre les sorts et le protège des effets antipathiques de leurs Dons. Ainsi abrité, un magicien peut parler à un autre individu pourvu du Don sans craindre d'être attaqué ni avoir à combattre en permanence une tendance naturelle à la jalousie, la suspicion et l'hostilité.

La sorcière Trianoma fut la première à reconnaître l'immense potentiel de la *Parma Magica*. Suivant les enseignements de Bonisagus bien qu'elle possédât déjà le pouvoir, elle réalisa que la *Parma Magica* rendait viable une société de mages, où les magiciens pourraient se réunir pour régler leurs différends et travailler de concert. Bonisagus, qui travaillait déjà à son deuxième projet, une théorie unifiée de la magie, suivit avec joie sa vision.

Trianoma voyagea d'un bout à l'autre de l'Europe, à la recherche des magiciens les plus puissants. Grâce à la *Parma Magica*, ils ne pouvaient la chasser, tandis que ses démonstrations de magie offensive en persuadèrent un grand nombre qu'elle aurait pu les éliminer sans crainte des conséquences si elle l'avait voulu. Certains s'enfuirent ou se cachèrent, espérant se soustraire à ses plans pernicieux. D'autres écoutèrent son rêve d'un ordre unifié et acceptèrent de rencontrer Bonisagus.

De ces discussions, Bonisagus tira un savoir conséquent. À partir des traditions du Culte de Mercure, il développa les magies formelle et rituelle. À partir

des traditions des druides, apportées par Diedne, une femme excommuniée de cette religion, il apprit à créer des effets magiques spontanés. Verditius lui apprit comment insuffler de la magie à des objets et Merinita l'art de contrôler les animaux. Bonisagus apprit quelque chose de chacun des onze magiciens qui vinrent le voir et, en échange, il leur enseigna la *Parma Magica*.

Le résultat de ces études constitua la deuxième découverte fondamentale de Bonisagus : la théorie de la magie hermétique. En 767, les treize magiciens se rassemblèrent à Durenmar, dans la Forêt-Noire, et prononcèrent le Code d'Hermès, créant l'Ordre d'Hermès au cours du premier Tribunal.

Les douze Fondateurs

Les premiers mages de l'Ordre sont appelés les douze Fondateurs, bien qu'ils furent treize au premier Tribunal. Trianoma refusa d'être placée au niveau de Bonisagus ou des autres mages qu'elle lui avait amenés. Cet habile stratagème politique lui permit ensuite de dénouer les luttes d'influence plutôt que d'y être piégée. Chacun des douze Fondateurs établit une maison. La maison Ex Miscellanea actuelle fut fondée plus tard dans l'histoire de l'Ordre. Initialement, sa place était tenue par la maison Diedne, dont les membres étaient liés par leur adhérence à une ancienne religion païenne, qu'ils finirent par dominer complètement.

L'Ordre entra immédiatement dans une période de croissance rapide. Les fondateurs des Vraies lignées recrutèrent des apprentis et leurs maisons s'étendirent. Les fondateurs des Cultes des mystères initièrent d'autres membres, recrutant parmi les magiciens les plus sympathiques. La maison Merinata n'étant pas encore un Culte des mystères, elle recrutait les mages s'intéressant à la nature. La maison Diedne cherchait à convertir à sa religion. La maison Jerbiton établit des ponts entre l'Ordre et les hautes sphères culturelles du monde profane, allant jusqu'à aborder Charlemagne. Et les mages des maisons Flambeau et Tytalus parcouraient le continent en tout sens, laissant le choix à tous les magiciens qu'ils rencontraient : se joindre à eux ou mourir.

En à peine quarante ans, l'Ordre d'Hermès dominait le paysage magique européen.

Les crises de l'Ordre

Cette domination perdure jusqu'à nos jours, en 1220. Néanmoins, un Ordre ayant traversé plus de quatre siècles a naturellement affronté sa part de crises et de problèmes.

Damhan-Allaidh et l'Ordo Miscellanea

Dans les premières années du neuvième siècle, Damhan-Allaidh, magicien puissant et maléfique des îles Britanniques, opposa une résistance organisée à l'Ordre d'Hermès. Plutôt que d'affronter les magiciens hermétiques en combat, ses fidèles usaient de malédictions, de pièges et d'assassins, harcelant les membres de l'Ordre pour stopper leur progression. Ces tactiques furent efficaces pendant plusieurs années, et l'on crut que l'Ordre ne passerait pas la Manche.

Le Fondateur Tytalus confia à Pralix, la plus douée de ses apprentis, la tâche de vaincre Damhan-Allaidh. Faisant preuve d'autant de ruse que son adversaire, elle parvint à le défaire au terme d'une série spectaculaire d'assauts et de batailles magiques, ralliant un grand nombre de ses fidèles à sa cause.

Alors que l'Ordre s'apprêtait à l'accueillir avec les honneurs, il ne reçut qu'un message. Pralix avait établi son propre ordre, l'Ordo Miscellanea, un rival de l'Ordre d'Hermès qui l'obligerait à se maintenir fort. Flambeau était d'avis de marcher immédiatement contre elle, mais Tytalus, impressionné par le cran de sa filia, imposa une négociation. En 817, l'Ordo Miscellanea rejoignit l'Ordre d'Hermès en tant que treizième maison, la maison Ex Miscellanea.

La domination de la maison Tremere

Le pouvoir de la maison Tremere augmentait lentement depuis la fondation de l'Ordre, Tremere lui-même contrôlant de près sa lignée. Grâce à l'emploi raisonné du *certamen* et à d'habiles alliances politiques, la maison s'était emparée du contrôle de plusieurs Tribunaux et était sur le point en obtenir d'autres. À la mort du onzième fondateur, Tremere était le seul de ses pairs encore vivant. Sa maison s'apprêtait à dominer l'ensemble de l'Ordre et à en faire un outil pour leurs projets.

C'est alors qu'un groupe de mages dont les identités sont toujours inconnues brisa les esprits des lieutenants les plus proches de Tremere. Cet évènement, que l'on appelle la Brèche, abattit également tout l'édifice dressé par la Maison, les obligations envers ces mages et les menaces qu'ils représentaient cessant d'être un souci. Tremere lui-même rencontra les mages responsables de la Brèche, ou peut-être leurs représentants, et ils arrivèrent à un compromis. Si Tremere mourut peu après, sa maison honora le compromis et ne chercha plus jamais à dominer l'Ordre.

La corruption de la maison Tytalus

La maison Tytalus a toujours apprécié les défis. À la fin du dixième siècle, les dirigeants de la maison allèrent trop loin : en cherchant à contrôler les démons, ils ne réussirent qu'à être corrompus. Alors qu'ils entamaient une insidieuse campagne de corruption du reste de l'Ordre, ils furent découverts par une mage Tytalus, qui alerta les quaesitores. L'Ordre se consacra avec efficacité à l'élimination des diabolistes en son sein. La prima de la maison Tytalus, Tasgillia, fut la victime la plus remarquable, mais la maison perdit de nombreux membres et jamais elle ne retrouva l'ampleur de ses débuts.

Le Schisme

Juste après le changement de millénaire, l'Ordre d'Hermès commença à plonger dans l'anarchie. La corruption de la maison Tytalus rendit les mages encore plus paranoïaques vis-à-vis des activités clandestines de leurs confrères, même sans l'influence du Don. Ils s'inquiétèrent des tentatives pour pénétrer leurs secrets et préféraient éviter les enquêtes. De nombreuses disputes remontaient jusqu'aux Tribunaux, où le vote se trouvait bloqué, les mages refusant d'y prendre part. Durant cette période, de nombreux Tribunaux n'atteignirent pas leur quorum, les mages hésitant à quitter la sécurité de leurs alliances.

Se sentant menacés, les mages recoururent à la guerre des magiciens, voire à des attaques illégales contre d'autres alliances. Les Quaesitores, les Toques Rouges, les Bonisagus et les autres mages intéressés par la survie de l'Ordre étaient trop peu nombreux. Ils constatèrent leur impuissance à imposer la raison quand plus personne ne voulait l'entendre.

L'anarchie se développant, on crut que l'Ordre d'Hermès allait chuter, victime du même mal que le Culte de Mercure avant lui.

Puis, la maison Tremere déclara la guerre à la maison Diedne. Les païens de cette maison s'étaient toujours tenus quelque peu à l'écart du reste de l'Ordre, essentiellement chrétien. De vilaines rumeurs s'étaient répandues quant à leurs coutumes religieuses, suite à la corruption de Tytalus, et on ne leur faisait plus confiance. Quand le *primus* de la maison Tremere, Cercistum, fit appel à l'Ordre pour l'aider à éliminer les diabolistes, la maison Flambeau se joignit à la bataille avec enthousiasme. Ils furent ralliés par de nombreux membres de la maison Jerbiton, qui s'inquiétaient depuis longtemps que l'Ordre abrite un culte païen. Les magiciens de plusieurs maisons se portèrent volontaires pour aider les Tremere, mais personne ne soutint publiquement les Diedne.

Saisissant cette opportunité, les Bonisagus et les Quaesitores annoncèrent un Grand Tribunal en urgence, où l'ensemble de la maison Diedne fut Renié. Chaque mage hermétique avait maintenant le devoir de les pourchasser et de les abattre.

La guerre qui suivit fut aussi sanglante que destructrice. La Maison fut anéantie. Cependant, on ne découvrit jamais ses dirigeants. Si l'Ordre espère que ses sorts les tuèrent, il craint encore qu'ils soient parvenus à s'enfuir dans un *regio* magique, où ils prendraient leur mal en patience en préparant leur vengeance.

Avec la destruction des Diedne, le Schisme se résorba. Les Quaesitores avaient réussi à faire appliquer le Code durant les dernières phases de la guerre puisque tous les membres de l'Ordre s'étaient théoriquement unis contre un ennemi commun. Ayant connu le chaos et la destruction, la plupart des mages n'avaient aucune envie de les revivre. Ils respectèrent à nouveau les Tribunaux et l'Ordre retrouva sa stabilité.

Depuis le Schisme, l'Ordre connaît une ère de paix et de coopération relative. Cependant, en 1220, les derniers mages se souvenant de la guerre sont morts ou tombés dans le Crépuscule ; la mémoire de cette époque effroyable est en train de s'effacer.

Les maisons d'Hermès

L'Ordre d'Hermès est divisé en douze maisons descendant chacune de l'un des Fondateurs, à l'exception d'Ex Miscellanea. Cette section propose un bref survol de chaque maison, mais il est important de noter qu'une même maison abrite des individualités très diverses.

Les douze maisons sont réparties en trois groupes. Quatre sont les Vraies lignées : Bonisagus, Guernicus, Mercere et Tremere. Elles sont composées de mages formés par des mages dont les *parens* remontent au Fondateur de la maison. Il est impossible de rejoindre ces maisons plus tard. Quatre sont les Cultes des mystères : Bjornaer, Criamon, Merinita et Verditius. Un mage peut rejoindre ces maisons en étant initié à ses mystères. Cette initiation révèle le Mystère du dernier cercle du culte, ses seules capacités qui ne sont pas secrètes. Les quatre dernières : Ex Miscellanea, Flambeau, Jerbiton et Tytalus sont des rassemblements de mages aux intérêts communs. Il est relativement aisé de se joindre à ces maisons après sa formation, ce que font de nombreux mages quand ils pensent ne pas être à leur place dans leur maison actuelle. Ex Miscellanea, en particulier, accepte toute personne possédant le Don, connaissant un peu de latin et les bases de la théorie magique et pouvant lever une *Parma Magica*. De nombreux membres sont prêts à enseigner ces trois derniers points aux recrues potentielles.

On ne peut appartenir qu'à une maison à la fois.

Maison Bjornaer



Les mages de Bjornaer (bior-nair) s'intéressent principalement aux animaux et au côté bestial de la nature humaine. Suite à son entraînement spécialisé, chaque mage Bjornaer peut prendre la forme d'un animal, appelé son animal de cœur. Pour de nombreux membres de cette maison, la compréhension de l'animal de cœur et des animaux en général est considérée comme plus importante que celle de la magie hermétique.

En raison de leur nature, les mages Bjornaer sont incapables de tisser les liens nécessaires au lien d'un familier. Le concept même leur est totalement étranger. Certains Bjornaer vont jusqu'à se moquer des mages possédant des familiers, qu'ils appellent des animaux de cœur de « remplacement ». Inversement, d'autres mages se méfient des disciples de Bjornaer à cause de leur fascination pour les animaux. De plus, la maison Bjornaer est moins respectée qu'elle pourrait l'être, son Fondateur étant issu d'une tradition magique germanique plutôt que romaine.

Cette maison est un Culte des mystères, la capacité à prendre la forme de l'animal de cœur étant son Mystère du dernier cercle (cf. p. 147).

Maison Bonisagus



Bonisagus (bo-ni-sa-gouss) a inventé la théorie hermétique de la magie. Son étudiante, la mage Trianoma, est à l'origine de la formation de l'Ordre. La maison Bonisagus est une Vraie lignée, tous ses membres peuvent faire remonter leur héritage à Bonisagus en personne.

La maison Bonisagus s'est divisée en deux branches : la politique et la théorique. Les mages de la deuxième se consacrent à repousser les limites de la magie hermétique et sont les maîtres incontestés de la théorie magique. Les mages de la seconde, souvent appelés « disciples de Trianoma » s'efforcent de préserver l'union de l'Ordre et excellent au jeu politique.

Maison Criamon



Cette maison pleine de secrets est connue pour sa philosophie obscure, son dédain pour le simple pouvoir et la coutume de ses membres d'inscrire des symboles mystérieux sur leur visage et leur corps. Les disciples de



SECTION II

Criamon (cri-a-monn) forment un groupe énigmatique et hors du monde, s'intéressant assez peu à la politique de l'Ordre.

Les mages de Criamon cherchent l'Énigme, que les autres mages caractérisent comme une sorte d'expérience mystique. Pour les disciples de Criamon, comprendre l'Énigme revient à comprendre la véritable nature du Crépuscule du magicien et de la magie elle-même.

Cette maison est un Culte des mystères, centrée autour de l'Énigme (cf. p. 148).

Maison Ex Miscellanea



Ce grand rassemblement de mages est aussi hétéroclite que désorganisé. Bien que fondée à l'origine par Pralix comme un rival de l'Ordre d'Hermès, cette association fut acceptée en tant que maison à part entière. Elle accepte des magiciens de toutes sortes, certains n'ayant d'hermétique que le nom, dont la magie vient de traditions disparates. Les mages Ex Miscellanea (eksse mis-kélanéa) sont souvent appelés « rebouteux » par leurs nombreux détracteurs au sein de l'Ordre, même si la plupart maîtrisent la magie hermétique aussi bien que n'importe quel autre mage.

Les membres d'Ex Miscellanea ont peu de choses en commun, la maison regroupant une multitude de traditions différentes, chacune ayant ses forces et ses faiblesses.

Maison Flambeau



Si la majorité des disciples de Flambeau (flan-bo) se spécialisent dans la magie du feu, certains étudient des sorts d'annihilation pure et simple en tant qu'alternative plus subtile. Ces mages agressifs et féroces sont souvent la source de soucis dans l'Ordre et provoquent la colère des vulgaires. Toutefois, leur intrépidité et leur amour de la destruction sont des atouts précieux lorsque l'Ordre a besoin d'une force martiale.

La maison Flambeau est un rassemblement de mages aux intérêts communs.

Maison Guernicus



La maison Guernicus (gouère-ni-kouss) est une Vraie lignée, tous ses membres descendant de Guernicus le Fondateur. Celui-ci pensait que l'Ordre ne survivrait qu'en suivant des règles strictes. Les membres de sa maison sont les juges de l'Ordre, enquêtant sur les méfaits et accusant ceux qui transgressent le Code d'Hermès et le Droit périphérique. Ils pensent que, sans leur vigilance rigoureuse, l'Ordre s'effondrerait sous le poids des conflits internes. La maison est parfois appelée maison Quaesitor (coué-si-tor) de façon informelle, « quaesitor » étant le titre des mages chargés par l'Ordre d'enquêter sur les crimes.

Bien que la maison Guernicus forme et accueille ses propres apprentis, d'autres mages peuvent rejoindre les rangs des Quaesitores, et l'un des plus grands honneurs de l'Ordre est d'être invité par les anciens de la maison Guernicus à devenir un Quaesitor. Ces mages restent invariablement membres de leur maison d'origine. Un mage débutant ne peut être un quaesitor que s'il a été formé par la maison Guernicus.

On demande parfois aux quaesitores d'enquêter sur des crimes supposés ou de régler des disputes entre mages ou entre alliances. Étant donné que cela prend du temps, la coutume de l'Ordre veut que le quaesitor reçoive quelques pions de vis en cadeau, en échange de ses efforts.

Maison Jerbiton



La maison Jerbiton (ihère-bi-tonn) s'intéresse au monde vulgaire, relevant le défi de garder l'Ordre en bon termes avec la noblesse et l'Église. Ce penchant de ses membres vient souvent de leur origine noble ; les apprentis sont parfois issus de l'aristocratie, avec laquelle ils gardent des liens une fois mages. D'autres membres sont pris parmi les artistes et les artisans possédant le Don. Le Don de velours (cf. p. 76) est particulièrement courant dans cette maison.

De nombreux membres d'autres maisons estiment que les disciples de Jerbiton sont trop liés au monde vulgaire pour que l'on puisse leur faire confiance. D'un autre côté, les mages Jerbiton craignent que les membres de l'Ordre ne s'éloignent trop de l'humanité, risquant un conflit sanglant avec les vulgaires. Toute leur énergie passe à combler ce gouffre, et ils se passionnent pour l'esthétisme et la culture classique.

Les membres de la maison Jerbiton sont formés aux études vulgaires, aux arts et à la politique. La maison est soudée par ces intérêts communs.

Maison Mercere



Le fondateur de cette maison a perdu ses pouvoirs magiques, mais il est resté impliqué dans l'Ordre. Il a pris un rôle non-magique précieux pour les autres mages, celui de messager. Ses disciples continuent à tenir ce rôle. Tous les membres de la maison Mercere (mère-ké-ré ou mère-tsère en latin vulgaire), qu'ils possèdent le Don ou non, sont officiellement reconnus comme des mages de l'Ordre. Même les Mercere dénués de Don consacrent 15 années à leur apprentissage, comme les autres mages.

Les disciples de Mercere sont couramment appelés Toques Rouges en raison du couvre-chef qu'ils portent comme un insigne de leur fonction. Les Toques Rouges sont autorisés à assister aux Tribunaux hermétiques, mais par convention, ils ne votent que s'ils possèdent le Don.

La maison Mercere est une Vraie lignée. Mercere a formé deux apprentis avant de perdre son Don. Il y a donc une petite tradition: possédant le Don dans cette maison, qui est presque intégralement composée de descendants directs de Mercere.

Maison Merinita



Les membres de cette maison se consacrent au monde des êtres féeriques, et ils ont tendance à être aussi étranges que les créatures qu'ils étudient. Les mages Merinita (mé-ri-ni-ta) restent fréquemment isolés, coupés du reste de l'Ordre sauf quand il s'agit de défendre des êtres féeriques contre les assauts d'autres mages. Loin du monde mortel, ils cherchent des réponses dans le royaume mystérieux d'Arcadia.

La maison Merinita est un Culte des mystères, ses mages étant tous initiés au Mystère du dernier cercle de la magie féerique (cf. p. 148).

Maison Tremere



Les membres de la maison Tremere (tré-mé-ré ou tré-mère) soulignent l'importance du jugement, de la stratégie et d'une planification efficace. Ils croient au respect envers les supérieurs et à l'affirmation de l'autorité sur ses subalternes. À leurs yeux, la dignité est d'une importance capitale.

La maison Tremere est considérée comme l'une des maisons les plus essentielles et les plus stables, source de force et de courage en cas de besoin, mais sachant se retenir quand l'Ordre a besoin de paix.

La maison Tremere est une Vraie lignée. Tous ses membres peuvent faire remonter la chaîne de leur maître au maître de leur maître, et ainsi de suite, jusqu'à Tremere le Fondateur. Il n'est pas possible de rejoindre la maison depuis l'extérieur.

Le *certamen* ayant été inventé par Tremere le Fondateur, sa maison s'y intéresse toujours de près.

De plus, les mages Tremere conservent les sceaux de vote (cf. p. 140) de leurs filii jusqu'à ce que le filius batte le *parens* en *certamen*, où jusqu'à la mort du *parens*. Si un mage Tremere n'ayant pas la garde de son sceau forme un apprenti, il doit confier le sceau du nouveau mage à son propre *parens*, à condition que ce dernier possède le sien. Dans le cas contraire, le sceau remonte la chaîne jusqu'à atteindre un mage détenant son propre sceau. Suite à cette coutume, les votes de la maison Tremere sont concentrés en un nombre limité de mains.

Maison Tytalus



La philosophie des mages Tytalus (ti-ta-louss) consiste à maîtriser toutes les formes de conflit. À cette fin, ils encouragent l'innovation dans tous les défis. Ils ne se sentent vivants que dans l'affrontement, testant perpétuellement les forces et les faiblesses d'autrui.

La maison Tytalus est en quelque sorte l'opposé de la maison Tremere. Là où ces derniers célèbrent la stabilité et le respect pour les anciens, les mages Tytalus estiment que le changement est éternel et qu'il faut défier ses anciens jusqu'à finir par les vaincre.

Au dixième siècle, les dirigeants de la maison Tytalus sont allés trop loin dans leur recherche de conflits sans fin, tombant dans une machination démoniaque. Ces maîtres de l'intrigue ont cru pouvoir maîtriser les forces ténébreuses, mais, malgré leur talent, ils se sont avérés incapables d'abuser les Enfers. Les dirigeants furent exécutés pour le crime de diabolisme et la maison a mauvaise réputation depuis lors.

Le serment de l'Ordre

Puisque Bonisagus fut le premier à prononcer le Code d'Hermès, son nom accompagne chacune de ces retranscriptions. Les membres de la maison Bonisagus utilisent une version légèrement différente du Code que les autres maisons. La différence est indiquée ci-dessous.

« Moi, Bonisagus, jure par la présente ma loyauté éternelle à l'Ordre d'Hermès et à ses membres.

« Je ne priverai ni ne tenterai de priver un membre de l'Ordre de son pouvoir magique. Je ne tuerai ni ne tenterai de tuer un membre de l'Ordre, si ce n'est au cours d'une Guerre des magiciens légitimement exécutée et formellement déclarée. Je comprends qu'une Guerre des magiciens est un conflit entre deux magiciens qui peuvent se tuer l'un l'autre sans violer ce serment, et que si j'étais tué dans une Guerre des magiciens, aucunes représailles ne devraient s'abattre sur mon assassin.

« J'accepterai les décisions votées par le Tribunal. J'aurai un vote au Tribunal, que j'utiliserai prudemment. Je respecterai en tant qu'égaux les votes des autres au Tribunal.

« Je ne mettrai pas l'Ordre en danger par mes actions. De même, je n'interférerai pas avec les affaires des vulgaires, ce qui mènerait à provoquer la ruine de mes sodales. Je ne pactiserai pas avec les diables, au risque de mettre en péril mon âme et celles de mes sodales. Je ne brutaliserai pas les êtres féeriques, sous peine que leur vengeance ne s'étende à mes sodales.

« Je n'emploierai pas la magie pour espionner les membres de l'Ordre d'Hermès, ni pour épier leurs affaires.

« Je formerai des apprentis qui prêteront serment sur ce Code. S'ils devaient se tourner contre l'Ordre et contre mes sodales, je serai le premier à les châtier et à les amener devant la justice. Aucun de mes apprentis ne pourra être appelé mage s'il n'a pas d'abord juré de suivre ce Code.

« Je demande à être chassé de l'Ordre si jamais je devais violer ce serment. Si j'étais chassé de l'Ordre, je demande que mes sodales me retrouvent et me tuent, afin que ma vie ne se poursuive pas dans la dégradation et l'infamie.

« Les ennemis de l'Ordre sont mes ennemis. Les amis de l'Ordre sont mes amis. Les alliés de l'Ordre sont mes alliés. Œuvrons ensemble et croissons dans la force et la santé.

« Je jure de suivre ce serment, le troisième jour des Poissons, dans la neuf cent cinquantième année du Bélier. Malheur à ceux qui voudraient me tenter de rompre mon serment, et malheur à moi si je succombe à la tentation. »

À cet endroit, les disciples de Bonisagus récitent :

« Je me consacrerai à développer les connaissances de l'Ordre et à partager avec ses membres toutes mes découvertes dans ma recherche de la sagesse et du pouvoir. »

Les autres récitent :

« Je cède à Bonisagus le droit de prendre mon apprenti s'il l'estime précieux dans ses études. »

Le Droit périphérique étend à ses disciples le privilège initialement accordé à Bonisagus.

Maison Verditius



Les mages de la maison Verditius (ouère-di-tsi-ouss) jouissent d'un talent sans égal pour la création d'objets enchantés, dont ils font profiter les autres mages et les individus dénués de Don.

Hélas, ils ont presque tous hérité du Vice magique de leur Fondateur, qui les empêche de lancer des sorts formels sans l'aide d'instruments. À cause de cette faiblesse, les disciples de Veriditius sont parfois considérés comme inférieurs aux autres mages.

La maison Verditius est un Culte des mystères. Tous ses membres sont initiés au Mystère du dernier cercle de la magie Verditius (cf. p. 149).

Alliances

Les alliances sont aussi importantes pour l'Ordre d'Hermès que les Maisons, d'ailleurs, les mages sont capables de discuter des heures pour déterminer ce qui importe le plus au final.

Au sens propre, une alliance est un groupement de mages respectant des règles au-delà du Code d'Hermès, mettant leurs ressources en commun et coopérant plus facilement entre eux. Dans la majorité des cas, les mages constituant une alliance décident d'habiter au même endroit, afin de partager une aura magique, des bâtiments et des serviteurs. Ainsi, le terme « alliance » a fini par désigner un endroit où plusieurs mages vivent ensemble, en même temps que le groupe de mages en lui-même.

Une alliance est généralement constituée d'une demi-douzaine de mages, mais certaines n'en comptent que deux, tandis que d'autres sont de vastes organisations de plus de deux douzaines de mages et de centaines de serviteurs. La plupart des sagas d'**Ars Magica** sont centrées autour d'une alliance, dont l'évolution est aussi importante que celle des personnages. Après tout, les mages appartenant à une alliance bien approvisionnée évolueront plus rapidement que d'autres devant compter sur leurs propres ressources.

Les alliances prennent des formes variées, les tours et les châteaux étant les plus courantes. De plus, elles sont habituellement situées à une certaine distance des villes vulgaires, notamment parce que c'est là que l'on trouve la plupart des auras magiques.

Le Code d'Hermès

La fondation de l'Ordre d'Hermès en tant qu'organisation repose sur le Code d'Hermès. Ce texte bref est également appelé « Serment hermétique », car tous les membres de l'Ordre le récitent et promettent de le suivre lorsqu'ils sont admis. Il fixe la structure de l'Ordre et place certaines limites sur les actions de ses membres. Il a été conçu de façon à laisser autant de liberté aux mages que possible, tout en les protégeant les uns des autres.

Le respect du Serment varie d'un mage à l'autre, d'une alliance à l'autre et d'un Tribunal à l'autre. Toutefois, les mages qui violent le Serment et se font prendre ont généralement des problèmes avec leur Tribunal.

Le Droit périphérique

Le Droit périphérique est composé de toutes les décisions prises par les Tribunaux depuis la fondation de l'Ordre. Son autorité formelle dérive de la clause du Code obligeant les mages à accepter les décisions prises par un Tribunal. Cependant, chaque affaire étant unique, un Tribunal n'est pas lié par les décisions prises par les Tribunaux passés. De fait, il y a des contradictions dans les précédents du Droit périphérique. Peu de mages en connaissent toutes les subtilités, en dehors des quaesitores. Néanmoins, certains points sont connus de tous et méritent d'être exposés dans cette section.

En théorie, la seule punition pour une violation du Code est la mort. En pratique, les Tribunaux appliquent rarement cette sentence, se contentant d'amendes à payer en vis, de temps de service commun ou de sanctions plus mineures encore. Toutefois, ces décisions s'appuient sur le châtiment ultime et refuser une peine imposée par un Tribunal est toujours un motif de mort. On déclare alors une Marche des magiciens, qui expulse le coupable de l'Ordre et le prive de la protection du Code. C'est ce que l'on appelle un « Reniement », la victime de la Marche des magiciens étant alors un « mage Renié ». Les possessions du criminel étant, par tradition, offertes à celui qui le tue, des mages puissants participent souvent à la chasse au condamné.

Privation du pouvoir magique

Cette clause est fréquemment invoquée pour punir les actions tombant sous le coup des dommages physiques, comme saccager un laboratoire ou tuer des



servants. La justification étant que, en privant un mage des ressources nécessaires à ses études, le mécréant le prive du pouvoir magique qu'il aurait pu acquérir. Toutefois, le sens premier de cette clause est que les mages ne doivent pas endommager le Don d'autrui.

La Guerre des magiciens

Le Code permet à un désaccord entre deux mages d'aller jusqu'au conflit ouvert, sous certaines conditions. Lorsqu'elles sont réunies, les deux mages en question peuvent temporairement outrepasser les contraintes du Code afin de résoudre leur différent. Un mage déclenche une Guerre des magiciens en envoyant une déclaration de guerre à son adversaire. Le message doit arriver la nuit suivant une pleine lune. La guerre commence lorsque se lève la pleine lune suivante et dure jusqu'à la pleine lune d'après.

Un usage injuste ou trop fréquent de la Guerre des magiciens est découragé par la majorité des mages raisonnables. Il arrive que des mages déclarant trop souvent la guerre se retrouvent victimes d'une Marche des magiciens.

Les Tribunaux

Les Tribunaux sont au centre de la vie politique de l'Ordre, comme l'a toujours souhaité Trianoma. Ils bénéficient donc de leur propre section, ci-dessous. Cette clause est vitale, puisqu'elle offre aux Tribunaux l'autorité nécessaire pour édicter de nouvelles règles ou pour interpréter les clauses du Code à des situations changeantes.



Interférer avec les vulgaires

La clause interdisant d'interférer avec les vulgaires est probablement la plus controversée du Code. Les alliances doivent constamment avoir affaire aux vulgaires au cours de leur existence, sans compter que des bâtiments fortifiés contenant un nombre significatif de combattants ont tendance à attirer l'attention des nobles de la région. En conséquence, la deuxième partie de la phrase, « ce qui mènerait à provoquer la ruine de mes sodales » est au cœur de la plupart des débats. Les transactions avec les vulgaires sont autorisées tant qu'elles ne semblent pas présenter de risque de léser d'autres mages. Cependant, de nombreux précédents établissent que le fait d'œuvrer en tant que magicien de cour est une violation du Code.

Pactiser avec les démons

L'Ordre pourchasse et tue ses membres s'ils sont surpris à frayer avec les démons. C'est la seule clause appliquée sans exception. Tenter de détruire les démons est normalement acceptable, mais même attirer l'attention d'un démon sur l'Ordre est mal vu.

Molester les êtres féeriques

L'interprétation de cette clause dépend énormément de ce que l'on comprend par « molester ». Les lieux féeriques étant de bonnes sources de vis, peu de mages sont prêts à concéder qu'envahir une telle zone, les sorts à la main, voler la propriété des êtres féeriques et se réfugier dans son alliance compte comme molester. Il est donc difficile de s'accorder sur le sens exact de cette clause. Elle n'est invoquée que par manœuvre politique, ou lorsque d'autres mages ont souffert des conséquences. Contrairement aux clauses vulgaires et démoniaques, elle n'interdit nullement d'interagir de façon amicale avec les êtres féeriques, à quelque niveau que ce soit.

Créatures magiques

Le Code ne contient aucune clause protégeant les créatures magiques ou les autres magiciens. C'est un choix délibéré, Trianoma voulant que l'Ordre puisse employer la force pour convaincre les récalcitrants de le rejoindre. Toutefois, une ingérence excessive auprès d'êtres magiques puissants peut toujours tomber sous le coup de « mettre l'Ordre en danger par mes actions. »

Espionnage

Cette interdiction est appliquée avec une fermeté surprenante. Les Tribunaux ont déterminé qu'il est illégal d'espionner un non-mage si, ce-faisant, vous découvrez les activités d'un mage, que se déplacer en étant invisible est une forme d'espionnage magique et que l'on peut être puni pour avoir utilisé de la magie Intellego sur un mage même si l'on ignorait qu'il s'agissait d'un mage. Il existe aussi des jugements contraires sur tous ces points, mais en général, les Tribunaux ont une vision très stricte de ce qui constitue un espionnage magique.

Apprentis

En revanche, la clause sur les apprentis est à peine appliquée. Les mages ne sont pas contraints à former des apprentis, et l'obligation d'un *parens* à se joindre à une Marche des magiciens contre son filius est traitée comme une attente sociale plutôt que comme un devoir légal.

Par contre, le droit des mages Bonisagus à prendre les apprentis d'autres mages est effectivement appliqué. Il est du devoir des disciples de Bonisagus de partager leur travail.

Les Tribunaux

À l'origine, un Tribunal désignait n'importe quel rassemblement formel de mages prenant des décisions entérinées par le vote des présents et enregistrant ces décisions. Avec le temps, cependant, le Droit périphérique a rapidement affiné cette définition. Les Tribunaux de l'Ordre regroupent maintenant le Grand Tribunal et tout autre Tribunal formellement établi par celui-ci. En 1220, seuls les Tribunaux régionaux correspondent à cette définition.

Pour qu'un Tribunal soit légal, un minimum de douze mages doivent y assister en personne, venus d'au moins quatre alliances différentes. Un quaesitor doit être présent pour veiller à la légalité des procédures ; bien qu'il ne vote pas, il compte pour le quorum. Les mages peuvent voter par procuration, en confiant leurs sceaux de vote à une personne assistant au Tribunal en leur nom. Celui-ci peut être obligé à voter d'une certaine façon ou être libre de ses choix, en fonction de l'accord passé entre eux.

Le Tribunal est présidé par le *praeco*, le plus ancien des mages présents. Bien qu'il ne puisse pas voter, sauf pour trancher une égalité, il a le pouvoir de choisir l'ordre du jour et, sous des circonstances exception-

nelles, de faire taire un mage ou de l'expulser du Tribunal. Cette expulsion peut rendre le Tribunal invalide s'il n'y a plus de garant quaesitor ou si le quorum n'est plus atteint. À la fin du Tribunal, le garant quaesitor doit certifier sa validité, ce qui empêche le *praeco* d'abuser de ses prérogatives.

Le Grand Tribunal

Le plus important des Tribunaux, le Grand Tribunal, se tient tous les trente-trois ans et réunit des mages de l'ensemble de l'Ordre. Il a toujours lieu à Durenmar, la *domus magna* de la maison Bonisagus et le lieu de naissance de l'Ordre. Les Tribunaux régionaux (cf. ci-dessous) envoient trois représentants chacun, et chacune des maisons son *primus*. Le *primus* de la maison Bonisagus occupe le poste de *praeco*, même si des mages plus anciens sont présents, et le *primus* de la maison Guernicus celui de garant.

Le Grand Tribunal discute des questions affectant l'Ordre dans sa globalité. Ses décisions ont généralement bien plus de poids que celles des Tribunaux inférieurs. De plus, il est le seul à avoir autorité sur la totalité de l'Ordre. C'est donc là que les disputes entre Tribunaux peuvent être réglées.

Les Tribunaux régionaux

Chaque Tribunal régional est composé, en théorie, de tous les mages vivant dans une certaine partie de l'Europe. Ces découpages sont fixés sommairement par les décisions du Grand Tribunal, mais un Tribunal régional peut changer son nom librement et décider des conditions exigées pour en devenir membre. En général, on ne change pas de Tribunal lorsque l'on visite une alliance située en dehors du sien. Chaque Tribunal a des règles différentes sur la longueur d'une visite. Les Tribunaux régionaux se réunissent tous les sept ans. Les Toques Rouges doivent s'assurer que tous les mages de la région ont reçu une invitation. Par ailleurs, ils suivent les règles des Tribunaux habituels.

Consultez la carte (p. 298-299) pour connaître les noms et les frontières des Tribunaux régionaux. Notez que celles-ci sont approximatives, aucune dispute n'ayant pour l'instant nécessité de les fixer avec précision.

L'Ordre et la société

La majorité des mages hermétiques ne souhaitent qu'une chose : que la société les ignore autant qu'ils l'ignorent, et qu'ils puissent mener leurs études tranquillement. Bien sûr, la vie n'est pas aussi simple. Les mages sont souvent contraints à interagir avec plusieurs parties de la société. Pour certains, c'est même un désir.

Les paysans

Pour la plupart, les paysans craignent les mages et restent à l'écart de leurs alliances. Non sans raison, les alliances étant presque invariablement fondées sur des zones magiques, où les évènements étranges et dangereux ne sont pas rares. De plus, les mages eux-mêmes, à cause du Don et de leur faculté à transformer les gens en grenouilles, ont tendance à inspirer la peur chez les individus manquant d'éducation. Ainsi, une alliance peut engendrer des légendes locales ou se voir rattacher des légendes anciennes ou lointaines, lui donnant une réputation étrange et largement imméritée.

D'un autre côté, une alliance située dans un lieu reculé et refermée sur elle-même peut passer totalement inaperçue aux yeux des paysans. Ils n'ont pas de raison particulière de se renseigner et peu de chances d'en entendre parler. Même dans ce cas, ils auront probablement peur de la région, qui possède certainement une aura magique, sans savoir que des mages vivent là.

La plupart des alliances se reposent sur quelques paysans pour cultiver leurs terres, tout comme le clergé et la noblesse. À cause du Don, ces paysans trouveront les mages antipathiques, mais ils les accepteront comme seigneurs tant que ceux-ci les traiteront bien. En fait, ils seront peut-être vus comme de bons seigneurs, puisque contrairement aux autres, ils peuvent agir sur le mauvais temps, les épidémies ou les attaques de dragons. Les alliances sensées auront un préposé dénué de Don en charge des interactions directes avec les paysans, mais il n'y a pas de raison pour que ceux-ci ne développent pas une certaine affection envers « leurs » magiciens, tant qu'ils n'ont pas trop souvent à traiter avec eux en personne.

Enfin, les paysans qui ne trouvent pas leur place dans la société de l'Europe Mythique pour une raison ou une autre peuvent se réfugier dans l'alliance. Les recrues potentielles comprennent les femmes souhaitant être des érudites ou des combattantes, les serfs voulant être libres ou les personnes fuyant les conséquences d'une erreur funeste. En règle générale, les gens rejoignent une alliance parce qu'ils ont une bonne raison de ne pas être ailleurs, plutôt que parce qu'ils ont particulièrement envie de vivre avec des magiciens.

L'Église

Officiellement, les relations entre l'Ordre et l'Église sont inexistantes. L'Ordre ne peut ignorer que l'Église, avec le soutien de Dieu, pourrait les éliminer sans problème. L'Église, de son côté, ne peut ignorer que les mages hermétiques sont très puissants et, pour certains du moins, de bons chrétiens. La tendance de l'Ordre à accueillir les hérétiques est une source de suspicion, mais tant que les mages restent en dehors des affaires ecclésiastiques, l'Église rechigne à agir de façon officielle.

Toutefois, au niveau individuel, le clergé présente toutes les attitudes possibles, depuis la certitude pétrie d'arrogance que les mages sont des adorateurs du démon qui doivent être détruits, jusqu'à la collaboration enthousiaste avec d'autres érudits, même s'ils ont des talents inhabituels. La plupart des alliances s'efforcent d'établir de bonnes relations avec le clergé de leur paroisse, et beaucoup y réussissent. Une fois de plus, employer des intermédiaires dénués de Don est une bonne idée.

Les Tribunaux considèrent l'interférence avec l'Église comme un crime très grave, tout simplement parce que l'Église est la seule organisation ayant la possibilité de détruire l'ensemble de l'Ordre. Des relations

amicales, ou au moins neutres, sont recommandées. Les mages lançant des attaques contre l'Église peuvent s'attendre à être Reniés et à subir une Marche bien avant d'inciter à une nouvelle Croisade contre eux.

La noblesse

Dans leur majorité, les nobles sont conscients de l'existence de l'Ordre d'Hermès. Les seigneurs seront vite au courant de l'existence d'une alliance standard sur leur fief, avec son château et ses troupes armées. Ils se souviendront vaguement que ces puissants magiciens ne sont pas autorisés à leur jurer fidélité ou à servir dans leur cour, et feront donc preuve d'un peu de subtilité dans leurs approches pour forger des liens avec ces puissants voisins.

Une fois de plus, les attitudes individuelles vont du tout au tout, depuis la flagornerie la plus éhontée dans l'espoir d'obtenir une assistance magique, jusqu'à une franche hostilité destinée à convaincre les mages d'aller s'installer ailleurs, si possible loin. Cependant, la plupart des alliances essaient d'établir de bonnes relations avec l'aristocratie locale, sans parvenir à tous les amadouer, leur laissant une épine dans le pied. Peu de nobles sont assez stupides pour se lancer directement à l'assaut d'une alliance, et ceux qui le sont ont tendance à mourir dans l'entreprise. Mais, inversement, une alliance qui éliminerait délibérément un noble concurrent serait traînée devant un Tribunal et l'objet d'une Marche toute affaire cessante.

De façon générale, le Droit périphérique établit qu'une entente avec des nobles n'impliquant pas de services ou d'aide magique permanente ne constitue pas une violation de la clause interdisant d'interférer avec les vulgaires. Ce n'est toutefois qu'une tendance. Les alliances s'impliquant abondamment dans les affaires vulgaires doivent faire attention à ne pas négliger leurs relations hermétiques, sous peine de se retrouver isolées et condamnées au Tribunal.

Les cités

Le plus souvent, les alliances et les mages restent à l'écart des cités. Dans une ville, le Don est un handicap majeur. De plus, elles ont souvent une aura divine qui interfère avec les recherches magiques. D'un autre côté, les cités abritent des érudits, des marchands et toutes sortes de ressources vulgaires et même une magie simple permet d'établir un commerce rentable. Pour ces raisons, certains mages, notamment ceux de la maison Jerbiton, aiment y vivre.

Les alliances urbaines essayent de trouver une aura magique, idéalement un *regio*, où les mages pourront mener leurs travaux de laboratoire sans gêne. Elles peuvent également servir d'intermédiaires pour des alliances plus lointaines souhaitant faire affaire en ville. Malgré tout, pour la plupart des mages, les cités sont des lieux intéressants à visiter, mais pas adaptés pour y vivre.

Les objets magiques

Au début de l'Ordre, les mages étaient autorisés à vendre des objets enchantés ou d'autres services magiques aux vulgaires sans restriction, tant qu'ils ne leur obéissaient pas au doigt et à l'œil. Cela a changé en 1061, avec une série de jugements de Tribunaux rendant illégal le fait d'accepter de l'argent ou d'autres biens vulgaires en paiement de services surnaturels, excepté de la part de membres de l'Ordre d'Hermès ou d'une alliance hermétique. De plus, les jugements ont clairement établi que toute magie vendue ainsi à un non-mage devait finir par perdre son pouvoir, que ce soit un objet à charges ou un effet à durée limitée.

Ces jugements comportent deux vides juridiques. Le premier est le moins important : les vulgaires peuvent donc payer avec d'autres objets mystiques, ou avec du vis. Les vulgaires ayant accès à du vis sont très rares, et l'Ordre est plus que désireux de récupérer les objets permanents en les échangeant contre des temporaires. Un vulgaire à qui l'on propose un objet qui



fonctionnera durant toute sa vie et toute la vie de son fils ne verra pas d'inconvénient à l'échanger contre l'objet plus faible, mais permanent dont il disposait jusque là. Les transactions de ce genre sont même encouragées par les quaesitores, puisqu'elles retirent les objets permanents vendus avant les jugements des mains des vulgaires.

Le deuxième vide juridique est si évident qu'il a dû être prévu délibérément. En effet, rien n'empêche un membre vulgaire d'une alliance de vendre un objet enchanté ou même d'accepter une commission pour l'obtention d'un objet en particulier. Ainsi, le principal effet n'a visé qu'a empêcher les mages de traiter directement avec les vulgaires.

Les autres magiciens

Les mages hermétiques sont peut-être les plus puissants magiciens d'Europe, mais ils sont loin d'être les seuls. Les individus jouissant de capacités surnaturelles sont plus courants que ceux possédant le Don, et ces derniers ne deviennent pas tous mages hermétiques. La politique officielle est toujours que tous les magiciens doivent rejoindre l'Ordre, sous peine de mort. Toutefois, elle est rarement appliquée, particulièrement si le magicien en question est faible, ou s'il s'agit d'un membre du clergé ou de la noblesse.

Les magiciens puissants et isolés sont fortement encouragés à rejoindre l'Ordre et ils peuvent être tués s'ils refusent. Les autres reçoivent seulement des menaces de conséquences désagréables s'ils gênent l'Ordre. Puisque les magiciens non-hermétiques n'ont pas d'équivalent à la *Parma Magica*, ces menaces sont faciles à mettre à exécution.

Il y a un cas où la politique « rejoins-nous ou meurs » est strictement appliquée. Tout magicien non-hermétique qui apprend la *Parma Magica* ou développe une autre forme de résistance générale à la magie doit rejoindre l'Ordre d'Hermès ou être pourchassé. La conviction de l'Ordre qu'il doit préserver ce monopole est quasiment unanime.



Chapitre Deux: Les Personnages

La première étape de la création d'un personnage à partir de zéro est de trouver un concept. Votre mage pourrait être un magicien du feu, un espion magique ou un mage désespérant d'échapper au diabolisme pratiqué par son parens. Un compagnon pourrait être un forestier aux pouvoirs surnaturels, un érudit musulman explorant l'Europe occidentale ou un loup-garou cherchant un remède à sa malédiction. Un servant peut être n'importe quel type de combattant ou appartenir à la domesticité de l'alliance, comme blanchisseuse, valet, garçon d'écurie et ainsi de suite.


II
CHAPITRE



III. Personnages

Les types de personnages

Les personnages-joueurs d'**Ars Magica** sont répartis en trois catégories, selon leur rôle dans l'histoire. Les mages, membres de l'Ordre d'Hermès, sont les puissants magiciens autour desquels tourne le jeu. Les compagnons sont des personnages importants qui ne sont pas des mages, tandis que les servants sont des personnages secondaires.

Un joueur d'**Ars Magica** a souvent au moins deux personnages, et parfois plus, mais il ne les joue pas en même temps. Les personnages joués dépendent des évènements dans la saga. C'est le sujet de la section sur le jeu de rôle en troupe, p. 320.

SECTION III

Les mages

Un *magus* (fém. *maga*, pl. *magi*), ou mage, est un magicien puissant, même s'il vient juste de terminer sa formation. Régnant sur l'alliance au centre de la saga, les mages peuvent potentiellement atteindre les limites de la puissance humaine. Un personnage joueur mage appartient à un joueur, qui a un contrôle complet sur les actions de ce personnage.

Bien que les mages soient très puissants, ils sont également fortement limités par le Don, leur capacité à manipuler la magie (cf. pages 68 et 122). Cela implique que dans certains domaines, seul un non-mage peut être efficace. De plus, les mages sont rarement compétents en dehors de la magie, ce qui signifie qu'ils ont besoin d'aide pour les affaires quotidiennes.

Les compagnons

Un compagnon est un individu important, autre qu'un mage. Comme un mage, un personnage joueur compagnon appartient à un joueur, qui contrôle ses actions. Par ailleurs, les compagnons ont peu de choses en commun. L'un peut être un chevalier vétéran des Croisades, un autre peut être un moine errant, un troisième un Toque Rouge dénué de Don, un dernier une aristocrate. L'Ordre d'Hermès étant à part de la société médiévale, il attire quiconque n'y est pas ou plus à sa place. Un compagnon peut donc être une femme rêvant de servir comme chevalier, un prêtre que ses visions surnaturelles ont fait tomber dans l'hérésie ou un loup-garou cherchant quelqu'un capable de le libérer de sa malédiction.

Bien que chaque joueur ait un mage et un compagnon, ils ne sont quasiment jamais joués ensemble, et ils ne devraient jamais être liés l'un à l'autre. Par contre, lier son compagnon au mage d'un autre joueur est une bonne idée, puisque cela donne une raison à ces deux personnages-joueurs d'enquêter de concert. Dans ce cas, donnez à votre compagnon des capacités complémentaires à celles du mage, plutôt que semblables.

Un compagnon n'a généralement pas le Don, à moins que vous ne souhaitiez qu'il devienne mage au cours de la saga.

Les servants

Les servants sont des personnages secondaires, souvent des combattants qui protègent les mages et défendent l'alliance, mais aussi des spécialistes comme des relieurs ou des enseignants, pas assez importants dans l'histoire pour être des compagnons.

En tant que personnages mineurs, les servants connaissent souvent des sorts désagréables. Les combattants meurent en défendant les mages, les autres peuvent être possédés par des esprits, contraints à épouser un seigneur féerique ou mourir d'une maladie qui menace toute l'alliance. Dans la plupart des versions du jeu de troupe, les servants sont joués par différents joueurs et, parfois, le conteur relate simplement ce qui arrive au serviteur.

D'un autre côté, les servants sont très amusants à jouer. Vous n'avez pas à vous inquiéter des conséquences de vos actions, puisque vous ne rejouerez probablement pas ce personnage la semaine prochaine. Vous pouvez le surjouer ou lui faire faire des choses stupidement héroïques ou héroïquement stupides. Si un servant charge seul un dragon afin de sauver un mage, il peut mourir en quelques rounds, et laisser un souvenir ému, ou obtenir des jets de dés particulièrement chanceux et tuer le dragon, et devenir un héros. Avec un servant, vous pouvez prendre ce risque, alors que vous serez sans doute plus prudent avec un mage ou un compagnon. Bien sûr, il est tout aussi drôle d'interpréter un servant discutant avec un mage de la sagesse d'affronter un dragon.

Les servants sont généralement créés à partir de l'un des archétypes pages 28 et suivantes. Il est possible de les créer par la méthode détaillée, mais ils ne devraient pas avoir de Vertu ou Vice Majeur, et pas plus de trois Vices Mineurs, compensés par autant de Vertus

Mineures. De plus, les servants ne devraient pas avoir de Vice d'Histoire, puisqu'ils sont censés être des personnages secondaires. Enfin, les servants ne peuvent jamais avoir le Don. Un individu possédant le Don est trop important pour être un servant.

Les bases des personnages

Cette section résume la façon dont les personnages sont décrits en termes de règles.

Taille

Tous les personnages d'**Ars Magica** ont une valeur de Taille. Cependant, pour presque tous les personnages humains, cette valeur est de 0, correspondant à un adulte moyen. Chaque tranche de trois points de Taille représente un facteur dix en poids. La Taille des humains adultes varie entre -2 et +2, s'ils prennent les Vertus ou les Vices appropriés. Les effets sont décrits dans la section Vertus & Vices. La Taille est plus importante pour les personnages non-humains, tel qu'expliqué dans la section Bestiaire.

Vertus et Vices

Les Vertus et les Vices sont les aspects du personnage qu'ils ne partagent pas avec la plupart des gens ; avantageux dans le cas des Vertus et désavantageux dans celui des Vices. Ils couvrent les capacités surnaturelles, y compris le Don, mais aussi les ennemis, les obsessions, les aptitudes et bien plus encore. Vous trouverez une liste de toutes les Vertus et les Vices dans leur propre chapitre, aux pages 71 et 72.

Caractéristiques

Il y a huit Caractéristiques dans **Ars Magica**, chacune représentant les traits innés d'un personnage. À chacune est associée une valeur qui décrit la prédisposition du personnage dans ce domaine. Une valeur de 0 est parfaitement dans la moyenne, tandis qu'un nombre positif dénote une capacité supérieure à la moyenne et inversement pour un nombre négatif. Seuls des individus exceptionnels ont des Caractéristiques dépassant -3 et +3.

Puisqu'elles représentent le potentiel inné de votre personnage, les Caractéristiques ne peuvent pas être augmentées par des moyens normaux. Lors de circonstances rares, le conteur peut décider qu'un évènement extrême justifie le changement permanent d'une valeur de Caractéristique. Une magie puissante peut également les affecter. Mais pour la plupart des personnages, elles sont immuables.

Description des Caractéristiques

Intelligence (Int) : l'Intelligence représente la faculté à analyser et synthétiser des concepts, ainsi que la simple mémoire. Elle est importante pour les Compétences qui nécessitent de la réflexion, et capitale pour les Arts hermétiques. Un personnage ayant une Intelligence faible n'est pas nécessairement stupide ; le bon sens, la jugeote, la sagesse et la faculté d'apprentissage ne sont pas liés à cette Caractéristique.

Perception (Per) : la Perception quantifie la capacité à remarquer ou deviner les choses. Si elle est parfois consciente, la Perception fonctionne aussi de façon intuitive. Le conteur peut vous autoriser à faire des jets d'Intuition lorsque vous testez différentes Connaissances, pour voir si vous avez une inspiration sur un certain sujet. La Perception est importante pour les Compétences telles que Attention, Chasse ou Connaissance des gens.

Force (For) : la Force mesure la puissance musculaire, pour soulever, pousser, bousculer, transporter et bouger. La Force est importante lorsque vous maniez une arme de corps à corps ou lorsque vous vous opposez physiquement à quelque chose ou quelqu'un. À Taille égale, les individus ayant une Force élevée sont souvent plus grands que ceux ayant une Force basse.

Énergie (Éne) : l'Énergie représente la résistance à la fatigue du personnage, ainsi que la souffrance qu'il peut endurer. C'est un mélange de solidité physique et mentale, l'une de ses composantes majeures étant la rage de vivre. Le lancement de sorts dépend de l'Énergie. Elle mesure également la capacité à porter une lourde charge pendant longtemps, à ignorer la fatigue et à encaisser les blessures.

Présence (Pre) : la Présence décrit l'apparence, l'attitude et le charisme du personnage. Elle est importante pour faire une bonne première impression, ainsi que pour diriger des groupes. La Présence mesure également si une personne est imposante ou intimidante. Même si elle n'est pas attirante physiquement, une personne ayant une haute Présence peut avoir un maintien imposant le respect.

Communication (Com) : la Communication représente l'aptitude à s'exprimer. Elle est importante lorsque l'on tente d'influencer ou de communiquer avec quelqu'un, verbalement ou par d'autres moyens. Une Communication positive suggère un personnage à l'aise et confiant dans ses relations avec les gens.

Dextérité (Dex) : la Dextérité est la capacité à se déplacer avec agilité et à manipuler les objets avec précision. Elle comprend la coordination main-œil, le contrôle moteur et la grâce. La Dextérité aide également à déterminer l'habileté d'un personnage lorsqu'il manie une épée ou lance un couteau.

Vivacité (Viv) : la Vivacité mesure la vitesse et le temps de réaction. Elle aide à déterminer qui agit le premier quand deux personnes tentent d'agir avec hâte. Elle décrit aussi l'aisance de votre personnage lorsqu'il est pressé par le temps. Votre Vivacité effective est généralement modifiée par votre Encombrement (cf. p. 262 pour plus d'informations à ce sujet).

Compétences

Les Compétences sont les capacités acquises de votre personnage. Elles augmentent généralement au cours de la saga. Les personnages d'**Ars Magica** peuvent choisir parmi un vaste choix de Compétences, dont la liste se trouve dans la section du même nom, p. 103. Elles sont divisées en cinq catégories : les Compétences générales, que n'importe qui peut apprendre, les Compétences académiques, les Compétences mystiques, les Compétences martiales et les Compétences surnaturelles. Un person-

Tests de Personnalité

Facteur de Difficulté	Brave	Loyal	Général
0	Guère effrayant *Faire face à un chien qui aboie.*	La loyauté et les intérêts personnels coïncident *Prévenir le mage que votre ennemi se prépare à attaquer l'alliance.*	Les gens ordinaires agissent toujours ainsi.
3	À peine effrayant *Faire face à un paysan en colère, mais désarmé, tout en disposant d'une arme et d'une armure.*	Peu de loyauté nécessaire *Ne pas dénoncer le mage à l'évêque passant dans le village.*	Les gens ordinaires agiraient ainsi. Les personnes connues pour posséder ce Trait de Personnalité agissent toujours ainsi.
6	Effrayant *Faire face à un ennemi apparemment égal.*	Loyauté moyenne *Soutenir l'alliance alors qu'elle est menacée.*	Les gens ordinaires agissent ainsi une fois sur deux.
9	Très effrayant *Faire face à un ennemi clairement supérieur.*	Loyal *Résister à un large pot-de-vin et une offre de protection.*	Les gens ordinaires agissent rarement ainsi, et même les personnes remarquables échouent souvent.
12	Extrêmement effrayant *Affronter un dragon.*	Très loyal *Rester loyal envers l'alliance sous la torture.*	Les gens ordinaires ratent presque toujours. Même les personnes remarquables réussissent rarement.

Facteur de Difficulté de la Réputation

Facteur de Difficulté	Local	Ecclésiastique	Hermétique	Commentaire
0	Même village	Même paroisse ou monastère	Même alliance	Les individus du groupe ont entendu parler de tous ses autres membres.
6	Même ville	Même diocèse	Même Tribunal	En moyenne, les gens ont entendu parler d'une personne sur deux, dont la plupart des individus ayant une réputation quelconque.
9	Même comté	Même province	Tout l'Ordre	En général, seuls les individus ayant une Réputation sont connus à ce niveau, mais tout le monde connaît quelques personnes.
12	Même pays	Toute l'Église	–	La plupart des gens à ce niveau sont inconnus, à l'exception de quelques-uns à la Réputation immense.

nage ne peut apprendre de Compétences académiques, mystiques ou martiales que s'il possède une Vertu appropriée, ou s'il est un mage.

Un personnage ne peut ni apprendre ni utiliser de Compétences surnaturelles, à moins de l'acquérir via une Vertu ou d'avoir le Don et de l'apprendre.

Traits de Personnalité

Les Traits de Personnalité sont de courtes descriptions de facettes importantes du caractère de votre personnage. Pour les personnages principaux, comme les mages et les compagnons, ils ne sont rien d'autre qu'un aide-mémoire, l'occasion de penser à la mentalité du personnage durant sa création.

Pour les servants, ils sont plus utiles. Les servants étant partagés entre les joueurs ou joués rarement (cf, Style de jeu en troupe, p. 320), les nombres attachés à leurs Traits de Personnalité sont un guide d'interprétation concret. Ils peuvent être positifs ou négatifs, s'étalant généralement de +3 à –3, quoiqu'il existe des exceptions. « Loyal » est un Trait particulièrement important, reflétant l'attachement du servant à son alliance. « Brave » est tout aussi essentiel pour les combattants. Le troisième trait devrait être unique à chaque servant. Vous pouvez choisir de tester les Traits de Personnalité d'un servant lorsque vous n'êtes pas sûr de ce que sa réaction pourrait être, ou simplement considérer les nombres comme un guide pour votre interprétation. Pour tester un Trait de Personnalité, n'ajoutez rien d'autre que sa valeur à un dé de tension. Des exemples de Facteurs de Difficulté sont indiqués dans la table des tests de Personnalité.

Changer de Traits de Personnalité

Les Traits de Personnalité d'un personnage ne peuvent être changés que par le joueur le contrôlant,



et uniquement entre deux sessions de jeu. Toutefois, ils peuvent être changés gratuitement, peut-être suite à une série de jets exceptionnels ou pour refléter des évènements décisifs dans leur vie. Par exemple, un servant couard qui tient bon et tue un monstre impressionnant pourrait très bien devenir plus brave.

Réputation

Une Réputation détermine si les gens que le personnage croise ont une chance d'avoir entendu parler de lui, et la nature de ce qu'ils ont entendu. Elle ne définit pas la façon dont ces personnes vont réagir, puisque cela dépend de ce qu'elles pensent de cette réputation, pas plus qu'elle n'aide nécessairement à identifier le personnage. Au contraire, dans certains cas, un personnage ayant une Réputation élevée peut avoir du mal à convaincre qu'il est qui il prétend être. (« Oh, bien sûr, vous êtes Sir Robert le Tueur de dragon. Bien sûr, vous visitez mon auberge. Bon, vous êtes qui, pour de vrai ? »)

Les Réputations ont une valeur, un contenu et un type. La valeur est un nombre, dont l'utilisation est expliquée ci-après. Le contenu est ce pour quoi le personnage est connu : être un tueur de dragons, avoir une puissante magie du feu ou faire une interprétation savante des *Psaumes*, par exemple. Le type détermine qui peut avoir connaissance de cette Réputation. Le type de base est la Réputation locale, qui s'étend par proximité. Les deux autres types majeurs sont ecclésiastique et hermétique, fixant la Réputation du personnage au sein de l'Église et de l'Ordre, respectivement. Le type de réputation change la façon dont on établit la distance.

Une personne prise au hasard a entendu parler du personnage si le jet d'un dé de tension plus la valeur de la Réputation est égal ou supérieur au Facteur de Difficulté indiqué par la table ci-dessus. Plus le total dépasse le Facteur, plus il en a entendu sur le personnage. Si la Réputation est globalement fidèle, alors ce qu'a entendu la personne l'est aussi. Inversement, une Réputation imméritée peut entraîner de nombreuses erreurs.

Les Réputations peuvent changer avec le temps (cf. p. 248 pour plus de détails).

Confiance

Les personnages principaux ont une valeur de Confiance et des points de Confiance. Cela comprend les personnages-joueurs centraux (les mages et les compagnons), ainsi que les PNJ importants, comme les alliés et les adversaires récurrents. Initialement, ces personnages ont trois points de Confiance. La plupart des personnages ont une valeur de Confiance de un au début du jeu, mais cela peut être modifié par les Vertus et les Vices.

Il n'y a pas de limite au nombre de points de Confiance qu'un personnage peut accumuler.

Utiliser la Confiance

Un joueur peut dépenser des points de Confiance sur la plupart des tests pour obtenir un bonus de +3 par point dépensé. Il peut décider de dépenser le point après le lancer des dés et le résultat putatif connu. Il ne peut pas dépenser de points sur un jet ayant engendré un désastre, mais il peut le faire sur un jet de zéro qui n'est pas un désastre. Un joueur peut dépenser plusieurs points à la fois, sans dépasser sa valeur de Confiance.

Une fois qu'un point de Confiance est dépensé, il disparaît à jamais. Les points de Confiance ne se récupèrent pas.

La Confiance ne peut pas influencer les jets représentant toute l'activité d'une saison, comme les tests d'étude du vis.

Gagner des points de Confiance

À la fin d'une partie, le conteur distribue des points de Confiance aux personnages. Pour être éligible, le personnage doit avoir eu un temps de jeu suffisamment long durant la partie, à laquelle il doit avoir contribué significativement.

Les personnages devraient recevoir un point de Confiance pour chacun des critères suivants :

- **Réaliser un but personnel.**
- **Contribuer à la réalisation d'un but de groupe, même si ce n'était pas un but personnel.**
- **Réussir une tâche difficile.** (Une seule récompense par partie.)
- **Interprétation divertissante.** Cela signifie que le joueur a bien joué son personnage, qu'il a amusé les autres joueurs.
- **Bonus.** Ce point est accordé si le conteur pense que le personnage ou le joueur mérite une récompense, mais qu'il ne tombe dans aucune des catégories précédentes. Vous ne devriez accorder qu'un point bonus à chaque personnage pour chaque partie.

En moyenne, un personnage devrait gagner deux ou trois points de Confiance par partie.

Augmenter sa valeur de Confiance

La valeur de Confiance ne peut être augmentée que par des évènements à long terme dans l'histoire qui renforcent grandement la confiance en soi et l'autonomie du personnage. Pour comparer, les quinze années d'apprentissage éprouvantes d'un Tytalus suffisent à monter sa valeur de Confiance d'un point. En jeu, les augmentations doivent être le résultat d'évènements d'une magnitude et d'une durée similaire.

Archétypes de personnages

Choisir l'un des personnages présentés dans cette section est la façon la plus rapide de commencer à jouer à **Ars Magica**. Presque terminés, il ne leur manque qu'un nom et une esquisse de passé pour se joindre à votre saga. Il est aussi possible de les personnaliser à votre goût. Enfin, les règles détaillées de création de personnage (cf. p. 58) vous permettent d'en créer un de toutes pièces.

Format

Chaque archétype est présenté dans le même format, décrit ci-dessous.

Caractéristiques : une liste des Caractéristiques et de leurs valeurs. Si le personnage a subi des points de Vieillissement (cf. p. 251 pour les règles sur l'âge), ils sont notés entre parenthèses derrière la valeur de Caractéristique.

Taille : la Taille du personnage.

Âge : l'âge réel du personnage, avec l'âge apparent entre parenthèses (cf. p. 251 pour les règles sur le Vieillissement et l'âge apparent).

Décrépitude : le nombre de points de Décrépitude accumulé à cause de l'âge (cf. p. 251 pour leur description).

Valeur de Distorsion : la valeur de Distorsion du personnage, avec le nombre de points de dépassement entre parenthèses. Les points de Distorsion mesurent l'exposition à la magie. Ils ont des effets néfastes s'ils sont trop nombreux (cf. p. 248 pour plus d'informations).

Valeur de Confiance : la valeur de Confiance du personnage, avec le nombre de points de Confiance entre parenthèses. Les servants n'ayant pas de Confiance, cette ligne n'apparaît pas dans leur profil.

Vertus et Vices : toutes les Vertus et les Vices du personnage. Ils sont décrits dans la section Vertus & Vices. La première Vertu de la liste est toujours le Don, si le personnage le possède. La suivante est le Statut Social, puis viennent les Vertus Majeures, les Vertus Mineures, les Vices Majeurs et les Vices Mineurs, chaque catégorie étant présentée par ordre alphabétique.

Traits de Personnalité : les Traits de Personnalité du personnage et leurs valeurs.

Réputation : les détails de la Réputation du personnage, s'il en possède une.

Combat : les valeurs de combat des modes d'attaque et des armes que le personnage emploie le plus souvent.

Encaissement : la valeur d'Encaissement du personnage.

Niveaux de Fatigue : une liste des niveaux de Fatigue, et de leurs malus, représentant l'état d'épuisement du personnage (cf. p. 262 pour la Fatigue).

Malus de Blessure : indique les malus pour toutes les sévérités de blessures, avec le nombre de points de dégâts nécessaires pour infliger une blessure de ce type au personnage.

Compétences : toutes les Compétences du personnage, par ordre alphabétique. Le format est « Compétence X (Y) (spécialisation) », où X est la valeur de la Compétence et (Y) est le nombre de points d'expérience déjà dépensés pour atteindre le niveau suivant. Un deuxième format est « Compétence X+Y (Z) (spécialisation) », où X est la valeur de la Compétence, Y est un bonus fixe lié à une Vertu (généralement Talent pour une Compétence) et Z est le nombre de points d'expérience engagés.

Arts : les valeurs du personnage dans les Arts hermétiques, dans le format « Art X (Y) », où X est la valeur de l'Art et (Y) est le nombre de points d'expérience déjà dépensés pour atteindre le niveau suivant. Un deuxième format est « Art X+Y (Z) », où X est la valeur de l'Art, Y est un bonus fixe lié à une Vertu (généralement

Talent en Art) et Z est le nombre de points d'expérience engagés. Les Arts suivent les abréviations des pages 125 et suivantes. Les non-mages n'ayant aucune valeur en Art, cette ligne est absente.

Marque de Crépuscule : les effets durables du Crépuscule du magicien. Seul les mages hermétiques sont concernés (cf. p. 142).

Équipement : les biens du personnage.

Encombrement : l'Encombrement du personnage, avec son Fardeau entre parenthèses (cf. p. 262 pour les règles relatives à l'Encombrement).

Sorts connus : une liste de tous les sorts hermétiques connus par le personnage. Évidemment, cette entrée est absente chez les non-mages. Les sorts suivent le format « Nom du sort (TeFo X) +Y », où TeFo est l'abréviation de la Technique et de la Forme, X est le niveau du sort et Y est le Total de lancement du mage pour ce sort. Si le Total de lancement est plus élevé que le niveau du sort, le mage peut le lancer facilement. S'il est significativement plus bas, il peut avoir des problèmes. Les sorts sont décrits dans la section Sorts.

Notes de personnalisation : quelques remarques sur le personnage, notamment ce qu'il est aisé de changer dans sa fiche.

Archétypes de servants

Ces archétypes sont destinés aux servants. Il est toutefois assez facile de les développer pour en faire des compagnons.

Le berserker

Caractéristiques : Int –2, Per –1, Pré –1, Com –1, For +3, Éne +2, Dex +2, Viv +1

Taille : +1

Âge : 15 (15)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Frénésie berserk, Colosse, Concentration médiocre, Courroux (Mineur)

Traits de Personnalité : Brave +3, Colérique +3, Loyal +1, Obéissant –2

Réputation : aucune

Combat :

Hache d'armes : Init +2, Attaque +13, Défense +7, Dégâts +14

Coup de pied : Init +0, Attaque +6, Défense +4, Dégâts +6

Encaissement : +6 (Énergie, armure complète en écailles métalliques)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–6), –3 (7–12), –5 (13–18), Incapacité (19–24)

Compétences :

Armes à deux mains 5 (hache d'armes), Armes à une main 1 (écu), Athlétisme 2 (course), Attention 3 (assaillants), Bagarre 3 (coups de pied), Connaissance [région] 1 (ruisseaux), Langue natale 5 (insultes), Survie 3 (collines), Tromperie 1 (excuses)

Équipement : hache d'armes, armure complète en écailles métalliques, sac contenant de quoi entretenir ses armes et son armure et établir un campement en voyage.

Encombrement : 0 (3)

Notes de personnalisation : la Vertu Colosse du berserker pourrait être remplacée par une Affinité ou un Talent pour les Armes à deux mains. De plus, il peut prendre un Vice supplémentaire, ainsi qu'une Vertu pour compenser. Par ailleurs, il est jeune, ce qui fait que ses Compétences sont dictées par le concept. Cependant, les Compétences à 1 ou 2 peuvent être permutées.

Le chasseur

Caractéristiques : Int 0, Per +3, Pré –2, Com –2, For 0, Éne +1, Dex +2, Viv +2

Taille : 0

Âge : 20 (20)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Combattant, Pessimisme

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +1, Sociable –2

Réputation : aucune

Combat :

Arc court : Init –1, Attaque +9, Défense +6, Dégâts +6

Encaissement : +3 (armure partielle en cuir épais, Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Archerie 4 (tirer depuis un abri), Athlétisme 1 (escalade), Attention 5 (forêts), Chasse 5 (cerf), Connaissance [région] 4 (pistes de gibier), Discrétion 2 (en chassant), Langue natale 5 (parler des forêts), Survie 4 (forêts)

Équipement : armure partielle en cuir épais, arc court, flèches, kit de survie.

Encombrement : 2 (2)

Notes de personnalisation : le chasseur est extrêmement utile dans la nature, où il peut guider le groupe et participer aux combats à distance. Il peut également fournir de la nourriture à l'alliance. Par contre, il n'est pas à l'aise dans les situations sociales. Notez que sa valeur d'Archerie utilise les PX bonus de Combattant, et ne peut donc pas descendre en dessous de 4. Les valeurs de ses autres Compétences, à l'exception de Langue natale, peuvent être permutées librement.

Le costaud

Caractéristiques : Int –1, Per 0, Pré +1, Com –1, For +1, Éne +3, Dex 0, Viv +1

Taille : +1

Âge : 19 (19)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Colosse, Vigueur, Combattant, Arrogance (pense qu'il ne peut pas être blessé), Désorientation, Point faible (boire)

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +2, Subtil –2

Réputation : aucune

Combat :

Hache & écu : Init –1, Attaque +10, Défense +10, Dégâts +7

Coup de poing : Init –2, Attaque +3, Défense +4, Dégâts +1

Encaissement : +13 (armure complète en écailles métalliques, Vigueur)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–6), –3 (7–12), –5 (13–18), Incapacité (19–24)

Compétences :

Archerie 1 (arc court), Armes à deux mains 3 (hache d'armes), Armes à une main 5 (écu), Armes de jet 2 (hache), Athlétisme 1 (course), Attention 3 (en combat), Bagarre 3 (corps à corps), Charme 3 (une fois saoul), Connaissance [région] 2 (brasseurs), Connaissance des gens 1 (mages), Langue vivante 5 (parler des combats), Musique 1 (chansons à boire), Ripaille 4 (boire), Survie 1 (rivières), Tromperie 1 (mentir aux mages)

Équipement : hache, écu, armure complète en écailles métalliques, sac contenant de quoi entretenir ses armes et son armure et établir un campement en voyage.

Encombrement : 3 (4)

Notes de personnalisation : le costaud est un bon garde du corps pour un mage, puisqu'il encaisse un grand nombre de coups avant de tomber et de laisser le mage vulnérable. Les Vertus dépendent du concept, mais les Vices peuvent être changés et les valeurs des Compétences permutées librement.

Le soldat standard

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

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Combattant, Point faible

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

Réputation : aucune

Combat :

Hache & écu : Init 0, Attaque +12, Défense +11, Dégâts +7

Coup de poing : Init –1, Attaque +7, Défense +7, Dégâts +1

Encaissement : +8 (armure complète en écailles métalliques)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Archerie 4 (arc court), Armes à deux mains 4 (hache d'armes), Armes à une main 5 (écu), Athlétisme 3 (course), Attention 3 (en combat), Bagarre 4 (coup de poing), Charme 2 (sexe opposé), Connaissance [région] 3 (tavernes), Étiquette 2 (mages), Langue natale 5 (gros mots), Ripaille 3 (boire), Survie 1 (pour une courte période), Tromperie 2 (éviter les corvées)



Équipement : hache, écu, armure complète en écailles métalliques, sac contenant de quoi entretenir ses armes et son armure et établir un campement en voyage.

Encombrement : 3 (4)

Notes de personnalisation : libre à vous de choisir le Point faible du soldat standard. Cet archétype est une bonne base pour créer un servant légèrement différent, en ajoutant des Vertus et des Vices et en réarrangeant ses Compétences.

Le spécialiste

Caractéristiques : Int –1, Per 0, Pré –1, Com –4, For +2, Éne +2, Dex +3, Viv +2

Taille : 0

Âge : 19 (19)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Affinité pour les Armes à une main, Talent pour les Armes à une main, Combattant, Défaut de prononciation (bégaiement), Obsession (améliorer sa Compétence en Armes à une main), Piètre Communication

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

Réputation : aucune

Combat :

Hache & écu : Init +1, Attaque +17, Défense +15, Dégâts +8

Coup de poing : Init 0, Attaque +8, Défense +7, Dégâts +2

Encaissement : +9 (armure complète en écailles métalliques)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Archerie 1 (2) (arc court), Armes à une main 7 + 2 (écu), Athlétisme 3 (course), Attention 4 (en combat), Bagarre 5 (esquive), Chasse 5 (cerf), Connaissance [région] 3 (guerriers), Langue vivante 5 (parler des combats), Marchandage 2 (armes), Ripaille 1 (boire)

Équipement : hache, écu, armure complète en écailles métalliques, sac contenant de quoi entretenir ses armes et son armure et établir un campement en voyage.

Encombrement : 2 (4)

Notes de personnalisation : le spécialiste peut facilement se concentrer sur une Compétence différente, bien que cela puisse obliger à changer les Caractéristiques et à opter pour une autre Vertu conférant des points d'expérience à la place de Combattant, comme Éducation classique ou Grand voyageur. Vous pouvez changer les Traits de Personnalité librement, et assigner les valeurs de Compétence à d'autres Compétences. De même, les Vices peuvent être modifiés sans changer le concept central du personnage.

Le vétéran grisonnant

Caractéristiques : Int 0, Per 0, Pré –1, Com –1, For 0, Éne +1 (1), Dex +2 (2), Viv +2 (2)

Taille : 0

Âge : 45 (45)

Décrépitude : 1 (2)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident d'une alliance, Combattant, Point faible (répondre aux mages)

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

Réputation : aucune

Combat :

Hache & écu : Init –1, Attaque +15, Défense +14, Dégâts +6

Coup de pied : Init –3, Attaque +6, Défense +5, Dégâts +3

Encaissement : +8 (armure complète en écailles métalliques)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Archerie 5 (arc long), Armes à deux mains 5 (hache d'armes), Armes à une main 8 (écu), Armes de jet 4 (couteau), Attention 5 (en combat), Bagarre 3 (coups de pied), Commandement 3 (en combat), Connaissance [région A] 4 (monstres), Connaissance [région B] 2 (monstres), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3 (servants), Connaissance des gens 1 (mages), Discrétion 3 (en portant une armure), Langue vivante 5 (jargon militaire), Ripaille 3 (avec des amis combattants), Survie 1 (dans un groupe), Tromperie 2 (obtenir des rations supplémentaires)

Équipement : hache, écu, armure complète en écailles métalliques, sac contenant de quoi entretenir ses armes et son armure et établir un campement en voyage.

Encombrement : 4 (4)

Notes de personnalisation : le vétéran grisonnant travaille pour l'alliance depuis bien des années, mais il n'a jamais été promu à un poste d'officier parce qu'il a tendance à répondre aux mages. Néanmoins, il sait diriger un groupe de servants. Son âge ne l'a pas encore vraiment ralenti, mais cela ne va pas tarder. S'il le souhaite, il pourrait prendre deux Vices supplémentaires, et un nombre correspondant de Vertus. Ses valeurs de Compétence peuvent être permutées. Les meilleures devraient rester en combat, mais il pourrait se spécialiser dans une forme différente. Il faudrait alors recalculer ses totaux de combat. Les Compétences secondaires peuvent également être un peu modifiées.

Archétypes de compagnons

Ce sont des archétypes de personnages principaux autre que des mages.

Le chevalier

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

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Chevalier, Richesse, Caractéristiques supérieures, Talent pour les Armes à une main, Relique, Serment de fidélité, Fierté (majeur), Arrogance (Mineur)

Traits de Personnalité : Brave +3, Chevaleresque +3, Fier +3

Réputation : aucune

Combat :

Épée longue & bouclier (monté) : Init +2, Attaque +17, Défense +17, Dégâts +7

Épée longue & bouclier (à pied) : Init +2, Attaque +14, Défense +14, Dégâts +7

Grande épée (monté) : Init +2, Attaque +16, Défense +13, Dégâts +10

Grande épée (à pied) : Init +2, Attaque +13, Défense +10, Dégâts +10

Coup de poing : Init +0, Attaque +5, Défense +5, Dégâts +1

Encaissement : +10 (cotte de mailles, Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Armes à deux mains 5 (grande épée), Armes à une main 5 + 2 (écu), Athlétisme 2 (course), Attention 3 (bataille), Bagarre 2 (coup de poing), Chasse 2 (cerf), Chirurgie 1 (blessures infligées par les épées), Commandement 4 (soldats), Connaissance [région] 3 (nobles), Connaissance des animaux 2 (fauconnerie), Équitation 5 (en combat), Étiquette 3 (nobles), Intrigue 1 (cours aristocratiques), Langue vivante 5 (donner des ordres), Musique 1 (chant), Survie 1 (forêts)

Équipement : cotte de mailles complète, épée longue, écu, grande épée.

Encombrement : 2 (3)

Notes de personnalisation : la Vertu Richesse procure un grand nombre de points d'expérience au chevalier, qui ne peut donc pas être changé sans recréer le personnage de zéro. Le Serment de fidélité peut être échangé contre Amour véritable, ce qui est toujours approprié. De fait, la troupe peut même vous autoriser à prendre les deux, le personnage pouvant encore choisir trois points de Vices. Notez que ce personnage s'estime supérieur à quasiment tout le monde, à moins que vous ne changiez son Vice de Personnalité Majeur, et qu'il n'a pas les Compétences nécessaires pour bien interagir avec des égaux.

La crapule

Caractéristiques : Int 0, Per +1, Pré 0, Com +1, For –1, Éne 0, Dex +4, Viv +4

Taille : 0

Âge : 20 (20)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Vagabond, Excellente Dextérité, Excellente Vivacité, Caractéristiques supérieures (x2), Doigté, Sens de l'équilibre, Talent pour les Doigts agiles, Talent pour la Discrétion, Avarice (majeur), Sombre secret, Compétences inhibées (illettré), Compulsion

Traits de Personnalité : Avarice +3, Téméraire +2, Sociable +2

Réputation : aucune

Combat :

Coup de poing : Init +4, Attaque +7, Défense +7, Dégâts –1

Encaissement : +0 (Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Athlétisme 3 (escalade), Attention 3 (remarquer quand on l'observe), Bagarre 3 (se débiner), Charme 2 (les gens qui pensent qu'il est excitant), Connaissance [région] 1 (maison des gens aisés), Connaissance des gens 1 (les individus ayant de l'autorité), Discrétion 5 + 2 (être silencieux), Doigts agiles 5 + 2 (pickpocket), Langue natale 5 (être poli), Tromperie 1 (lorsqu'il est pris la main dans le sac)

Équipement : vêtements, une réserve secrète d'argent qu'il ne dépense jamais.

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : le Sombre secret de la crapule pourrait être à peu près n'importe quoi, mais ce sera sans doute un crime particulièrement odieux qui lui fait encore honte des années après. La Compulsion pourrait être de commettre un acte délictueux mineur, comme le vol, ou de prendre des risques pour se prouver qu'il en est capable. Ce personnage est fondamentalement rapide et furtif, bien qu'il puisse être charmant dans une certaine mesure. En bougeant les valeurs des Caractéristiques et des Compétences, vous pouvez en faire un séducteur avec quelques capacités de discrétion. Dans ce cas, n'oubliez pas de changer les Vertus Excellente Caractéristique et de Talent pour une Compétence.

L'érudite

Caractéristiques : Int +5, Per +1, Pré +1, Com +2, For –1, Éne –1, Dex 0, Viv +1

Taille : 0

Âge : 20 (20)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Clerc, Étudiant attentif, Lecteur perspicace, Pédagogue, Excellente Intelligence (x2), Caractéristiques supérieures, Brebis galeuse, Détermination (être un meilleur érudit que n'importe quel homme), Handicap social (avocate déclarée des capacités des femmes)

Traits de Personnalité : Savante +3, Indépendante +1, Confiante –2

Réputation : mégère égoïste 2 (locale)

Combat :

Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +1, Dégâts —

Encaissement : –1 (Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Arabe 1 (termes médicaux), Arts libéraux 3 (rhétorique), Charme 2 (érudits), Connaissance [région] 2 (couvents), Connaissance de l'Église 2 (érudits), Connaissance des gens 2 (érudits), Droit civil et canon 1

(droit des femmes), Enseignement 3 (Arts libéraux), Langue vivante 5 (débats), Latin 5 (débats académiques), Médecine 1 (maux féminins), Philosophies 3 (philosophie morale), Théologie 2 (statut des femmes), Tromperie 2 (mentir aux autorités)

Équipement : vêtements, une ardoise ou tablette de cire pour écrire.

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : l'érudite s'est coupée de sa famille en refusant d'épouser un homme convenable pour poursuivre sa passion excentrique. Elle est probablement arrivée dans l'alliance parce que c'est le seul endroit où on la laisse étudier. Si elle n'a pas encore accès à la bibliothèque, elle aimerait l'avoir. Ses Vertus actuelles sont très ciblées, en changer une ou deux pour accentuer d'autres aspects de sa personnalité n'est pas un problème. De même, le sujet de ses études peut être modifié, tant qu'elle garde une valeur de un ou plus en Arts libéraux afin de savoir lire.

Le prêtre

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

Taille : 0

Âge : 33 (33)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Prêtre, Exaltation, Immunité mineure (foudre), Relique, Perception de la sainteté et de la malignité, Contacts sociaux (bas clergé), Étudiant du Divin, Grand voyageur, Compassion (majeur), Harcelé par un ange, Maladresse, Vœu de chasteté

Traits de Personnalité : Pieux +3, Loyal +2, Serviable +1

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +2, Dégâts —

Encaissement : +0 (Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Arts libéraux 2 (rhétorique), Bagarre 1 (esquive), Charme 5 (paroissiens), Commandement 3 (prêche), Connaissance [région] 5 (églises), Connaissance de l'Église 2 (diocèse local), Connaissance des gens 6 (personnes qu'il connaît très bien), Connaissance du Divin 3 (anges), Droit civil et canon 1 (régulations du clergé), Étiquette 3 (Église), Intrigue 1 (paroisses), Langue vivante 5 (prêches), Latin 4 (la Bible), Perception de la sainteté et de la malignité 4 (anges), Théologie 2 (angélologie)

Équipement : tenue de prêtre, un missel.

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : le prêtre peut prendre deux Vices Mineurs et les Vertus correspondantes, s'il le désire. Il n'est pas nécessairement au courant de son immunité, à moins qu'il n'ait été frappé par la foudre et n'en soit sorti indemne, ce qui devrait alors être un évènement central de son passé. La nature de son Immunité mineure peut être facilement changée, ou même transformée en Immunité majeure en prenant deux Vices Mineurs supplémentaires.

La sorcière

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

Taille : 0

Âge : 30 (30)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Sage, Éducation, Caractéristiques supérieures, Prémonitions, Double vue, Étudiant de la magie, Sens de la nature, Compassion (majeur), Ennemis, Nocturne

Traits de Personnalité : Compassionnelle +3, Sociable –1, Confiante –2

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +0, Dégâts —

Encaissement : +0 (Énergie)

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)

Compétences :

Arts libéraux 1 (astronomie), Athlétisme 1 (escalade), Attention 1 (animaux), Charme 3 (paysans), Chirurgie 4 (accidents agricoles), Connaissance [région] 3 (herbes médicinales), Connaissance de l'occulte 1 (diaboliste), Connaissance de la Féerie 2 (malédiction), Connaissance de la magie 3 + 2 (les regio), Connaissance des gens 3 (paysans), Connaissance du Divin 1 (reliques), Double vue 3 (fantômes), Langue natale 5 (bien choisir ses mots), Latin 4 (termes médicaux), Médecine 5 (empoisonnements accidentels), Prémonitions 3 (menaces envers autrui), Sens de la nature 3 (climat), Survie 3 (près des champs), Tromperie 3 (clergé)

Équipement : vieux vêtements solides.

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : les pouvoirs magiques de la sorcière n'ont rien en commun avec ceux d'un mage hermétique, puisqu'elle n'a pas le Don. C'est une excellente guérisseuse, et les gens peuvent avoir du mal à croire que ses capacités n'ont rien de surnaturel. Des membres intolérants du clergé font de bons ennemis, tout comme des êtres magiques ou féeriques qu'elle aurait gênés. Dans ce dernier cas, le Vice peut être remplacé par Harcelé par une entité surnaturelle ou Nuisance surnaturelle. Elle peut prendre un Vice Majeur supplémentaire, ou trois Mineurs, et les Vertus correspondantes.

Archétypes de mages

Ces archétypes sont des membres typiques de chaque maison, âgés de 25 ans et sortant de leur apprentissage.

L'astérisque dans les Vertus indique celle que le mage reçoit gratuitement grâce à sa maison.



Bjornaer

Caractéristiques : Int +3, Per 0, Pré 0, Com –1, For 0, Éne +1, Dex 0, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Connaissance de la forêt, Animal de cœur*, Indifférence des animaux, Magie silencieuse (x2), Magie subtile, Don tapageur, Maître ennemi, Forme déficiente (Ignem)
Traits de Personnalité : Brave +2, Ambitieux +2, Obéissant –2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +4, Dégâts —
Encaissement : +1
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Animal de cœur 2 (se changer en loup), Arts libéraux 1 (grammaire), Athlétisme 2 (endurance), Attention 2 (personnes), Bagarre 2 (esquive), Chasse 2 (petit animaux), Connaissance [région A] 1 (forêts), Connaissance [région B] 1 (forêts), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (Bjornaer), Connaissance des gens 1 (chasseurs), Finesse 1 (ciblage), Langue vivante 5 (parler de la nature), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Animal), Pénétration 1 (Muto), Survie 3 (forêts), Théorie de la magie 3 (Animal), Tromperie 1 (prétendre en savoir moins que l'on n'en sait réellement)

Arts : Cr 0, In 1, Mu 10, Pe 3, Re 1 ; An 8, Aq 0, Au 0, Co 8, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :

Métamorphose de la bête féroce en crapaud (MuAn 25) +19
Émousse les crocs de la vipère (PeAn 15) +12
Cercle de protection contre les animaux (ReAn 5) +10
Regard de serpent (ReAn 15) +9
Yeux du chat (MuCo(An) 5) +19
Don de la robustesse de l'ours (MuCo 25) +19
Plaie ouverte (PeCo 15) +12
Contrôle du pantin (ReCo 15) +10

Notes de personnalisation : le Bjornaer est bien plus à l'aise avec les animaux qu'avec les humains, au point de se considérer lui-même comme un intermédiaire entre les deux règnes. La combinaison que représente son Don tapageur avec son Indifférence des animaux fait qu'il s'entend probablement mieux avec les animaux qu'avec les gens. Connaissance de la forêt peut être changée pour un terrain plus adapté à l'animal de cœur effectivement choisi, cet archétype étant bâti avec un loup en tête. Les deux Vices Majeurs peuvent être changés librement, et si Forme déficiente (Ignem) est très fréquent au sein de la maison Bjornaer, elle n'est pas obligatoire pour votre personnage. Notez que Magie silencieuse et subtile permettent de lancer des sorts sans malus sous forme d'animal de cœur.





Bonisagus

Caractéristiques : Int +5, Per 0, Pré 0, Com +1, For 0, Éne 0, Dex 0, Viv 0
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Révélations secondaires, Affinité pour Auram, Affinité pour Creo, Lecteur perspicace, Études libres, Excellente Intelligence (x2), Génie inventif, Talent pour la Théorie de la magie*, Détermination (majeur), Faveurs, Magie douloureuse, Enchanteur médiocre
Traits de Personnalité : Studieux +3, Curieux +2, Brave –1
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +0, Dégâts —
Encaissement : 0
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (logique), Attention 2 (quand il travaille), Charme 2 (avec des pairs), Concentration 3 (lancement de sorts), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2 (grandes découvertes), Connaissance de la magie 1 (magie non-hermétique), Connaissance des gens 2 (mages), Enseignement 3 (arts hermétiques), Langue natale 5 (conversations érudites), Latin 4 (termes techniques hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 1 (Auram), Théorie de la magie 4 + 2 (Creo)
Arts : Cr 12, In 0, Mu 0, Pe 0, Re 3 ; An 0, Aq 0, Au 12, Co 1, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Charge des vents rageurs (CrAu 15) +24
Nuages de pluie et de tonnerre (CrAu 25) +24
Nuages de neige estivale (CrAu 25) +24
Conjuration de la foudre (CrAu 35) +24
Purification des plaies purulentes (CrCo 20) +16

Notes de personnalisation : la Détermination du Bonisagus est probablement de faire une grande découverte dans le domaine de la magie. C'est un rat de laboratoire, plus heureux quand il travail enfermé dans son laboratoire que perdu dans le monde extérieur. Toutefois, les faveurs qu'il doit rendre et sa soif de découverte le poussent dehors. De même, les objets enchantés lui sont très utiles, mais il n'est pas doué pour les fabriquer lui-même. C'est une autre raison pour intégrer des histoires. Ce concept est bâti autour des Vertus et du défaut Détermination, les autres pouvant être facilement changés. De même, les Talents pour des Arts peuvent être modifiés, mais cela oblige à apprendre d'autres sorts.





Criamon

Caractéristiques : Int +3, Per 0, Pré +2, Com –3, For 0, Éne +2, Dex 0, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Magie formelle flexible, L'Énigme*, Sensibilité à la magie, Talent pour la Sagesse énigmatique, Effet secondaire, Bonus aux études, Dépendance à la magie, Enclin au Crépuscule, Incompréhensible
Traits de Personnalité : Enthousiasme +3, Amical +2, Pragmatique –3
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +1, Dégâts —
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (rhétorique), Charme 5 (personnes éduquées), Concentration 3 (lancement de sorts), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (mystères), Connaissance des gens 1 (personnes éduquées), Langue natale 5 (mots compliqués), Latin 4 (termes énigmatiques), Parma Magica 1 (Mentem), Sagesse énigmatique 3 + 2 (énigmes), Sensibilité à la magie 2 (auras), Théorie de la magie 3 (Vim)
Arts : Cr 4, In 6, Mu 4, Pe 4, Re 4 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 0, He 0, Ig 0, Im 2, Me 1, Te 0, Vi 10
Marque de Crépuscule : aucune (pour le moment)
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Fantasme de la tête parlante (CrIm 10) +8
Aura de présence exaltée (MuIm 10) +8
Déchirement du voile de la Féerie (InVi 20) +18
Déchirement du voile de la magie (InVi 20) +18
Démêler la trame d'imaginem (PeVi 20) +16
Brise du silence (PeVi 20) +16
Cercle de protection contre les démons (ReVi 20) +16
Notes de personnalisation : le Criamon n'a pas autant de Vices qu'il pourrait en avoir. Il peut prendre un Vice majeur ou trois Vices

Mineurs, avec les Vertus correspondantes, si désiré. Ses valeurs de Charme et de Connaissance des gens peuvent être déplacées vers d'autres Compétences accessibles durant les cinq premières années de sa vie (cf. « Règles détaillées de création de personnage », p. 58), tout en permutant sa bonne valeur de Présence vers une autre Caractéristique.



II
CHAPITRE



Ex Miscellanea

Caractéristiques : Int +3, Per –1, Pré –1, Com 0, For +4, Éne +4, Dex –2, Viv –2
Taille : +2
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Sang de géant*, Expertise magique majeure (pierre), Affinité pour Terram*, Magie persistante, Caractéristiques supérieures, Talent en Terram, Vigueur, Générosité (majeur), Condition nécessaire (toucher de la pierre)*, Harcelé par une entité surnaturelle, Forme déficiente (Auram)
Traits de Personnalité : Généreux +3, Patient +2, Confiant +2, Revanchard +2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init –2, Attaque —, Défense +1, Dégâts —
Corps à corps : Init –2, Attaque +2, Défense +2, Dégâts +4
Encaissement : +7
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–7), –3 (8–14), –5 (15–21), Incapacité (22–28)
Compétences :
Arts libéraux 1 (astronomie), Bagarre 3 (corps à corps), Concentration 3 (lancement de sorts), Connaissance [région] 3 (chemins de montagne), Finesse 2 (Terram), Langue natale 5 (être poli), Latin 4 (usages hermétiques), Parma Magica 1 (Ignem), Pénétration 2 (Terram), Survie 3 (montagnes), Théorie de la magie 3 (Terram)
Arts : Cr 8, In 0, Mu 4, Pe 3, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 1, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 12+3, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Muraille de pierre (CrTe 25) +35
Flèche de cristal (Mu(Re)Te 10) +27
Rocher de glaise visqueuse (MuTe 15) +27
Pétrification de la terre (MuTe 20) +27
Destruction de la barrière métallique

(Pe(Re)Te 20) +22
Éruption rocheuse (Re(Me)Te 15) +27
Étreinte de la terre (Re(Mu)Te 15) +23

Notes de personnalisation : cette tradition Ex Miscellanea confère les Vertus Sang de géant et Affinité avec Terram, ainsi que le Vice Condition nécessaire (toucher de la pierre). La pierre en question peut être un caillou fixé à la ceinture, par exemple. Il doit au moins être de la taille des mains du mage, et il a de grandes mains ! Le mage n'a pas son maximum de Vices. Vous pouvez donc ajouter un Vice majeur ou trois Mineurs, avec les Vertus correspondantes.





Flambeau

Caractéristiques : Int +2, Per +1, Pré 0, Com -1, For 0, Éne +2, Dex 0, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Immunité majeure (feu), Expertise magique majeure (flammes), Affinité pour Creo, Affinité pour Ignem, Renforcement vital, Talent en Ignem*, Ennemis, Condition nécessaire (doit frapper des mains), Courroux (majeur)
Traits de Personnalité : Brave +3, Colérique +2, Pensif -2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +4, Attaque —, Défense +4, Dégâts —
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (logique), Athlétisme 2 (course), Attention 3 (en combat), Bagarre 2 (esquive), Connaissance [région] 2 (cachettes), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (maison Flambeau), Connaissance des gens 1 (supérieurs hiérarchiques), Discrétion 1 (entrer dans un bâtiment ou une pièce), Langue vivante 5 (insultes), Latin 4 (insultes), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 2 (Ignem), Survie 1 (forêts), Théorie de la magie 3 (Ignem), Tromperie 3 (prétendre qu'il n'a rien fait)
Arts : Cr 12, In 0, Mu 0, Pe 4, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 0, He 0, Ig 12+3, Im 0, Me 0, Te 1, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien sentant légèrement le brûlé.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Paume de flammes (CrIg 5) +41
Pilum de feu (CrIg 20) +41
Arc de rubans flamboyants (CrIg 25) +41
Boule de flammes abyssales (CrIg 35) +41
Cercle de flammes (CrIg 35) +41

Notes de personnalisation : le Flambeau ne connaît qu'un tour, mais il le connaît bien. Il peut lancer du feu sur ses adversaires avec une efficacité redoutable. Ses Arts ciblés et son Expertise magique signifient qu'il a une bonne Pénétration même pour des sorts puissants. Toutefois, il est bien plus faible dans tous les autres domaines. Courroux et Ennemis peuvent être échangés contre d'autres Vices sans soucis, afin de briser le stéréotype, tout comme son Immunité majeure. Il peut prendre un Vice Mineur supplémentaire, à équilibrer avec une Vertu Mineure.





Guernicus

Caractéristiques : Int +3, Per +4, Pré +1, Com 0, For 0, Éne 0, Dex –2, Viv 0
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Affinité pour Intellego, Clarté de pensée, Excellente Perception, Prestige hermétique*, Caractéristiques supérieures, Talent en Intellego, Effet secondaire (difficile de mentir), Malédiction de Vénus, Restriction (pas de magie pendant une Durée de Soleil après avoir menti)
Traits de Personnalité : Honnête +3, Juste +2, Nerveux en face du sexe opposé +2
Réputation : Quaesitor (hermétique) 3
Combat :
Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +2, Dégâts —
Encaissement : +0
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (logique), Attention 3 (indices), Bagarre 1 (esquive), Charme 2 (gens qu'il suspecte), Concentration 1 (observer les gens ou les lieux), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (affaires légales), Connaissance des gens 4 (menteurs), Droit hermétique 3 (le Tribunal local), Langue natale 5 (questions), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Théorie de la magie 3 (Intellego), Tromperie 2 (dissimuler ses enquêtes)
Arts : Cr 0, In 12+3 (5), Mu 0, Pe 2, Re 0 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 6, Me 6, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Œil du médecin (InCo 5) +20
Yeux de l'aigle (InIm 25) +21
Conjuration des images lointaines (InIm 25) +21
Invisibilité du magicien immobile (PeIm 15) +8
Souffle glacé du mensonge (InMe 20) +21
Incursion dans l'esprit humain (InMe 30) +21

Notes de personnalisation : si le Guernicus ment (c'est-à-dire qu'il dit une chose qu'il pense fausse comme si elle était vraie), il ne peut plus employer de magie jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. Toute personne souhaitant mentir en sa présence peu de temps après qu'il ait lancé un sort (environ deux minutes) doit réussir un test de Trait de Personnalité approprié contre un Facteur de Difficulté égal à la magnitude du sort lancé. Si le test échoue, il ne peut se résigner à mentir, bien qu'il puisse rester silencieux. Le Guernicus peut prendre quatre points de Vices et les Vertus correspondantes.





Jerbiton

Caractéristiques : Int +3, Per +1, Pré +1, Com +1, For 0, Éne 0, Dex +1, Viv 0
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Don de velours, Créativité foisonnante, Caractéristiques supérieures, Éducation privilégiée, Talent pour la Musique*, Bénédiction de Vénus, Technique déficiente (Perdo), Condition nécessaire (chant), Vulnérabilité au pouvoir infernal
Traits de Personnalité : Amical +3, Brave +2, Studieux +1
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +0, Dégâts —
Encaissement : +0
Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (musique), Charme 3 (sexe opposé), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2 (Jerbiton), Connaissance des gens 2 (nobles), Droit hermétique 1 (avoir affaire aux mortels), Étiquette 2 (noblesse), Langue natale 5 (style aristocratique), Latin 5 (termes musicaux), Musique 4 + 2 (chant), Parma Magica 1 (Mentem), Ripaille 2 (garder sa dignité), Théorie de la magie 3 (Imaginem), Tromperie 2 (excuses rapides)
Arts : Cr 6, In 1, Mu 6, Pe 1, Re 6 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 10, Me 0, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Fantasme de la tête parlante (CrIm 10) +16
Silhouette humaine fantasmatique (CrIm 25) +16
Discernement de ses propres illusions (InIm 15) +11
Saveur des herbes et des épices (MuIm 5) +16
Aura de présence exaltée (MuIm 10) +16
Notes aux délicieuses sonorités (MuIm 10) +16
Image déguisée (MuIm 15) +16
Illusion de fraîcheur (PeIm 10) +6
Pas de côté (ReIm 10) +16

Notes de personnalisation : le Jerbiton a choisi Talent pour la Musique en tant que Vertu gratuite liée à sa maison. C'est un être social qui se voit comme un artiste de la magie et de la musique. Il peut prendre jusqu'à trois points de Vices supplémentaires, et les Vertus correspondantes. Notez qu'il possède le Don de velours et peut interagir avec des vulgaires sans malus.





Mercere

Caractéristiques : Int +2, Per 0, Pré 0, Com -1, For 0, Éne +2, Dex +1, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Expertise magique majeure (climat), Affinité pour Auram, Magie cyclique (positif) — Jour, Talent en Auram, Talent en Creo*, Circonstances spéciales (durant une tempête), Ambition (majeur), Rituel de longévité difficile, Magie cyclique (négatif) — Nuit
Traits de Personnalité : Ambitieux +3, Errant +3, Brave +2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +1, Dégâts —
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (astronomie), Athlétisme 1 (marche), Attention 1 (indications du climat), Chasse 2 (petit gibier), Connaissance [région] 2 (itinéraires entre les villages), Discrétion 3 (dans les bois), Langue natale 5 (parler aux voyageurs), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Ignem), Pénétration 2 (Auram), Survie 4 (par mauvais temps), Théorie de la magie 3 (Auram)
Arts : Cr 6+3, In 4, Mu 4, Pe 3, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 12+3, Co 2, He 0, Ig 0, Im 0, Me 2, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Colère de Jupiter (CrAu 10) +26
Nuages de pluie et de tonnerre (CrAu 25) +35
Nuages de neige estivale (CrAu 25) +35
Attraction des vents ascendants (CrAu 30) +26
Ailes du vent (Cr(Re)Au 30) +27
Notes de personnalisation : le Mercere peut prendre trois points de Vices et autant de points de Vertu. Il est tout à fait capable de voyager seul, ce qu'il préfère probablement.

En déplaçant des points de Chasse et Discrétion vers des Compétences sociales comme Charme, il peut être plus apte à voyager en groupe.

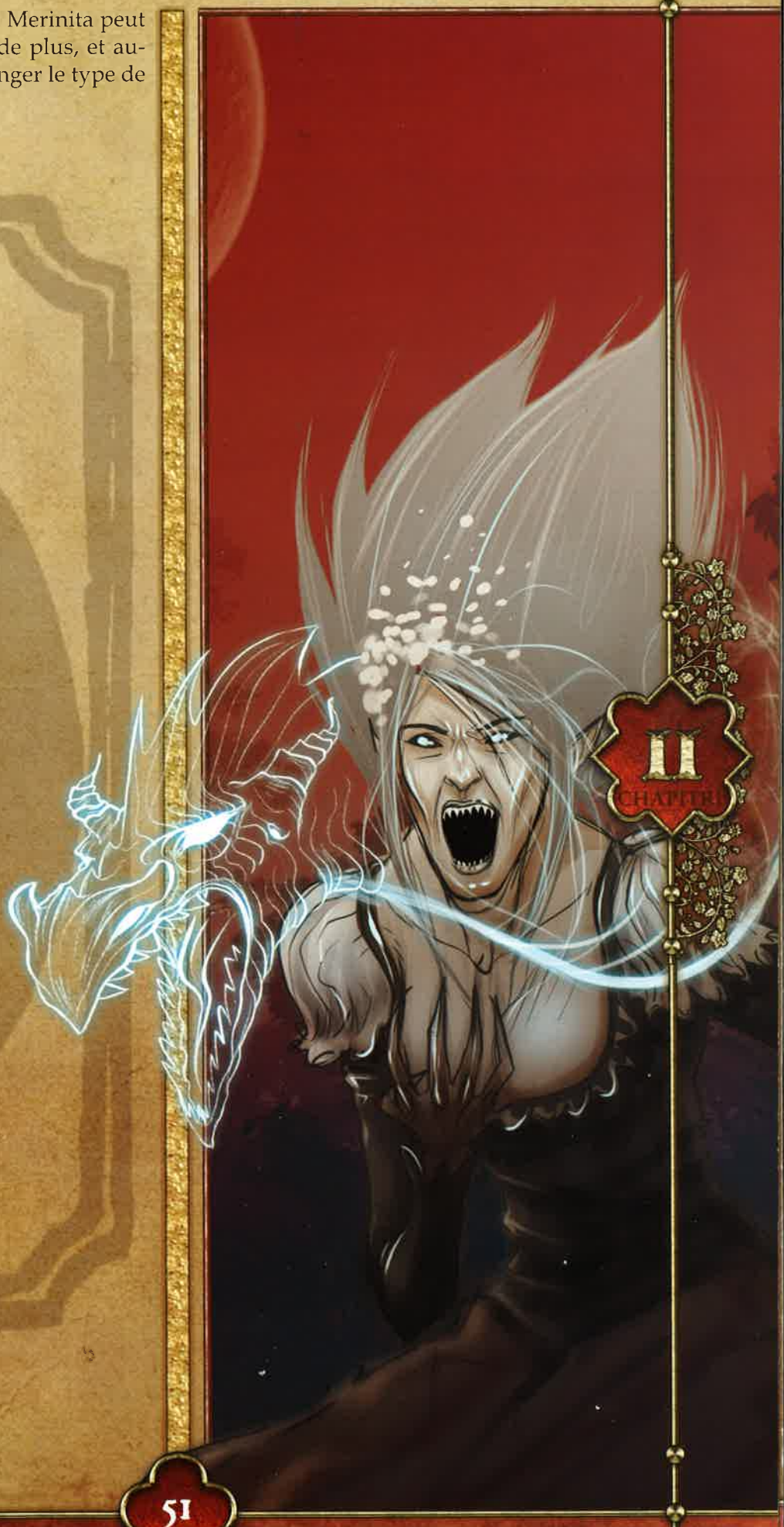




Merinita

Caractéristiques : Int +3, Per +1, Pré +1, Com +2, For –1, Éne –1, Dex –1, Viv –1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Sang féerique saillant (ondine), Forme de prédilection (Imaginem), Magie féerique*, Études libres, Talent en Imaginem, Étudiant de la Féerie, Magie chaotique, Harcelé par des êtres féeriques, Éducation féerique
Traits de Personnalité : Lunatique +3, Honnête –2, Fiable –3
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init –1, Attaque —, Défense –1, Dégâts —
Encaissement : –1
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (rhétorique), Charme 2 (gagner la confiance), Connaissance de la Féerie 3 (êtres féeriques des eaux), Connaissance des gens 2 (ce que les gens sont prêts à croire), Langue natale 5 (êtres féeriques), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 2 (Mentem), Théorie de la magie 3 (Imaginem), Tromperie 5 (mensonges tenaces)
Arts : Cr 5, In 1, Mu 5, Pe 2, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 1, He 0, Ig 0, Im 10+3, Me 5, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Animal fantasmatique (CrIm 20) +17
Silhouette humaine fantasmatique (CrIm 25) +17
Image fantôme (MuIm 20) +17
Voile d'invisibilité (PeIm 20) +14
Pas de côté (ReIm 10) +17
Panique du coeur tremblant (CrMe 15) +9
Appel de Morphée (ReMe 10) +9

Notes de personnalisation : le Merinita peut prendre trois points de Vices de plus, et autant de Vertu. Il est aisé de changer le type de Sang féerique saillant.





Tremere

Caractéristiques : Int +3, Per –2, Pré 0, Com 0, For 0, Éne +2, Dex 0, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Magie élémentaire, Lecteur perspicace, Prudence en sorcellerie, Aptitude magique latente, Expertise magique mineure (certamen)*, Parens compétent, Ambition, Résistance magique faible, Vulnérabilité au pouvoir divin
Traits de Personnalité : Autoritaire +3, Respectueux +3, Brave +2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +1, Dégâts —
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (arithmétique), Charme 2 (mages), Commandement 3 (gérer une institution), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2 (Tremere), Connaissance des gens 3 (mages), Droit hermétique 1 (lois du certamen), Étiquette 2 (hermétique), Finesse 2 (Terram), Intrigue 2 (politiques hermétiques), Langue natale 5 (donner des ordres), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 3 (Ignem), Théorie de la magie 3 (Creo), Tromperie 2 (mentir aux subordonnés)
Arts : Cr 5, In 5, Mu 5, Pe 5, Re 5 ; An 0, Aq 3, Au 6, Co 0, He 0, Ig 6, Im 0, Me 1, Te 6, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Vents de protection tournoyants (CrAu 20) +13
Pluie de pierres (MuAu(Te) 20) +13
Pilum de feu (CrIg 20) +13
Apaisement des flammes ardentes (PeIg 20) +13
Sceller la terre (CrTe 15) +13
Œil aiguisé du mineur (InTe 20) +13
Pétrification de la terre (MuTe 20) +13
Gouffre béant (PeTe 15) +13

Notes de personnalisation : le Tremere peut prendre trois points de Vices de plus, et un nombre égal de Vertus. Tel quel, c'est un être social et politique, mais les valeurs de l'une de ses Compétences peuvent être déplacées vers des Compétences martiales pour en faire un meilleur combattant.



II
CHAPITRE



Tytalus

Caractéristiques : Int +4, Per -1, Pré 0, Com 0, For 0, Éne +2, Dex +1, Viv +1
Taille : 0
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 2 (5)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Magie spontanée vitalisée, Excellente Intelligence, Caractéristiques supérieures, Renforcement vital, Regard perçant, Confiance en soi*, Magie douloureuse, Maître ennemi, Parens incompétent
Traits de Personnalité : Ergoteur +3, Brave +2, Confiant +2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +4, Dégâts —
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)
Compétences :
Arts libéraux 1 (logique), Attention 2 (embuscades), Bagarre 3 (corps à corps), Commandement 2 (disciples de longue date), Concentration 2 (lancement de sorts), Intrigue 2 (conspirations), Langue natale 5 (polémique), Latin 4 (termes hermétiques), Marchandage 2 (produits de luxe), Parma Magica 1 (Mentem), Théorie de la magie 3 (Mentem), Tromperie 2 (inspiration du moment)
Arts : Cr 5, In 5, Mu 0, Pe 0, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 0, He 0, Ig 0, Im 0, Me 9, Te 0, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Douleurs de l'inquiétude perpétuelle (CrMe 20) +16
Question silencieuse (InMe 20) +16
Foi de l'enfant (PeMe 10) +11
Aura de l'autorité légitime (ReMe 20) +16
Fragrance du sommeil paisible (ReMe 20) +16

Notes de personnalisation : le Tytalus peut prendre jusqu'à trois points de Vices de plus, et un nombre similaire de Vertus.





Verditius

Caractéristiques : Int +3, Per 0, Pré 0, Com 0, For –3, Éne +1, Dex +1, Viv 0
Taille : -2
Âge : 25 (25)
Décrépitude : 0
Valeur de Distorsion : 0 (0)
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Affinité pour l'Artisanat (forgeron), Affinité pour l'Artisanat (maçon), Affinité pour Terram, Sang féerique (nain), Talent pour l'Artisanat (forgeron), Talent pour l'Artisanat (maçon), Talent en Terram, Magie de Verditius*, Nain, Magie spontanée faible, Magie spontanée difficile
Traits de Personnalité : Discipliné +3, Perfectionniste +3, Spontané –2
Réputation : aucune
Combat :
Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +0, Dégâts —
Encaissement : +1
Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient
Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20)
Compétences :
Artisanat (forgeron) 5 + 2 (fer), Artisanat (maçon) 4 + 2 (décorations), Arts libéraux 1 (géométrie), Athlétisme 2 (endurance), Attention 3 (défauts dans la pierre ou le métal travaillé), Connaissance de la Féerie 2 (nains), Langue natale 5 (parler du métal et de la pierre), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Terram), Philosophies 1 (philosophie naturelle), Théorie de la magie 3 (Terram)
Arts : Cr 7, In 3, Mu 5, Pe 3, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 0, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 12 + 3, Vi 0
Marque de Crépuscule : aucune
Équipement : robe de magicien.
Encombrement : 0 (0)
Sorts connus :
Sceller la terre (CrTe 15) +23
Toucher de Midas (CrTe 20) +23
Muraille de pierre (CrTe 25) +23
Flèche de cristal (Mu(Re)Te 10) +21
Fil du rasoir (MuTe 20) +21
Gouffre béant (PeTe 15) +19
Étreinte de la terre (Re(Mu)Te 15) +21

Notes de personnalisation : le Verditius peut prendre trois points d'autres Vices, et autant de Vertus. De plus, ses choix de Compétences d'Artisanat peuvent être modifiés sans altérer excessivement le concept. Enfin, toutes les personnes descendant des nains ne sont pas aussi petites qu'eux. Ce Vice peut donc être échangé contre un autre sans affecter fondamentalement le personnage.



Création de personnage détaillée

La première étape de la création d'un personnage à partir de zéro consiste à trouver un concept. Votre mage pourrait être un magicien du feu, un espion magique ou un mage désespérant d'échapper au diabolisme pratiqué par son *parens*. Un compagnon pourrait être un forestier aux pouvoirs surnaturels, un érudit musulman explorant l'Europe occidentale ou un loup-garou cherchant un remède à sa malédiction. Un servant peut être n'importe quel type de combattant ou appartenir à la domesticité de l'alliance, comme blanchisseuse, valet, garçon d'écurie et ainsi de suite.

Une fois le concept choisi, déterminez s'il s'agit d'un mage, d'un compagnon ou d'un servant. Les mages sont les plus évidents ; ils possèdent le Don et ont reçu une formation en magie hermétique. Avant de créer un personnage mage, vous devriez avoir une certaine compréhension des règles de magie. Sans cela, vous risquez de faire des choix qui vont affaiblir votre mage au départ et le gêner dans son développement ultérieur. Pour votre premier mage, il est probablement plus sage d'opter pour un archétype.

Si le personnage n'est pas mage, mais est censé être un personnage principal de la saga, c'est un compagnon. S'il doit avoir un rôle mineur, c'est un servant. Un garçon d'écurie censé être un rôle central peut être un compagnon, tandis qu'un forestier possédant un ou deux pouvoirs magiques pourrait aussi bien être un servant. Les règles de création de personnage sont légèrement différentes entre les trois types de personnages, en restant globalement identiques. Toutefois, les mages nécessitent suffisamment d'étapes propres pour être traités séparément.

Mages seulement : une maison hermétique

L'étape suivante pour un mage hermétique consiste à choisir sa Maison. Elles sont décrites à partir de la p. 13, et résumées sur la table page 60. L'appartenance à une maison confère un Avantage particulier lors de la création, indiqué sur cette table. Un mage ne peut appartenir qu'à une maison.

Exemple : Darius

Alice crée un mage expérimenté pour jouer dans une nouvelle saga. Elle se décide pour le nom « Darius ». Son concept est un mage à l'apparence effrayante, spécialisé dans la magie Perdo et pourchassant les ennemis de l'Ordre. En regardant les maisons, elle hésite entre Flambeau et Tytalus, mais Talent en Perdo convient mieux à son concept que Confiance en soi. Son personnage sera donc Darius de Flambeau.

SECTION III

Résumé de la création de personnage détaillée

1. **Choisir un concept de personnage.**
2. **Mages hermétiques uniquement : choisir une maison** (cf. p. 13).
3. **Choisir les Vertus et les Vices.** Les Vertus et les Vices Mineurs valent un point, les Vertus et les Vices Majeurs trois points chacun.
   Servants : jusqu'à trois Vices Mineurs, et autant de Vertus Mineures.
   Compagnons et mages : jusqu'à dix points de Vices, et le même nombre de points de Vertus.
4. **Acheter les Caractéristiques.** Commencez avec 7 points (cf. p. 25 ou 60).
5. **Petite enfance.** Langue natale 5, et 45 points d'expérience à répartir entre : Connaissance [région] (pour l'endroit ou les endroits où il a grandi), Athlétisme, Attention, Bagarre, Charme, Connaissance des gens, Tromperie, Langue vivante (autre que la langue natale du personnage), Discrétion, Survie, Natation.
6. **Vie postérieure.** 15 points d'expérience par année, répartis entre les Compétences accessibles au personnage, selon ses Vertus et ses Vices. Les personnages bénéficiant de la Vertu Richesse reçoivent 20 points par an, tandis que ceux affligés du Vice Pauvreté n'en reçoivent que 10 par année.
7. **Mages hermétiques uniquement : apprentissage.** Répartissez 240 points d'expérience entre les Arts hermétiques et n'importe quelle Compétence non-surnaturelle (plus les Compétences surnaturelles dont le mage possède la Vertu correspondante). Prenez 120 niveaux de sorts, d'un niveau ne dépassant pas Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + 3.
7. **Mages hermétiques uniquement (optionnel) : années après l'apprentissage.** Répartissez 30 points par année entre les points d'expérience des Arts, les points d'expérience des Compétences et des niveaux de sorts.
8. **Personnalité.** Choisissez trois mots pour décrire votre personnage, et assignez entre +3 et –3 à chaque. Les servants devraient tous avoir une valeur en Loyal, et les combattants en Brave.
9. **Réputation.** Si le personnage a une Vertu ou un Vice lui conférant une Réputation, il doit la déterminer maintenant.
10. **Compagnons et mages uniquement : confiance.** Au début du jeu, votre personnage a une valeur de Confiance de 1 et 3 points de Confiance, à moins qu'une Vertu ou un Vice ne modifie ces valeurs.
11. **Équipement.** Donnez à votre personnage l'équipement qu'il devrait raisonnablement avoir acquis et conservé.

Âge de départ des personnages

Les règles de création détaillée vous permettent de créer des personnages de tout âge. Si c'est évidemment très utile aux conteurs, la question se pose de l'âge approprié pour les nouveaux personnages-joueurs.

La première chose à laquelle penser est qu'à partir de 35 ans, un personnage doit effectuer des tests de Vieillissement (cf. p. 251) avant le début du jeu. Il peut même mourir avant d'avoir été joué, même si rien ne vous empêche de revenir à l'année précédente.

Le deuxième point est que les personnages plus âgés sont plus puissants que leurs cadets. C'est particulièrement vrai pour les mages, qui gagnent des points d'expérience et des niveaux de sort plus rapidement après être sortis de l'apprentissage et être libérés de l'obligation de servir leur maître.

Le dernier souci est que les personnages âgés prennent plus longtemps à créer, puisqu'ils ont plus de points d'expérience à allouer.

La troupe ou le conteur devrait prendre leur décision sur les âges de départ en tenant compte de ces facteurs. Voici quelques conseils.

Tout d'abord, de nouveaux joueurs devraient créer des mages sortant tout juste de l'apprentissage. Les mages ont beaucoup de choix devant eux, et avant d'avoir joué, vous ne saurez pas lesquels s'accordent le mieux à votre style de jeu.

Deuxièmement, dans la plupart des troupes, tous les mages devraient avoir approximativement le même nombre d'années après l'apprentissage. L'âge en lui-même est relativement peu important, les capacités magiques ayant tendance à éclipser les capacités vulgaires. Si vous décidez de passer outre, faites-le en connaissance de cause, avec une troupe qui est d'accord pour jouer dans une saga de ce genre, pas parce qu'un joueur a un concept sympa de vieux mage.

Troisièmement, il est préférable de créer des compagnons plutôt jeunes (moins de 30 ans), afin qu'ils aient plusieurs années de jeu devant eux. C'est plus ou moins important suivant la rapidité de votre saga (cf. p. 315), mais un vieux compagnon court le risque de mourir de vieillesse avant d'avoir été joué une douzaine de fois.

Enfin, on peut créer des servants de tout âge. Les vétérans grisonnants et les novices enthousiastes sont des concepts aussi valables l'un que l'autre. Même des personnages partiellement handicapés par leur âge peuvent contribuer aux histoires se déroulant dans l'alliance.

Jouer des enfants

Créer des enfants à l'aide de ces règles nécessite un minimum de bon sens. Les Compétences peuvent être générées et traitées normalement, mais un enfant de 7 ans ne peut pas être plus fort que la plupart des adultes, même avec une Force de +3. De même, certaines Vertus et Vices sont inutilisables initialement, ne le devenant qu'une fois l'enfant assez âgé.

Pour créer un enfant, suivez les règles normales, puis modifiez toutes les Caractéristiques comme suit.

Âge	Modificateur
Entre 6 et 7 ans	-4
Entre 8 et 9 ans	-3
Entre 10 et 11 ans	-2
Entre 12 et 13 ans	-1
Plus de 14 ans	Aucun

Gérez les Vertus et les Vices à votre discrétion.

II CHAPITRE

Vertus et Vices

De nombreux Vertus et Vices touchant au rôle du personnage dans l'histoire, c'est à leur niveau que l'on trouve le plus de différences entre les types de personnage.

Tous les personnages doivent avoir un Statut Social. Une partie d'entre eux ne coûte pas de points (cf. p. 71). En particulier, tous les mages hermétiques prennent le Statut Social Mage hermétique, qui est gratuit. Aucun autre personnage ne peut le prendre, fort logiquement.

Les servants sont quelque peu limités dans leur choix de Vertus et de Vices, afin de s'assurer qu'ils restent des rôles secondaires. Ils peuvent avoir jusqu'à trois points de Vices et un nombre égal de Vertus. Les servants ne peuvent avoir que des Vertus et des Vices Mineurs. De plus, les servants ne peuvent pas posséder le Don, ce qui ferait d'eux des rôles principaux, ni avoir des Vices d'Histoire, ceux-ci plaçant le personnage au centre de l'histoire, ce qui n'est pas la place d'un servant.

Les compagnons peuvent, en principe, choisir n'importe quels Vertus ou Vices. Ils peuvent avoir jusqu'à dix points de Vices et un nombre correspondant de Vertus. Les Vertus et les Vices Majeurs coûtent chacun trois points, les Vertus et les Vices Mineurs un point.

Les compagnons ne possédant pas le Don ne peuvent pas choisir de Vertus ou de Vices hermétiques. Ils peuvent posséder le Don, et donc choisir des Vertus ou des Vices hermétiques. Cependant, cela devrait être extrêmement inhabituel, la raison la plus courante étant de jouer l'apprentissage d'un mage. Cela dit, le Don reste gratuit, même pour un compagnon. Gardez à l'esprit que, à moins que le personnage n'ait accès à une formation magique, c'est principalement un Vice, à cause de son effet sur les interactions sociales.

Comme les compagnons, les mages peuvent choisir jusqu'à dix points de Vices, et le même nombre de points de Vertus. Les Vertus et les Vices Majeurs valent trois points, les Mineurs un point. Tous les mages doivent posséder le Don. Sans lui, ils ne peuvent manipuler la magie et donc être des mages. De plus, tous les mages devraient avoir au moins un Vice hermétique. Nul ne s'accorde parfaitement avec la théorie hermétique.

Les règles d'acquisition des Vertus et des Vices sont résumées au début de la section Vertus & Vices.

Résumé des maisons hermétiques

Les maisons hermétiques sont décrites plus en détail à partir de la p. 13. Chaque membre d'une maison reçoit un Avantage particulier lors de la création, indiqué sur la table suivante.

Maison	Type	Description	Avantage
Bjornaer	Culte des mystères	Mages qui sont autant des animaux que des humains	Animal de cœur (p. 147), valeur initiale de 1 dans la Compétence Animal de cœur.
Bonisagus	Vraie lignée	Des chercheurs ou des politiciens	Talent pour la Théorie de la magie (chercheurs) ou Talent pour l'Intrigue (politiciens).
Criamon	Culte des mystères	Philosophes mystiques et maîtres des énigmes	L'Énigme (p. 148), valeur initiale de 1 dans la Compétence Sagesse énigmatique.
Ex Miscellanea	Societas	Mages de différentes traditions, pas toutes hermétiques	Une Vertu hermétique mineure gratuite, une Vertu non-hermétique majeure gratuite et un Vice hermétique majeur obligatoire, représentant la tradition au sein de la maison. Ces Vertus et Vices ne comptent pas dans le maximum normal.
Flambeau	Societas	Maîtres martiaux du feu et de la destruction	Talent en Perdo ou Talent en Ignem.
Guernicus	Vraie lignée	Enquêteurs, juristes et médiateurs	Prestige hermétique.
Jerbiton	Societas	Nobles, érudits et artistes	Une Vertu Mineure liée à l'érudition, aux arts ou aux interactions vulgaires
Mercere	Vraie lignée	Messagers de l'Ordre	Talent en Creo ou Talent en Muto. Notez que les Toques Rouges dénués de Don sont créés en tant que compagnons, avec la Vertu de Statut Majeur Toque Rouge. Les Mercere dotés du Don prennent la Vertu de Statut Mage hermétique plutôt que Toque Rouge.
Merinita	Culte des mystères	Mages féeriques	Magie féerique (p. 148). Tout mage de cette maison n'ayant pas une Vertu ou un Vice lié à la Féerie reçoit un point de Distorsion, représentant son initiation au Mystère.
Tremere	Vraie lignée	Une maison prônant la hiérarchie et la discipline	Expertise magique mineure (*certamen*).
Tytalus	Societas	Des mages aimant les conflits de toutes sortes	Confiance en soi.
Verditius	Culte des mystères	Créateurs d'objets enchantés	Magie de Verditius (p. 149).

Exemple : Darius de Flambeau

Alice parcourt d'abord les Vices qui pourraient correspondre à son concept. Détermination semble être un bon Vice de Personnalité, Darius ne pouvant trouver de repos dans sa chasse des ennemis de l'Ordre. De même, ses activités lui auront probablement valu des Ennemis. Alice opte pour un mage Renié et ses sbires. Le Don tapageur convient bien à l'image effrayante que souhaite avoir Alice, et de toute façon, elle n'imagine pas son personnage capable d'interagir avec les vulgaires. Cela fait trois Vices Majeurs, soit déjà neuf points. Le Don tapageur est un Vice hermétique, ce qui remplit déjà cette exigence. Enfin, Alice prend Défiguration (visage brûlé) en tant que Vice Mineur, renforçant l'image et lui donnant dix points de Vices.

Maintenant, il est temps de passer au positif ! Darius acquiert gratuitement le Don en tant que mage et Talent en Perdo en tant que Flambeau. Alice prend Affinité pour Perdo pour conforter sa spécialité. Elle décide que Darius a bien fait son travail, ce qui lui a valu un certain Prestige hermétique, reflétant sa bonne réputation au sein de l'Ordre. Pourchasser des mages étant un jeu dangereux, elle choisit Prémonitions et Double vue pour éviter que Darius ne soit pris par surprise. De même, tirer le premier étant un avantage, elle prend Lancement rapide. Avec cinq Vertus Mineures, il reste cinq points à Alice. En regardant les Vertus majeures, elle décide que Magie parfaite sera extrêmement utile. Grâce à cela, Darius pourra lancer ses sorts plus vite et avec une Pénétration plus élevée, ce qui est toujours une bonne chose lorsque l'on affronte d'autres mages. Cela coûte trois points, mais il lui reste deux Vertus Mineures à acheter. Elle choisit Indépendance et Constitution solide, ce qui rentre dans le concept tout en lui donnant un peu d'ampleur.

Caractéristiques

Le coût des Caractéristiques est donné par la table suivante. Vous avez sept points à dépenser. Tous les personnages suivent la même méthode.

Pour les mages hermétiques, il est important de noter que l'Intelligence est capitale dans les travaux de laboratoire. Tous les mages devraient sérieusement considérer d'y placer une valeur positive. De même,



l'Énergie est très importante pour le lancement de sorts, et il vaut mieux éviter une valeur négative. La Communication est vitale si vous souhaitez que votre personnage écrive de bons livres.

Valeur	Coût
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
-1	Gain de 1
-2	Gain de 3
-3	Gain de 6

Exemple : Darius de Flambeau

Alice commence en donnant à Darius une Intelligence de +3, dépensant déjà six de ses sept points. Ayant dans l'idée que Darius doit être dur à surprendre et bon à la chasse, elle dépense son dernier point pour une Perception de +1. Cependant, elle ne veut pas que tout le reste soit à zéro. Heureusement, son concept exige quasiment une valeur négative en Présence, qu'Alice baisse à -3, et en Communication, qu'elle fixe à -1. Elle a maintenant sept points supplémentaires dans sa besace.

Bien que l'Énergie soit l'autre Caractéristique utile aux mages, Alice choisit donc délibérément de la laisser à 0. Son personnage sera plus intéressant s'il a des points forts dans d'autres domaines, pense-t-elle. Elle lui achète plutôt une Vivacité de +2 (pour esquiver), une Force de +2 (pour frapper fort) et une Dextérité de +1 (pour être meilleur que la moyenne en combat). On dirait bien que Darius se livrera parfois à des combats physiques, l'acier traversant sans problème la Résistance magique.

Compétences

Les Compétences représentent les capacités innées du personnage. Pour les servants et les compagnons, elles sont acquises en deux blocs : la petite enfance et la vie postérieure. Pour un mage, il y a deux périodes supplémentaires à considérer : l'apprentissage et la vie en tant que mage.

Votre âge détermine la valeur maximale d'une Compétence lors de la création. Cette limite ne s'applique pas en cours de jeu, les Compétences n'ayant alors pas de limite. En pratique, elles dépasseront très rarement 10, mais il existe des exceptions.

Âge	Valeur de Compétence maximale
Moins de 30 ans	5
Entre 30 et 35 ans	6
Entre 36 et 40 ans	7
Entre 41 et 45 ans	8
Plus de 45 ans	9

Table du coût des Compétences

	ART		COMPÉTENCE	
Valeur	Acquérir	Augmenter	Acquérir	Augmenter
1	1	1	5	5
2	3	2	15	10
3	6	3	30	15
4	10	4	50	20
5	15	5	75	25
6	21	6	105	30
7	28	7	140	35
8	36	8	180	40
9	45	9	225	45
10	55	10	275	50
11	66	11	330	55
12	78	12	390	60
13	91	13	455	65
14	105	14	525	70
15	120	15	600	75
16	136	16	680	80
17	153	17	765	85
18	171	18	855	90
19	190	19	950	95
20	210	20	1050	100

Acquérir : nombre de points d'expérience nécessaires pour amener une valeur à ce nombre depuis zéro.
Augmenter : nombre de points d'expérience nécessaires pour augmenter une valeur à ce nombre depuis le nombre précédent.

SECTION III

Petite enfance

Lors de ses cinq premières années, un personnage acquiert une valeur de 5 dans sa langue natale (cf. p. 107 pour la Compétence Langue) et 45 points d'expérience à répartir entre : Connaissance [région] (pour l'endroit où les endroits où il a grandi), Athlétisme, Attention, Bagarre, Charme, Connaissance des gens, Tromperie, Langue vivante (autre que la langue natale du personnage), Discrétion, Survie, Natation.

Vous n'êtes pas obligé de mettre des points dans toutes ces Compétences ; choisissez celles qui correspondent le mieux à votre concept. Elles représentent ce que le personnage a appris en tant qu'enfant.

Vie postérieure

Après la petite enfance, le personnage gagne 15 points d'expérience par an, qu'il peut investir dans n'importe quelle Compétence, à condition d'avoir une Vertu lui donnant accès à cette Compétence. Les Compétences académiques, mystiques et martiales requièrent une Vertu, ainsi que les Compétences surnaturelles.

Les personnages bénéficiant de la Vertu Richesse reçoivent 20 points d'expérience par an, tandis que ceux

Exemples de petites enfances

Vous pouvez choisir l'un des lots de Compétences suivants afin d'accélérer la création de personnage. Elles illustrent chacune une enfance différente. Vous pouvez bien sûr dépenser vos 45 points d'expérience vous-même.

Enfant athlétique : Athlétisme 2, Bagarre 2, Langue natale 5, Natation 2

Enfant explorateur : Connaissance [région] 2, Athlétisme 1, Attention 1, Langue natale 5, Discrétion 1, Survie 2

Enfant turbulent : Bagarre 2, Tromperie 2, Langue natale 5, Discrétion 2

Enfant sociable : Charme 2, Connaissance des gens 2, Tromperie 2, Langue natale 5

Enfant voyageur : Connaissance [région A] 1, Connaissance [région B] 1, Connaissance des gens 2, Langue vivante 1, Langue natale 5, Survie 2

affligés du Vice Pauvreté ne reçoivent que 10 points par année. Notez que seuls les compagnons peuvent choisir cette Vertu et ce Vice.

Exemple : Darius de Flambeau

En premier lieu, Alice note les Compétences que Darius obtient gratuitement grâce à ses Vertus : Prémonitions 1, Double vue 1, Maîtrise de tous les sorts 1.

Vient ensuite sa petite enfance. Alice choisit l'allemand comme étant la langue natale de Darius et, dans le même temps, Uwe comme nom d'origine, ce qui lui donne Allemand 5. Elle dépense ensuite 15 points d'expérience pour Connaissance de la Bavière 2, 15 points pour Attention 2 et encore 15 points pour Connaissance des gens 2, ce qui amène Darius à l'âge de 5 ans.

Maintenant, elle doit décider quand il est entré en apprentissage. Elle choisit 10 ans, un nombre bien rond. Il a donc 75 points d'expérience à dépenser pour ces 5 années. Elle dépense 15 points pour Bagarre 2, 15 points pour Tromperie 2, 5 points pour Athlétisme 1, 5 points pour Concentration 1, 5 points pour Étiquette 1, 5 points pour Intrigue 1, 5 points pour Commandement 1, 5 points pour Discrétion 1, 5 points pour Survie 1 et 5 points pour Natation 1. Cela lui laisse 5 points qu'elle décide de dépenser sur Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1. C'est une Compétence générale, donc autorisée. Elle l'explique par le fait que son futur maître l'a emmené dans l'alliance quelque temps avant que son apprentissage ne commence réellement.

Mage seulement : apprentissage

Les quinze années qu'un mage passe en apprentissage s'accompagnent de 240 points d'expérience et de 120 niveaux de sorts. Ces points peuvent être dépensés en Arts ou en Compétences, y compris des Compétences académiques, mystiques ou martiales. Notez qu'avant son apprentissage, un magicien ne peut dépenser de points d'expérience pour des Compétences académiques, mystiques ou martiales que s'il possède une Vertu l'autorisant à le faire. Dans le doute, une répartition de 120 points en Arts et 120 points en Compétences est appropriée.

Un mage doit avoir une valeur de 1 au moins en *Parma Magica*, Théorie de la magie et Latin. Sans cela, il ne serait pas admis dans l'Ordre. Un personnage n'ayant pas une valeur de 4 ou plus en Latin et de 1 ou plus en Arts libéraux ne peut lire les livres de l'Ordre, ce qui le handicapera sérieusement face aux autres mages. Mieux vaut le savoir avant de créer un tel personnage. Un personnage ayant une valeur inférieure à 5 en Latin ne peut écrire de livres, ce qui peut également être important. Une valeur de Théorie de la magie inférieure à 3 est faible. En particulier, cela implique qu'il sera incapable d'installer son propre laboratoire. Très peu de mages ont une valeur de *Parma Magica* supérieure à 1 en sortant d'apprentissage. En effet, un mage n'apprend le secret permettant d'améliorer une *Parma* qu'après avoir prêté Serment. Un mage peut également envisager de mettre des points en Droit hermétique, Concentration, Finesse, Connaissance de l'Ordre d'Hermès, Pénétration et Profession (scribe).

Il est probablement mal avisé de dépenser plus de 55 points d'expérience, pour une valeur de 10, dans un Art, cela indiquant une sur-spécialisation.

Minimum recommandé pour un mage hermétique

Arts libéraux 1
Latin 4
Théorie de la magie 3
Parma Magica 1 (pas plus si le mage sort tout juste d'apprentissage)
Coût total : 90 points d'expérience.

Le plus haut niveau de sort que vous puissiez apprendre est égal à Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + 3, où la Technique et la Forme sont celles du sort en question. Si le sort impose des compléments (cf. p. 179), ils s'appliquent également à ce total.

Exemple : Darius de Flambeau

Dépenser les PX de l'apprentissage est assez simple. Alice consacre 50 points à Latin 4, 50 points à Théorie de la magie 4, 30 points à Arts libéraux 3, 5 points à Finesse 1, 15 points à Pénétration 2, 5 points à Profession : scribe 1, 5 points à Chirurgie 1, 5 points à Connaissance de la Féerie 1, 5 points à Connaissance de l'occulte 1, 5 points à Philosophies et 5 points à Connaissance de la magie 1.

Elle examine ensuite les Arts hermétiques. Il lui reste 65 points d'expérience. Elle dépense 37 points en Perdo, que son Affinité transforme en 55 points, soit Perdo 10. Elle place presque tout le reste en Creo et Corpus : 15 points pour Creo 5 et 3 points pour Corpus 2.

Darius ajoute 10 à sa Technique + Forme pour déterminer le niveau maximal de sorts qu'il peut apprendre. Alice fait son choix parmi les sorts de Perdo, optant pour Plaie ouverte (PeCo 15), Poussière tu redeviendras poussière (PeCo 15), Vent desséchant (PeAq 20), Apaisement des flammes ardentes (PeIg 20), Voile d'invisibilité (PeIm 20), Apaisement des élans du coeur (PeMe 15), Léger trou de mémoire (PeMe 15). Grâce à sa Vertu Magie parfaite, Darius possède une valeur de Maîtrise de un pour chaque sort, ce qui fait qu'Alice doit choisir une capacité spéciale pour chacun d'eux.

Enfin, juste avant le Gant, elle dépense ses 5 derniers points d'expérience sur Parma Magica 1.

Mage seulement : après l'apprentissage

Si vous souhaitez générer un mage étant sorti de l'apprentissage depuis quelque temps, les règles changent à nouveau. Cependant, il est sans doute préférable de bien connaître le système de jeu avant de s'y risquer. Il y a beaucoup d'options et de considérations, ce qui peut facilement paraître insurmontable.

Chaque année, le mage gagne 30 points. Ces points peuvent se décliner en points d'expérience en Art, en Compétence, ou en niveaux de sorts. Le niveau maximal disponible reste limité selon les paramètres précédents. Un maximum raisonnable pour les Arts est de 10 plus 1 toutes les quatre années depuis l'apprentissage. Ainsi, un mage ayant passé le Gant depuis vingt ans pourrait avoir



Option : personnage complexe

Il est possible de générer un personnage en précisant exactement ses activités au cours de toutes les saisons de sa vie, à l'aide des règles exposées dans les chapitres Laboratoire et Évènements à long terme. C'est de cette façon que les mages et les compagnons importants évoluent normalement en cours de jeu, mais cela prend trop longtemps pour une création de personnage. Le résultat est proche de celui de la création détaillée, mais avec beaucoup plus de caractère.

Même si vous créez un personnage de cette façon, vous devriez suivre les règles normales pour les cinq premières années de vie et assigner les Vertus, les Vices et les Caractéristiques de la façon habituelle. Cependant, les limites aux valeurs de Compétences liées à l'âge ne s'appliquent pas, et tous les Vertus et les Vices ont des effets normaux sur l'avancement du personnage. Vous pouvez discuter avec votre troupe des ressources accessibles au personnage ; en faisant des choix raisonnables, il est difficile de monter les valeurs de Compétence au-delà des limites d'âge, raison pour laquelle ces limites existent dans la création détaillée.

un maximum de 15, tandis qu'un autre ayant 120 ans derrière lui aurait une valeur maximale de 40.

En moyenne, un mage gagne également 2 points de Distortion (cf. p. 248) chaque année. Très peu de mages dépassent donc 120 ans après l'apprentissage, ce qui donne un Art potentiel maximal de 40.

Bien sûr, vous ne voulez peut-être pas que votre mage expérimenté ait occupé tout son temps à étudier les Compétences, les Arts et les sorts. Si vous préférez que votre mage s'engage dans d'autres activités de laboratoire, comme la fabrication d'objets, l'enchantement de familiers ou en particulier la création de Rituels de longévité, vous devrez en savoir plus sur son environnement de travail. Au final, cela dépend du conteur, mais voici la situation la plus courante :

1. L'alliance du mage (pour les tests de Vieillissement) lui donne un modificateur de conditions de vie de +1 (cf. Vieillissement, p. 251).
2. Le laboratoire du mage n'est que de qualité moyenne, soit un modificateur aux Totaux de laboratoire de +0.
3. L'alliance a une aura magique de 3.
4. Le mage peut utiliser chaque année un nombre maximum de pions de vis, relatif aux Arts nécessaires, égal à sa Théorie de la magie × 5. Il n'est pas possible d'accumuler les pions d'une année sur l'autre, puisque ce nombre représente le vis que le mage a mis de côté pendant qu'il étudiait ses livres et inventait des sorts.

Il faut discuter des traits des familiers et des apprentis avec le conteur, si nécessaire.

Pour chaque saison que votre mage passe à travailler sur un projet de laboratoire, il perd 10 points sur ses 30 annuels, avec un minimum de 0 point par an s'il passe trois ou quatre saisons dans son laboratoire. Il est donc plus rentable de consacrer une année entière à ces travaux. Il est conseillé de faire avancer son mage d'année en année, en commençant par les études, suivies par le laboratoire quand les valeurs du personnage ont atteint des niveaux appropriés.

Les mages plus âgés apprennent des sorts plus rapidement que cette procédure ne l'indique. En conséquence, si vous créez un mage ayant terminé son apprentissage depuis plus de quarante ans, vous pouvez préférer le faire apprendre des sorts en tant que projet de laboratoire plutôt qu'en étudiant simplement.

Souvenez-vous que vous devez également faire faire des tests de Vieillissement à votre personnage chaque année après 35 ans. Ainsi, vous voudrez probablement que votre mage acquière un Rituel de longévité (cf. p. 160) avant cela. Certains mages doués se proposent de créer des Rituels de longévité pour d'autres. Vous pouvez décider que votre personnage s'est acheté un rituel de cette façon, surtout si vous n'avez pas envie d'étudier les Arts de Creo ou Corpus. Les détails de ces transactions et les bonus obtenus par le rituel doivent être approuvés par le conteur.

Exemple : Darius de Flambeau

Darius aura terminé son apprentissage au début de la saga. Alice rassemble les points gagnés de vingt-six à trente-trois ans inclus, soit huit années. Elle dispose de 240 points d'expérience à dépenser de diverses façons. Tout d'abord, elle passe Parma Magica à 3 pour 25 points, un chasseur de mages ayant besoin d'une bonne Résistance magique. Puis, elle dépense 5 points pour Armes à deux mains 1, et donne une lance à Darius. Ensuite, elle dépense 88 points pour faire grimper Corpus jusqu'à 13, ce qui est élevé pour son âge, mais sera raisonnable une fois qu'elle aura terminée. Elle se dit que Darius souhaite concevoir son propre Rituel de longévité et avoir une bonne Pénétration avec les sorts de PeCo. Ensuite, elle cherche un peu de polyvalence, dépensant 30 points pour augmenter Creo à 10, 60 points pour augmenter Aquam, Ignem, Imaginem, Mentem, Terram et Vim à 4, et 1 point d'expérience pour Rego et autant pour Intellego, pour une valeur de 1. Cela lui laisse 20 points d'expérience, qu'elle consacre à une version de niveau 20 de Rouille des siècles (PeTe 10, Cible passée à Groupe = +2 Magnitudes). Là encore, elle doit choisir une capacité de maîtrise pour le sort.

Alice décide ensuite que Darius passera l'année suivante au laboratoire, ce qui fait qu'elle ne gagne pas de points d'expérience pour cette année. La section Laboratoire contient les règles de ces activités. Première saison : préparer la hampe (bâton) de la lance pour être enchantée (8 pions de vis). Deuxième saison : harmoniser la hampe de la lance en tant que talisman. Troisième saison : créer un Rituel de longévité (7 pions de vis, Total de laboratoire 35, pour un effet de +7 contre l'âge). Quatrième saison : investir dans le talisman l'effet « Plaie ouverte » (PeCo 15), avec une Pénétration de 0 et 50 utilisations par jour. Le talisman peut recevoir l'harmonisation « +4 pour destruction des choses à distance », puisqu'une lance a globalement la forme d'un bâton.

À partir de là, Alice fait avancer Darius d'une année à la fois, puisque les résultats de l'âge peuvent avoir un impact sur ses études et son développement. Lors de sa trente-cinquième année, Darius dépense 15 points d'expérience sur Chasse 2, 5 points sur Droit civil et canon 1 et 10 points pour monter Animal à 4. Alice décide également que Darius risque d'avoir subi un Crépuscule, puisqu'il est le genre de mage ayant tendance à connaître des désastres de temps en temps. Darius a une valeur de Distorsion de 2, avec cinq points de Distorsion supplémentaires, puisqu'il a terminé son apprentissage depuis dix ans. Elle fait le test pour contrôler la magie, et réussit. Darius ne connaît pas encore le Crépuscule.

Alice continue à vieillir Darius jusqu'à l'âge de 87 ans, mais cela suffit pour notre exemple.

Personnalité

Choisissez trois mots décrivant la Personnalité de votre personnage, et attachez-y une valeur comprise entre –3 et +3. Ce sont les Traits de Personnalité de votre personnage (cf. p. 26).

Les servants doivent avoir une valeur (positive ou négative) en Loyal, et les combattants en Brave. La plupart des combattants auront une valeur positive en Brave, mais pas tous.

Pour les compagnons et les mages, ce ne sont que des recommandations d'interprétation, bien que l'on puisse les tester si on le désire. Inutile de trop s'y attarder donc.

Exemple : Darius de Flambeau

Alice choisit Brave, Dévoué à la cause et Efficace comme Traits de Personnalité, auxquels elle donne des valeurs de +3. Darius est un individu extrême, mais les nombres auront peu d'impact en jeu.

Réputation

Les personnages ne commencent le jeu avec une Réputation que si une Vertu ou un Vice leur en confère une. Tous peuvent en développer durant le jeu, par contre (cf. p. 27 pour les règles sur les Réputations).

Exemple : Darius de Flambeau

Darius a une Réputation, grâce à sa Vertu Prestige hermétique. Elle s'applique aux mages hermétiques et a un niveau de 3. Alice choisit « Hoplite zélé » comme contenu. (Les hoplites sont les gardiens de l'Ordre d'Hermès. C'est un groupe informel, mais dont les membres sont respectés.)

Confiance

Les servants n'ont pas de points de Confiance. Comme les Vices d'Histoire, les points de Confiance sont le signe d'un personnage central.

Les compagnons et les mages débutent avec une valeur de Confiance de 1 et 3 points de Confiance, à moins qu'une Vertu ou un Vice n'indique le contraire.

On peut dépenser un point de Confiance pour gagner un bonus de +3 sur un jet de dé. Il est possible d'en dépenser plusieurs pour le même jet, dans la limite de la valeur de Confiance. Tous les détails sur la Confiance se trouvent p. 27.

Équipement

Votre personnage peut commencer le jeu avec n'importe quel équipement ou possession qu'il peut raisonnablement avoir acquis et conservé au cours de sa carrière. Vous n'avez pas besoin d'en faire une liste exhaustive.





Exemple : Darius de Flambeau

Au début du jeu, Darius a une valeur de Confiance de 1 et 3 points de Confiance. Son seul équipement notable est sa lance-talisman ; Alice peut supposer qu'il possède tout objet vulgaire nécessaire.

L'aspect technique de la création de personnage étant achevé, Alice fixe les détails de l'apparence et du passé de Darius. Il est maintenant prêt pour participer à la saga.

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

Taille : 0

Âge : 87 (64), âge hermétique 62 ans après le Gant.

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 6 (17)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Magie parfaite, Talent en Perdo (Vertu gratuite), Affinité pour Perdo, Constitution solide, Lancement rapide, Prestige hermétique, Prémonitions, Double vue, Indépendance, Don tapageur, Détermination (chasse les ennemis de l'Ordre), Ennemis (un mage Renié et ses sbires), Défiguration (visage brûlé)

Traits de Personnalité : Brave +3, Dévoué à la cause +3, Efficace +3

Réputation : aucune

Combat :

Coup de poing : Init +2, Attaque +5, Défense +6, Dégâts +2

Coup de pied : Init +1, Attaque +4, Défense +4, Dégâts +5

Lance longue : Init +5, Attaque +9, Défense +8, Dégâts +9

Encaissement : +0

Niveaux de Fatigue : OK, 0, –1, –3, –5, Inconscient

Malus de Blessure : –1 (1–5), –3 (6–10), –5 (11–15), Incapacité (16–20) (les malus de Blessure accumulés sont réduits de 1 par Constitution solide)

Compétences :

Allemand 5 (argot des marchands), Armes à deux mains 4 (lance longue), Arts libéraux 4 (grammaire), Athlétisme 2 (course), Attention 3 (vigilance), Bagarre 3 (donner des coups de poing), Chasse 2 (pistage), Chirurgie 2 (recoudre les plaies), Commandement 3 (intimidation), Concentration 3 (sorts), Connaissance [région] 3 (notables), Connaissance de l'occulte 2 (démons), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 4 (criminels), Connaissance de la Bavière 2 (géographie), Connaissance de la Féerie 2 (forêts féeriques), Connaissance de la magie 2 (créatures), Connaissance des gens 2 (paysans), Connaissance du Divin 2 (créatures divines), Discrétion 2 (filature), Double vue 3 (invisibilité), Droit civil et canon 1 (coutumes locales), Droit hermétique 3 (Marches de magiciens), Étiquette 2 (marchands), Finesse 4 (précision), Intrigue 3 (comploter), Latin 4 (hermétique), Marchandage 2 (livres), Natation 2 (eau agitée), Parma Magica 5 (Corpus), Pénétration 6 (Perdo), Philosophies 2 (philosophie morale), Prémonitions 3 (mages ennemis), Profession : scribe 2 (rapidité), Survie 2 (forêts), Théorie de la magie 5 (inventer des sorts), Tromperie 3 (baratin)

Arts : Cr 10, In 6, Mu 4, Pe 18+3 (15), Re 9 ; An 5, Aq 6, Au 6, Co 15, He 6, Ig 6, Im 5, Me 6, Te 6 (4), Vi 8

Marque de Crépuscule : les ombres dans la capuche de Darius paraissent trop profondes, dissimulant son visage ; les objets non-magiques proches s'usent quand Darius se sert de magie (comme par le Vice Magie biscornue).

Équipement : lance longue dont la hampe est enchantée comme un talisman, ayant reçu l'effet Plaie ouverte (PeCo 15, Pénétration 0, 50 utilisations par jour), harmonisation « +4 pour destruction des choses à distance ». Rituel de longévité : Total de laboratoire 35, bonus de Vieillissement +7.

Encombrement : 0 (2)

Sorts connus :

Mutilation du loup hurlant (PeAn 25/+27*), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Vent desséchant (PeAq 20/+28*), Maîtrise 1 (Pénétration)

Malédiction du désert (PeAq 25/+29*), Maîtrise 2 (Pénétration, Résistance magique)

Toucher guérisseur du chirurgien (CrCo 20/+26*), Maîtrise 1 (Pénétration)

Murmures par-delà la porte noire (InCo(Me) 15/+13), Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Quête inexorable (InCo 20/+22), Maîtrise 1 (Pénétration)

Don de la robustesse de l'ours (MuCo 25/+20), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Poussière tu redeviendras poussière (PeCo 15/+37*), Maîtrise 1 (Pénétration)

Plaie ouverte (PeCo 15/+37*), Maîtrise 1 (Pénétration)

Incantation des yeux laiteux (PeCo 30/+37*), Maîtrise 1 (Pénétration)

Torsion de la langue (PeCo 30/+37), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Etreinte du coeur broyé (PeCo 25/+38*), Maîtrise 2 (Pénétration, Résistance magique)

Endurance des berserkers (ReCo 15/+25), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Contrôle du pantin (ReCo 15/+25), Maîtrise 1 (Pénétration)

Bottes de sept lieues (ReCo 30/+25), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Retour au foyer (ReCo 35/+25), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Grand pourrissement (PeHe 25/+28*), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Apaisement des flammes ardentes (PeIg 20/+28), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Protection contre le feu et la chaleur (ReIg 25/+16), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Voile d'invisibilité (PeIm 20/+28), Maîtrise 2 (Incantation silencieuse x2)

Sur le bout de la langue (PeMe 5/+29), Maîtrise 2 (Incantation rapide, Résistance magique)

Apaisement des élans du coeur (PeMe 15/28), Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Léger trou de mémoire (PeMe 15/+29*). Maîtrise 3 (Incantation silencieuse x2, Incantation statique)

Bénédiction de la félicité enfantine (PeMe 25/+30), Maîtrise 3 (Incantation silencieuse x2, Incantation statique)

Rouille des siècles (PeTe 20*, Cible passée à Groupe/+28*), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Bannissement des démons (PeVi 30/+30*), Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Brise du silence (PeVi 30/+30*), Maîtrise 1 (Résistance magique)

* Si Darius tient son talisman, il bénéficie d'un bonus de +4 pour lancer les sorts qui « détruisent une chose à distance. »

Apparence :

Individu effrayant, avec sa large robe noire enveloppant son corps osseux et sa lance à la hampe noire en main, Darius évoque les représentations médiévales de l'incarnation de la mort. Cette image est renforcée lorsque sa capuche tombe et dévoile son visage, révélant une peau couverte de cicatrices, un crâne chauve et des yeux absents.

Darius cultive cet aspect sinistre. Hoplite et expert de la magie Perdo, il se consacre à la découverte et à l'exécution des traîtres au sein de l'Ordre. Toutefois, il n'en a pas toujours été ainsi. Uwe, le garçon qui allait devenir Darius, naquit dans une famille de marchands, en Bavière. Il connut une vie confortable dans une maisonnée relativement aisée. Mais, peu de temps après sa puberté, des évènements étranges commencèrent à se produire. Ses livres perdaient leurs pages, les chaises sur lesquels il s'asseyait se cassaient et le chat de la maison est mort dans ses bras. Sa famille ayant compris que leur garçon avait quelque chose de bizarre, elle fut ravie qu'il soit pris comme apprenti par le mystérieux érudit qui leur rendit visite peu après.

Ainsi, Uwe devint l'apprenti du hoplite Xerxès. Celui-ci inculqua à son filius le désir de chasser le mal dans l'Ordre d'Hermès. Un accident de laboratoire au début de son apprentissage lui brûla les yeux et la chair. Si Xerxès lui restaura la vue, il refusa de faire quoi que ce soit pour l'apparence de son filius. Quinze ans plus tard, Uwe devint un mage de l'Ordre d'Hermès sous le nom de Darius et rejoignit les rangs de ses gardiens, les hoplites. Il est resté en contact avec son *pater*, mais ils ne se voient que rarement, pour partager des informations, Xerxès étant maintenant trop vieux pour prendre part aux combats.

Darius s'est rendu dans l'alliance pour établir une base à partir de laquelle il pourra retrouver et détruire ses ennemis. L'enthousiasme avec lequel il a poursuivi sa vocation a impressionné ses collègues. Il y a peu, lorsque le chef précédent de l'alliance est entré dans le Crépuscule Final, il a accepté la tête de l'alliance, voyant là l'occasion de diffuser ses valeurs aux jeunes membres gonflant ses rangs. Darius a été trop occupé pour former un apprenti, mais il sent qu'il doit bientôt transmettre son héritage, puisqu'il se demande s'il n'a pas rencontré son dernier adversaire. Il a récemment affronté un puissant mage Renié et ses sbires et a failli être tué, n'ayant échappé à la mort que grâce à un maelström magique qui l'a transporté physiquement dans le Crépuscule. Le traître court toujours. Darius a l'intention de le tuer lors de leur prochaine confrontation. Il est même prêt à se sacrifier pour cela.



IV. Vertus & Vices

Presque tous les personnages ont des talents uniques et des problèmes particuliers, représentés dans le jeu par des Vertus et des Vices.

Les Vertus et les Vices peuvent être soit Mineurs, soit Majeurs. Les Vertus coûtent des points, tandis que les Vices octroient des points. Les Vertus Majeures coûtent trois points et les Vices Majeurs octroient trois points. Les Vertus Mineures coûtent un point et les Vices Mineurs octroient un point. Initialement, les joueurs n'ont pas de points à dépenser ; ils doivent donc prendre des Vices s'ils veulent choisir des Vertus. Un personnage principal peut avoir jusqu'à dix points de Vices, mais pas plus de cinq Vices mineurs.

SECTION IV

Les Vertus confèrent un avantage au personnage, purement et simplement. Les joueurs tentant rarement d'éviter de tirer avantage de ce qu'ils ont acheté, le problème est plutôt de s'assurer qu'ils ne tentent pas d'obtenir des avantages dans des domaines indus.

Les Vices sont répartis en deux larges catégories. Les Vices Généraux gênent le personnage. Les Vices de Personnalité et d'Histoire agrémentent le jeu. Les Vices Généraux n'ont pas à agrémenter le jeu, et les Vices de Personnalité et d'Histoire n'ont pas à gêner le personnage. Si un Vice Général ne gêne pas un personnage, ce n'est pas un Vice, et le joueur ne devrait pas être autorisé à le prendre. De même, si un Vice de Personnalité ou d'Histoire ne va pas agrémenter le jeu, il n'est pas autorisé. Ainsi, si vous ne souhaitez pas introduire de démons dans votre saga, aucun personnage ne pourra prendre le Vice Harcelé par les démons. Inversement, lorsqu'un joueur prend un Vice d'Histoire, c'est une façon de déclarer qu'il souhaite impliquer son personnage dans ce genre d'histoires, et il devrait s'assurer que c'est bien le cas.

Notez que les Vices ne sont pas « les choses que vous n'aimeriez pas avoir si vous étiez le personnage ». Ils peuvent être des choses que vous aimeriez avoir, mais qui comptent tout de même comme un Vice parce qu'elles sont gênantes ou sources d'histoires. Cela signifie que certains personnages seront très attachés à leurs Vices. Plus encore, un Vice n'est pas nécessairement un vice moral, de même qu'une Vertu n'est pas nécessairement une vertu morale. En fait, la plupart des vertus morales font de bons Vices de Personnalité ou d'Histoire, puisqu'elles forcent le personnage à s'impliquer dans le jeu.

Certains Vices, comme Cécité ou Mutisme, pourraient être soignés à l'aide de la magie hermétique. Un personnage ayant un accès facile à la magie ne peut prendre un tel Vice que s'il y a de bonnes raisons pour lesquelles il ne peut être soigné. Peut-être est-ce une composante de sa Nature essentielle (cf. p. 129). En général, les personnages ne peuvent pas prendre de Vices qui seront rapidement retirés en jeu.

Types de Vertus et de Vices

Les Vertus et les Vices sont divisés en plusieurs types spécifiques. Ils sont décrits ici, chaque Vertu et Vice indiquant son type.

Le Don

Le Don est une Vertu spéciale, puisqu'elle est gratuite. Le personnage subit tous les désavantages du Don, au même titre qu'un mage (cf. p. 122), mais il peut apprendre des Compétences surnaturelles sans avoir à apprendre les Vertus correspondantes (cf. p. 248). Surtout, il peut apprendre la magie hermétique, ce qui fait que tous les mages doivent posséder cette Vertu. Un personnage possédant le Don, même s'il n'est pas mage, peut prendre des Vertus et des Vices hermétiques qui viennent de ses capacités innées plutôt que de son passé ou sa formation.

Les personnages peuvent prendre des Vertus conférant des Compétences surnaturelles sans avoir le Don. De tels personnages ne souffrent pas des pénalités induites par le Don. Toutefois, ils sont également incapables d'apprendre de nouvelles Compétences surnaturelles au cours de la saga, quoiqu'ils puissent améliorer celles qu'ils possèdent déjà.

Les personnages possédant le Don peuvent débuter avec une unique Compétence surnaturelle, sans avoir à prendre d'autres vertus, mais s'ils veulent en apprendre d'autres, ils doivent trouver quelqu'un prêt à les leur enseigner durant la saga. Ils peuvent également prendre des Vertus conférant des Compétences surnaturelles s'ils souhaitent en avoir plusieurs à la création. Notez qu'il est plus difficile pour un personnage possédant des Compétences surnaturelles de devenir un mage hermétique (cf. « Former son apprenti », p. 168). Vous devriez donc vous limiter si vous voulez que votre personnage devienne un apprenti. La capacité à utiliser

la magie hermétique est la seule capacité surnaturelle possédée par les mages hermétiques grâce au Don ; ils peuvent prendre d'autres Vertus conférant des Compétences surnaturelles s'ils le souhaitent.

Les servants ne peuvent jamais avoir le Don, un personnage le possédant étant trop important pour être un servant. En règle générale, les compagnons ne devraient avoir le Don que s'ils ont l'intention de devenir mages. Une troupe ne devrait pas autoriser d'autres personnages possédant le Don si elle n'est pas absolument sûre que c'est ce qu'elle veut.

Hermétique

Seuls les personnages possédant le Don peuvent prendre des Vertus et des Vices hermétiques. Certains ne s'appliquent qu'aux mages hermétiques ayant déjà achevé leur formation.

Statut Social

Ces Vertus et ces Vices indiquent votre place dans la société, ce qui est éminemment important dans le monde hiérarchisé de l'Europe Mythique. Certains Statuts Sociaux sont gratuits, leur achat ne coûtant aucun point.

Surnaturel

Les Vertus et les Vices Surnaturels confèrent au personnage un trait manifestement non-vulgaire. Ils sont toujours associés à l'une des quatre Dimensions, la Magie, la Féerie, l'Infernal ou le Divin. La plupart le sont à la Magie. Les principales exceptions sont Sang féerique et Sang féerique saillant, qui sont toujours associés à la Féerie. Un joueur peut décider que tous ou presque tous ses Vertus et Vices Surnaturels viennent de la Féerie. Dans certains cas, avec l'accord de la troupe, des Dimensions infernales ou divines peuvent être appropriées.

La Dimension d'une Vertu ou d'un Vice détermine la façon dont il interagit avec les auras mystiques (cf. p. 268), en plus d'enrichir le portrait du personnage. De plus, un personnage possédant une Vertu ou un Vice surnaturel est immunisé contre la Distorsion provoquée par le fait de vivre dans une aura intense associée à la même Dimension (cf. p. 249).

Personnalité

Un Vice de Personnalité Majeur est un aspect du caractère du personnage qui le définit et lui cause des problèmes. Il est censé rendre le personnage plus amusant à jouer, en créant des complications dans l'histoire. Il n'est pas censé être handicapant. Un personnage peut maîtriser son Vice dans les cas où il mènerait à une issue visiblement et immédiatement suicidaire, mais pas nécessairement s'il était simplement dangereux. En particulier, un Vice de Personnalité Majeur est bien moins gênant qu'un Vice Général Majeur, la plupart du temps du moins. Notez qu'un Vice de Personnalité Majeur n'est pas forcément un trait considéré négativement.

Un Vice de Personnalité Majeur devrait toujours être quelque chose qui incite le personnage à agir. La dépression et l'angoisse ne conviennent pas, puisqu'elles poussent le personnage à rester chez lui sans rien faire, empêchant le joueur de s'amuser.

Un personnage ne devrait avoir qu'un Vice de Personnalité Majeur, l'aspect de son caractère venant immédiatement à l'esprit des gens quand ils pensent à lui.

Les Vices de Personnalité Mineurs sont des aspects du caractère d'un personnage qui colorent une grande partie de ses actions, mais n'interfèrent ni ne guident sa vie. Le conteur peut parfois vous demander de dépenser un point de Confiance pour agir à l'encontre d'un Vice de Personnalité Mineur, mais le plus souvent, ce sera juste un outil d'interprétation.

La majorité des personnages n'ont pas plus d'un Vice de Personnalité Mineur, au risque de passer d'intéressant à profondément irritant. Les servants peuvent être une exception.

La différence principale entre les Vices de Personnalité Majeurs et Mineurs est leur intensité. Un Vice de Personnalité Majeur pousse constamment votre personnage à agir et à participer à des histoires, tandis qu'un Vice Mineur ne fait qu'enjoliver votre interprétation.

Histoire

Les Vices d'Histoire sont des éléments de la vie du personnage qui peuvent l'entraîner dans des histoires. La plupart comptent comme des Vices Majeurs parce qu'ils donnent au conteur un moyen de forcer le personnage à s'impliquer dans une histoire, même si cela le dérange. Toutefois, le plus souvent, ils ne sont que cosmétiques. Vous ne devriez pas prendre plus d'un Vice d'Histoire, Majeur ou Mineur, pour éviter qu'un seul personnage ne domine indûment la saga.

Lorsque vous créez vos propres Vices d'Histoire, rappelez-vous qu'ils devraient toujours dépendre de quelqu'un ou de quelque chose indépendant du personnage, afin que le conteur soit libre de décider quand il le tire vers l'aventure. Un Vice d'Histoire interne est en fait un Vice de Personnalité (cf. ci-dessus).

Les Vices d'Histoire Mineurs sont similaires aux Majeurs, si ce n'est que le personnage tire un avantage substantiel de la situation, même s'il est toujours entraîné dans des histoires à des moments inopportuns.

Notez que si vous prenez un Vice d'Histoire, votre personnage ne peut pas refuser de s'impliquer dans une histoire liée à ce Vice, même si vous préféreriez qu'il en fasse autrement.

Général

Les Vertus et les Vices Généraux couvrent tout le reste. La plupart confèrent des bonus ou imposent des malus à des activités vulgaires.

Règles et conseils pour les Vertus et les Vices

Il est généralement impossible de prendre plusieurs fois la même Vertu ou le même Vice, à moins que sa description ne l'autorise explicitement.

Tous les personnages doivent avoir un Statut Social, et ils ne peuvent en prendre plus d'un que si leurs descriptions respectives indiquent explicitement qu'ils sont compatibles.

Un personnage ne devrait pas avoir plus d'un Vice d'Histoire. C'est un conseil plus qu'une règle, et une exception est possible avec l'accord unanime de la troupe. Le risque serait qu'un personnage se retrouve au centre de trop d'histoires.

Un personnage ne peut pas avoir plus d'un Vice de Personnalité Majeur. Un personnage ne devrait pas avoir plus de deux Vices de Personnalité en tout, pour éviter de devenir une caricature.

Servants

- Vous pouvez prendre jusqu'à 3 points de Vices et autant de points de Vertus.
- Vous devez prendre un Statut Social.
- Vous ne devriez pas prendre de Vice d'Histoire.
- Vous ne devriez pas prendre plus d'un Vice de Personnalité.
- Vous ne pouvez pas prendre de Vertus ou de Vices Majeurs.
- Vous ne pouvez pas prendre de Vertus ou de Vices hermétiques.
- Vous ne pouvez pas prendre le Don.

Compagnons

- Vous pouvez prendre jusqu'à 10 points de Vices et autant de points de Vertus.
- Vous ne pouvez pas prendre plus de 5 Vices Mineurs.
- Vous devez prendre au moins un Statut Social.
- Vous ne devriez pas prendre plus d'un Vice d'Histoire.
- Vous ne devriez pas prendre plus de deux Vices de Personnalité, et pas plus d'un Vice de Personnalité Majeur.
- Vous ne pouvez pas prendre de Vertus ou de Vices hermétiques, à moins d'avoir le Don (ce qui devrait rester inhabituel).

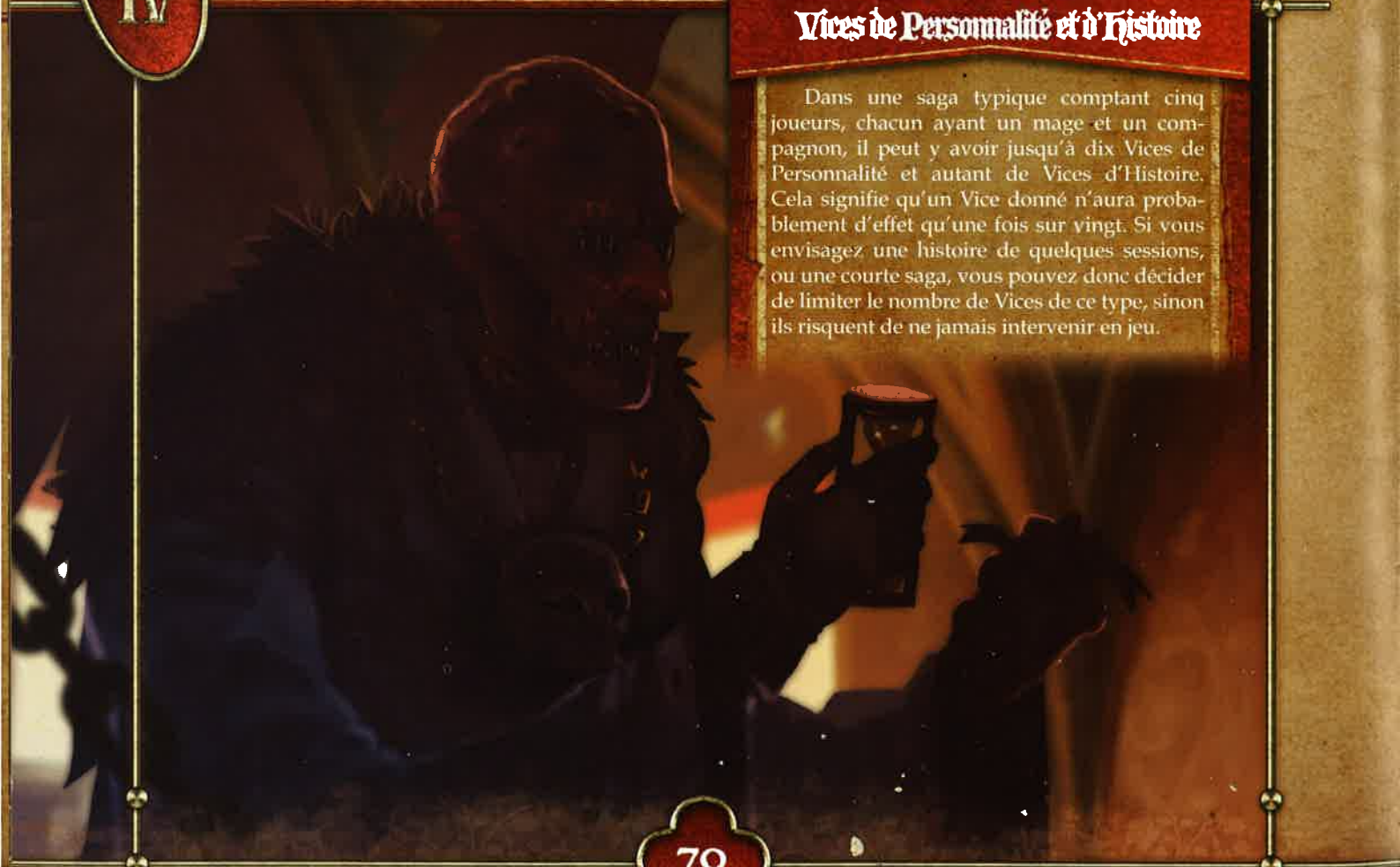
Mages

- Vous pouvez prendre jusqu'à 10 points de Vices et autant de points de Vertus.
- Vous ne pouvez pas prendre plus de 5 Vices Mineurs.
- Vous ne pouvez pas prendre plus d'une Vertu hermétique majeure.
- Vous devez prendre le Don et la Vertu de Statut Social Mage hermétique.
- Vous recevez une Vertu Mineure gratuite grâce à votre maison, qu'il est inutile de payer avec un Vice.
- Vous devez prendre au moins un Vice hermétique.
- Vous ne devriez pas prendre plus d'un Vice d'Histoire.
- Vous ne devriez pas prendre plus de deux Vices de Personnalité, et pas plus d'un Vice de Personnalité Majeur.

SECTION IV

Vices de Personnalité et d'Histoire

Dans une saga typique comptant cinq joueurs, chacun ayant un mage et un compagnon, il peut y avoir jusqu'à dix Vices de Personnalité et autant de Vices d'Histoire. Cela signifie qu'un Vice donné n'aura probablement d'effet qu'une fois sur vingt. Si vous envisagez une histoire de quelques sessions, ou une courte saga, vous pouvez donc décider de limiter le nombre de Vices de ce type, sinon ils risquent de ne jamais intervenir en jeu.



Vertus & Vices

Vertus

Le Don

Vertus Hermétiques Majeures

Don de Velours
Expertise magique majeure
Magie de Diedne
Magie de Mercure
Magie élémentaire
Magie formelle flexible
Magie parfaite
Magie spontanée vitalisée
Révélations secondaires
Sang mythique

Vertus Surnaturelles Majeures

Changeforme
Hypnotisme
Immunité majeure
Imposition des mains majeure
Sang féerique saillant

Vertus de Statut Social Majeures

Magister in Artibus
Noble propriétaire terrien
Toque Rouge

Vertus Générales Majeures

Ange gardien
Connaissance du (Terrain)
Fantôme protecteur
Foi exaltée
Prophétie de mort
Richesse
Sang de géant

Vertus Hermétiques Mineures

Affinité pour (Art)
Animal de cœur
Bonus aux études
Circonstances spéciales
Effet secondaire
Études libres
Étudiant laborantin adepte
Expertise magique mineure
Forme de prédilection
Génie inventif
Indifférence des animaux
L'Énigme
Lancement méthodique
Lancement rapide
Magie contrôlée
Magie cyclique (positive)
Magie de Verditius
Magie féerique
Magie persistante
Magie silencieuse
Magie subtile
Maîtrise des sorts
Mémoire magique
Parens compétent
Prestige hermétique
Prudence en sorcellerie
Renforcement vital
Source de vis personnelle
Talent en (Art)

Vertus Surnaturelles Mineures

Changepeau
Double vue
Empathie avec les animaux
Immunité mineure
Imposition des mains mineure
Musique enchanteresse
Perception de la sainteté et de la malignité
Prémonitions
Sens de la nature
Sensibilité à la magie
Sourcier

Vertus de Statut Social Mineures

Apprenti raté
Capitaine mercenaire
Chevalier
Clerc
Custos
Gentilhomme/Gente dame
Moine mendiant
Prêtre
Sage

Vertus Générales Mineures

Affinité pour (Compétence)
Amour véritable (PJ)
Aptitude magique latente
Bénédiction de Vénus
Bon sens
Caractéristiques supérieures
Célèbre
Chance
Clarté de pensée
Colosse
Combattant
Confiance en soi
Connaissances mystiques
Constitution solide
Contacts sociaux
Convalescence rapide
Créativité foisonnante
Doigté
Éducation bohémienne
Éducation classique
Éducation privilégiée
Endurance
Erreurs profitables en (Compétence)
Étudiant (Dimension)
Étudiant attentif
Exaltation
Excellente (Caractéristique)
Frénésie berserk
Grand voyageur
Indépendance
Indifférence des animaux
Influence temporelle
Intuition
Lecteur perspicace
Ouïe fine
Pédagogue
Protection
Prudence pour (Compétence)
Ragots
Réflexes éclair
Regard perçant
Relique
Réserves de force
Sang féerique
Sens de l'équilibre
Talent pour (Compétence)
Verdeur
Vigueur
Vision acérée

Vertus de Statut Social Gratuites

Artisan
Mage hermétique
Marchand
Paysan
Résident d'une alliance
Vagabond

Vices

Vices Hermétiques Majeurs

Condition nécessaire
Dépendance à la magie
Don tapageur
Enclin au Crépuscule
Études contraintes
Gâchis de vis
Mage non structuré
Magie à portée réduite
Magie chaotique
Magie douloureuse
Magie rigide
Magie spontanée difficile
Magie spontanée faible
Résistance magique faible
Restriction
Rituel de longévité difficile
Technique déficiente

Vices de Personnalité Majeurs ou Mineurs

Ambition
Arrogance
Avarice
Compassion

Courroux
Détermination
Envie
Fierté
Générosité
Gourmandise
Haine
Ingérence
Luxure
Optimisme
Piété

Vices d'Histoire Majeurs

Amour véritable (PNJ)
Brebis galeuse
Ennemis
Erreur sur la personne
Faveurs
Fureur
Harcelé par une entité surnaturelle
Indiscrétion
Maître ennemi
Malédiction de Vénus
Nuisance surnaturelle
Passé diabolique
Querelle
Responsabilité
Serment de fidélité
Sombre secret
Subalternes difficiles
Vœux monastiques



Vices de Statut Social Majeurs

Étranger
Hors-la-loi

Vices Surnaturels Majeurs

Grande malédiction
Lycanthrope
Vieillissement accéléré

Vices Généraux Majeurs

Asthénie
Cécité
Halo magique
Infirmité
Manque de confiance en soi
Mutisme
Nain
Pauvreté
Privé de mains
Surdité

Vices Hermétiques Mineurs

Arts incompatibles
Circonstances délétères
Créativité asséchée
Élève sans imagination
Enchantement ardu
Érudition limitée
Faible Parma Magica
Forme déficiente
Haine des animaux
Imprudence en sorcellerie
Lancement lent
Magie biscornue
Magie cyclique (négatif)
Magie désorientante
Magie disjointe
Magie émoussée
Magie éphémère
Magie étrange
Magie imprévisible
Magie lâche
Magie maladroite
Magie spontanée difficile
Maître tristement célèbre
Mauvaise magie formelle
Parens incompétent
Rebouteux
Résistance magique limitée
Vulnérabilité au pouvoir divin
Vulnérabilité au pouvoir féerique
Vulnérabilité au pouvoir infernal

Vices de Personnalité Mineurs

Amour perdu
Chasteté
Commérage
Compulsion
Concentration médiocre
Délicatesse
Dépression
Éducation dans une alliance
Éducation féerique
Éducation solitaire
Humilité
Illusions
Insouciance
Interdit
Mauvaise mémoire
Méjugement
Mission supérieure
Nocturne
Non-combattant
Obéissance
Obsession
Pessimisme
Peur
Point faible
Réclusion
Sens du devoir
Sensibilité
Simple d'esprit
Témérité
Tempérance
Travesti
Vœu

Vices d'Histoire Mineurs

Ami féerique
Chantage
Compagnon animal
Compagnon animal magique
Héritier
Liens familiaux étroits
Mentor
Visions

Vices de Statut Social Mineurs

Chef hors-la-loi
Criminel marqué
Marginal

Vices Surnaturels Mineurs

Haine des animaux
Petite malédiction
Visions

Vices Généraux Mineurs

Arthrite
Caractéristiques inférieures
Compétences inhibées
Constitution fragile
Défaut de prononciation
Défiguration
Désorientation
Difformité
Dur d'oreille
Éducation sauvage
Haine des animaux
Handicap
Handicap social
Incompréhensible
Main manquante
Mal des transports
Maladresse
Mauvais étudiant
Obésité
Œil manquant
Oreille manquante
Petite carrure
Piètre (Caractéristique)
Souillure maléfique
Tremblote
Tristement célèbre
Vue basse

Vertus

Affinité pour (Art)

Mineur, Hermétique

Les Totaux d'étude pour un Art hermétique sont augmentés de moitié, arrondi à l'entier supérieur. Lors de la création de personnage, les points d'expérience investis dans cet Art sont également augmentés de moitié (arrondi au-dessus), et vous pouvez dépasser les limites recommandées. Vous pouvez prendre cette Vertu deux fois, pour deux Arts différents.

Affinité pour (Compétence)

Mineur, Général

Tous les Totaux d'étude pour une Compétence sont augmentés de moitié, tout comme les points d'expérience investis dans cette Compétence lors de la création de personnage. Vous ne pouvez prendre cette Vertu qu'une fois pour une Compétence donnée, mais vous pouvez la prendre plusieurs fois pour des Compétences différentes. Grâce à cette Vertu, vous pouvez dépasser la limite aux valeurs de Compétence liée à l'âge durant la création de personnage (cf. p. 61) de deux points, uniquement pour cette Compétence.

Amour véritable (PJ)

Mineur, Général

Vous avez trouvé la personne qui vous était destinée dans toute la création ; le lien entre vous est inaltérable. Que vous soyez blessé, en danger ou rejeté, le simple fait de penser à votre aimé(e) vous donne la force de persévérer. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de Traits de Personnalité appropriés, ainsi que de bonus additionnels autorisés par le conteur, mais ne dépassant jamais +3, pour des activités qui vous permettent de retrouver votre aimé(e) ou de lui sauver la vie. Dans la pire des situations, il/elle peut même venir à votre secours. D'un autre côté, vous êtes lié à votre aimé(e), vers qui vous devez revenir fréquemment. Dans le cas contraire, votre mélancolie peut vous imposer des malus aux actions nécessitant de la détermination. Si un enchantement vous retient loin de votre aimé(e), le pouvoir de votre dévotion peut probablement le briser. Votre aimé(e) est un autre personnage, qui doit également avoir cette Vertu. L'amour véritable n'est jamais à sens unique.

Cette Vertu peut être renommée « Véritable ami » pour couvrir des liens tout aussi forts, mais qui ne sont pas de nature romantique.

Ange gardien

Majeur, Général

Vous avez appris à entendre la voix d'un gardien divin qui vous donne des conseils pratiques et spirituels. L'ange murmure à votre oreille et vous dit ce qui est le mieux pour vous, sur le plan spirituel plutôt que matériel. Il n'approuve la violence que pour des raisons sacrées, souvent difficiles à démontrer. Si vous refusez de suivre un conseil de l'ange, il vous abandonne jusqu'à ce que vous corrigiez votre erreur. L'ange n'a qu'une connaissance partielle de vos pensées, mais quand vous parlez à voix haute, il vous entend et peut discuter avec vous.

Votre ange gardien peut aussi vous aider de deux façons plus pragmatiques. Tout d'abord, il peut vous conférer un bonus de +5 en Encaissement. Ensuite, il peut vous conférer une Résistance magique de 15. Celle-ci n'est pas compatible avec la *Parma Magica* d'un mage, ou avec la plupart des autres sources de Résistance magique. Elle se cumule avec la Résistance magique due aux points de Foi (cf. p. 275). L'ange ne vous confère ces avantages que si vous agissez en accord avec la volonté de Dieu.

Animal de coeur

Mineur, Hermétique

Vous avez été initié au Mystère du dernier cercle de l'Animal de cœur (cf. p. 147), ce qui fait de vous un membre de la maison Bjornaer. Notez que tous les mages Bjornaer reçoivent cette Vertu gratuitement lors de la création de personnage.

Apprenti raté

Mineur, Statut Social

Vous avez été l'apprenti d'un mage, mais quelque chose a fait que vous n'avez pas achevé votre formation. Peut-être votre Don était-il incomplet ou qu'un incident grave vous l'a totalement arraché. Peut-être travaillez-vous encore pour votre ancien maître ou pour l'alliance à un poste ou un autre. Les mages ont de la compassion pour vous, du moins ceux qui connaissent de telles émotions. Vous pouvez apprendre les Compétences académiques, mystiques et martiales durant la création de personnage et connaissez la vie des mages. Vous ne pouvez pas avoir le Don, mais s'il n'a pas été complètement détruit, vous pouvez avoir quelques Compétences surnaturelles. Vous pouvez apprendre la Théorie de la magie et assister un mage dans son laboratoire. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Aptitude magique latente

Mineur, Général

Vous possédez une qualité magique qui ne s'est pas encore manifestée, mais vous ne le réalisez probablement pas. Si vous êtes un mage, votre maître ne l'a pas détecté durant votre apprentissage. À la discrétion du conteur, cette qualité peut apparaître spontanément ou à cause d'un évènement adéquat, comme boire du vin féerique. Ce n'est pas le Don ; la capacité latente est plus limitée que cela.

Artisan

Gratuit, Statut Social

Vous gagnez votre vie en fabriquant et en vendant des biens. Vous êtes probablement un habitant libre d'une ville, mais vous pouvez venir d'une zone rurale. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement.

Bénédiction de Vénus

Mineur, Général

Vous êtes attirant, ce qui vous donne un bonus de +3 sur les tests de Communication et de Présence avec des personnes sexuellement compatibles dans une situation appropriée. C'est utile la plupart du temps, mais parfois embêtant.

Bon sens

Mineur, Général

Dès que vous êtes sur le point d'agir à l'encontre de ce qui est raisonnable dans le monde du jeu, le bon sens (par l'intermédiaire du conteur) vous prévient de votre erreur. C'est une excellente Vertu pour un joueur débutant, puisqu'elle légitime l'aide que peut donner le conteur.

Exemples de bonus d'études

Valeur en Art	Présence minimale de l'Art
0	Une bougie allumée (Ignem), une aura magique (Vim), un insecte mourant (Perdo).
5	Une mare (Aquam), une peinture (Imaginem), une chenille et un papillon (Muto).
10	Un endroit venteux en plein air (Auram), un animal vivant de la taille d'un chat ou plus grand (Animal), une demi-douzaine de plantes à des stades de croissance variés (Creo).
15	Une zone de roche nue, comme une paroi montagneuse (Terram), un corps humain à disséquer (Corpus), au moins une douzaine de livres sur des sujets vulgaires différents (Intellego).
20	Dans une forêt (Herbam), à une réunion d'érudits (Mentem), dans une cour de justice (Rego).
25	Sur un bateau dans une grande étendue d'eau (Aquam), dans une aura magique forte (6+) (Vim), dans un hôpital plein de gens mourrant de la peste (Perdo).
30	Au milieu d'un incendie (Ignem), dans un bâtiment abondamment décoré de représentations humaines (sculpture, peinture, etc), où l'on joue constamment de la musique (Imaginem), en présence d'un métamorphe magique dont vous contrôlez les transformations (Muto).
35	Volant au milieu d'un cyclone (Auram), en disséquant plusieurs animaux magiques (Animal), entouré de dispositifs d'espionnage dévoilant chaque détail sur des kilomètres à la ronde (Intellego).

Bonus aux études

Mineur, Hermétique

Lorsque vous avez l'occasion d'étudier un Art dans un livre ou à partir de vis brut en présence de la Forme ou de la Technique, votre environnement vous aide dans vos études. Ajoutez +2 aux jets de dés pour étudier grâce au vis brut ou à la Qualité du texte que vous lisez. Votre valeur actuelle en Art détermine la magnitude de l'environnement nécessaire pour obtenir le bonus (cf. la table ci-contre).

Capitaine mercenaire

Mineur, Statut Social

Vous dirigez une petite compagnie de mercenaires (5 à 10), louant vos services aux plus offrants. Vous êtes une sorte de chevalier errant, mais sans le prestige. Vous avez accumulé une grande richesse durant vos voyages, puis l'avez dilapidé, plusieurs fois. Vous pouvez prendre des Compétences martiales durant la création de personnage.

Si vous connaissez la Pauvreté, vous ne dirigez que quelques mercenaires, mais vous avez tous des armes et des armures accessibles à des personnages ordinaires. Si vous connaissez la Richesse, vous dirigez une vingtaine de mercenaires et vous pouvez déléguer une partie de votre travail à des sergents. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Caractéristiques supérieures

Mineur, Général

Vous avez trois points supplémentaires à dépenser pour vos Caractéristiques, mais vous êtes toujours limité à une valeur maximum de +3, à moins de prendre la Vertu Excellente (Caractéristique). Vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois.

Célèbre

Mineur, Général

Vous avez une Réputation positive de niveau 4. Choisissez son contenu (il n'a pas à être justifié) et son type.

Chance

Mineur, Général

Vous vous débrouillez bien dans les situations où la chance est plus importante que l'expérience ou le talent. Dans une situation de ce type, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à +3 sur votre jet, à la discrétion du conteur, selon la part que joue la chance. Vous êtes doué pour les jeux de hasard, mais on risque de vous traiter de tricheur si vous y jouez trop souvent.

Changeforme

Majeur, Surnaturel

Vous pouvez vous transformer en un ou plusieurs animaux vulgaires. Choisir cette Vertu confère la Compétence Changeforme 1 (cf. p. 104).

Changepeau

Mineur, Surnaturel

Vous possédez une cape, une fourrure ou un autre objet magique fait à partir d'un animal. Lorsque vous la touchez physiquement, vous pouvez prendre la forme de cet animal. La transformation prend un tour complet. Vous conservez votre intelligence et votre conscience sous forme animale. Les vêtements et les possessions ne se transforment pas, à l'exception de l'objet animal lui-même. On peut vous reconnaître comme un humain transformé avec un sort d'InAn, d'InCo ou autre. Si l'objet est volé, son nouveau propriétaire a un Lien mystique avec vous ; vous ne pouvez pas vous transformer tant que vous n'avez pas retrouvé l'objet. Si l'objet est détruit, vous pouvez prendre une saison pour en fabriquer un nouveau, la méthode variant selon la nature de l'objet. Les changepeaux peuvent se transformer en un animal non-magique dont la Taille varie entre -5 (un moineau) et +2 (un ours). Le personnage a les valeurs physiques normales de l'animal, sauf l'Encaissement qui est égal à celui du personnage +3 (sous forme animale uniquement).

Chevalier

Mineur, Statut Social

Vous êtes un chevalier, un membre de la noblesse et l'un des guerriers d'élite d'Europe. Si vous ne connaissez pas la Pauvreté, vous pouvez posséder un cheval, ainsi que des armes et armures de grande qualité. L'armement typique d'un chevalier de la moitié du XIII[e] siècle sont la lance, l'épée, l'écu, une cotte de maille complète et un destrier. Vous pouvez prendre des Compétences martiales durant la création de personnage. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Cette Vertu n'est accessible qu'aux hommes, et elle est compatible avec la Vertu Noble propriétaire terrien.

Circonstances spéciales

Mineur, Hermétique

Votre magie est plus puissante dans certaines conditions inhabituelles, par

exemple durant une tempête ou en touchant la Cible. Vous obtenez alors un bonus de +3 sur vos jets pour lancer ou résister aux sorts. Vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois, pour des circonstances différentes ; les bonus de plusieurs circonstances ne se cumulent pas si elles sont réunies en même temps.

Clarté de pensée

Mineur, Général

Vos pensées sont logiques et rationnelles. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les jets visant à résister aux mensonges, à la confusion, à l'embrouillement et à la falsification, que la tentative soit magique ou vulgaire.

Clerc

Mineur, Statut Social

Vous appartenez à la classe alphabétisée, et travaillez comme scribe professionnel, comptable, juriste, étudiant ou fonctionnaire. Grâce à votre formation, vous pouvez prendre des Compétences académiques durant la création de personnage. Si vous êtes un homme, vous pouvez appartenir à un ordre mineur (acolyte, exorciste, lecteur ou portier), ce qui vous permet de vous marier tout en bénéficiant des avantages d'être un membre du clergé, dont le fait de dépendre du droit canon plutôt que du droit laïc (cf. p. 304). Les personnages hommes peuvent également être diacres ou sous-diacre, les deux ordres religieux inférieurs, auquel cas ils ne sont pas censés se marier. Cependant, s'ils sont déjà mariés, ils peuvent rejoindre ces ordres à condition de promettre de respecter une abstinence sexuelle totale. Un homme ne peut pas se marier après avoir rejoint un ordre religieux. Ses membres sont aussi sujets au droit canon, plutôt que séculaire. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Colosse

Mineur, Général

Vous mesurez entre un mètre quatre-vingt et deux mètres dix, ce qui vous donne une Taille de +1 au lieu de 0. Cela signifie que la sévérité des blessures que vous subissez augmente par intervalles de six points au lieu de cinq (cf. p. 255). Cette Vertu n'est pas compatible avec Sang de géant, Petite carrure ou Nain.

Combattant

Mineur, Général

Vous avez été entraîné à combattre, et avez pu participer à une campagne militaire, peut-être l'une des Croisades. Lors de la création de personnage, vous pouvez acheter des Compétences martiales et recevez 50 points d'expérience supplémentaire que vous devez dépenser pour des Compétences martiales.

Confiance en soi

Mineur, Général

Vous avez une confiance absolue en vos propres capacités, ce qui se traduit par une valeur de Confiance de deux. Vous entrez en jeu avec cinq points de Confiance, plutôt que trois (cf. p. 27 pour les règles sur la Confiance).

Connaissance du (Terrain)

Majeur, Général

Vous connaissez un type de terrain comme votre poche, et vous vous y sentez plus à l'aise que n'importe où ailleurs. Cette Vertu peut se décliner en Connaissance de la forêt, Connaissance de la montagne, Connaissance de la steppe ou Connaissance de la ville. Vous obtenez un bonus de +3 sur tous les jets, y compris le combat, qui impliquent directement cette région et ses habitants, qu'ils soient vulgaires, magiques ou féeriques. De plus, vous lancez un dé de désastre de moins que normalement (ce qui peut faire descendre leur nombre à zéro) pour les jets liés à votre région de prédilection. Les animaux du terrain ne vous attaquent pas en temps normal ; des créatures particulièrement vicieuses peuvent vous agresser, mais même elles vous traiteront avec respect. (Pour Connaissance de la ville, cela s'applique aux animaux urbains, qui sont nombreux à l'époque médiévale, plutôt qu'aux gens. Le bonus de +3 ne s'applique jamais aux humains.) Vous pouvez choisir cette Vertu plusieurs fois, pour des types de terrains différents.

Connaissances mystiques

Mineur, Général

Vous pouvez prendre des Compétences mystiques durant la création de personnage. À moins de posséder le Don, vous ne pouvez pas apprendre *Parma Magica*. Vous recevez 50 points d'expérience supplémentaires, qui doivent être dépensés en Compétences mystiques.

Un personnage possédant le Don qui n'est pas un mage hermétique et qui connaît la *Parma Magica* doit prendre le Vice d'Histoire Majeur Ennemi : ensemble de l'Ordre d'Hermès. En effet, par le Serment qu'ils ont tous prononcés, les mages se sont engagés à abattre le personnage à vue, à moins qu'il ne rejoigne l'Ordre. Un personnage de ce genre ne peut être joué dans une saga normale, les autres joueurs devant le tuer.

Constitution solide

Mineur, Général

Vous supportez bien la douleur et la fatigue. Réduisez les malus dus à la Fatigue d'un point, et réduisez le malus total dû aux blessures d'un point (sans descendre en dessous de zéro). Vous bénéficiez également d'un bonus de +3 sur les tests visant à résister à la douleur.

Contacts sociaux

Mineur, Général

Vous connaissez beaucoup de monde dans un cercle social spécifique rencontré au fil d'années de voyages et de contacts (cercle à choisir en même temps que cette Vertu). Où que vous alliez ou presque, vous rencontrez des gens que vous connaissez ou vous pouvez trouver quelqu'un prêt à vous aider. Dans un nouvel endroit, vous pouvez contacter quelqu'un avec un simple jet de Présence contre un Facteur de Difficulté de 6. Le conteur peut augmenter ce nombre pour de très petites zones ou pour des endroits où il est extrêmement peu probable que vous connaissiez quelqu'un. Vous pouvez acheter cette Vertu plusieurs fois, pour des groupes différents.

Convalescence rapide

Mineur, Général

Votre corps guérit rapidement. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les jets de Récupération des blessures.

Créativité foisonnante

Mineur, Général

Vous avez l'imagination et la créativité nécessaires pour composer une nouvelle balade ou pour peindre un tableau original. Vous avez le potentiel pour devenir un grand artiste. Vous obtenez un bonus de +3 sur tous les jets visant à créér une œuvre d'art inédite.



SECTION IV

Custos

Mineur, Statut Social

Vous êtes employé par une alliance, où vous jouissez d'un statut élevé. Vous pouvez être un servant, un spécialiste ou un intendant. Vous pouvez choisir un groupe de Compétences réservées durant la création de personnage : martiales, académiques ou mystiques. Si vous choisissez les Compétences martiales ou mystiques, vous pouvez tout de même apprendre à parler le latin, mais pas à le lire ou l'écrire. En tant qu'employé de l'alliance, votre richesse est déterminée par sa prospérité. Vous ne pouvez pas prendre la Vertu Majeure Richesse ou le Vice Majeur Pauvreté. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Cette vertu peut également s'appliquer aux employés d'autres institutions, comme une maisonnée noble ou un monastère.

Doigté

Mineur, Général

Vous avez une coordination main-œil exceptionnelle, et vous êtes doué pour les gestes précis et rapides. Vous obtenez un bonus de +1 sur tous les jets impliquant la manipulation subtile d'objets (comme le pickpocket) et lancez un dé de désastre de moins que ce que vous devriez lors de ses activités, avec un minimum de 1. Ce bonus ne s'applique pas à l'archerie, mais il compte pour les instruments de musique.

Le Don

Spécial

Vous pouvez pratiquer la magie (cf. Le Don, p. 68 pour tous les détails).

Don de velours

Majeur, Hermétique

Contrairement aux autres mages, dont la nature hermétique perturbe les gens normaux et les animaux, votre Don est subtil et insensible. Vous ne subissez pas les malus habituels lorsque vous interagissez avec les gens et les animaux.

Double vue

Mineur, Surnaturel

Vous voyez à travers les déguisements et les dissimulations illusoires, y compris l'invisibilité. Vous voyez également les choses naturellement invisibles, comme les esprits et les frontières entre les niveaux de *regio* (cf. p. 276). Choisir cette Vertu confère la Compétence Double vue 1 (cf. p. 105).

Éducation bohémienne

Mineur, Général

Vous avez été élevé au sein d'une troupe de troubadours, voyageant de ville en ville. Les jets impliquant des Compétences dans un domaine particulier, qui doit être approuvé par le conteur, reçoivent un bonus de +2. Cela pourrait être les acrobaties et les roulades, le lancer du couteau et le jonglage, ou le jeu d'acteur et l'art de raconter des histoires.

Éducation classique

Mineur, Général

Vous avez suivi les cours d'une école de grammaire, ainsi qu'une université ou une école épiscopale. Durant la création de personnage, vous pouvez acheter des Compétences académiques et vous disposez de 50 points d'expérience supplémentaires qui doivent être dépensés en Latin et en Arts libéraux.

Exemples d'Expertises magiques majeures

Cette liste n'est pas exhaustive, d'autres expertises sont possibles.
Animal : oiseaux, mammifères, animaux domestiques.
Aquam : eau salée, eau douce.
Auram : climat.
Corpus : hommes, femmes.
Herbam : arbres, plantes comestibles.
Imaginem : images visuelles, images auditives, images tactiles, goût et odorat réunis.
Mentem : émotions, mémoires.
Terram : métaux, pierre.
Nécromancie : Corpus et Mentem appliqués aux cadavres et aux esprits de personnes mortes.
Dégâts : n'importe quel Art, tant que l'effet cause des dégâts directement, soit en infligeant une blessure, soit en faisant une quantité de dégâts qui peut être encaissé.
Déguisement : changer l'apparence de quelque chose par n'importe quel moyen.

Éducation privilégiée

Mineur, Général

Vous avez grandi dans un environnement où vous aviez accès à des professeurs et du temps libre pour étudier. Vous avez 50 points d'expérience supplémentaires, qui peuvent être dépensés pour des Compétences générales, académiques ou martiales. Cependant, vous ne pouvez pas acheter de Compétences académiques ou martiales avec votre réserve normale de points d'expérience, à moins qu'une autre Vertu ne vous y autorise. L'explication la plus courante de cette Vertu est que votre famille était riche quand vous étiez enfant, mais si vous êtes encore riche maintenant, vous devriez prendre la Vertu Richesse.

Effet secondaire

Mineur, Hermétique

Votre magie présente des manifestations additionnelles, généralement utiles, quoique parfois gênantes. L'intensité de l'effet secondaire augmente avec le niveau du sort. Les exemples comprennent une aura autoritaire se traduisant par un bonus de +1 en Présence pendant quelque temps après avoir lancé un sort, ou une tranquillité d'esprit donnant un bonus en Concentration juste après avoir lancé un sort.

Empathie avec les animaux

Mineur, Surnaturel

Vous pouvez communiquer avec les animaux comme s'ils étaient des êtres humains. Choisir cette Vertu confère la Compétence Empathie avec les animaux 1 (cf. p. 106).

Endurance

Mineur, Général

Vous tenez plus longtemps que la moyenne lors d'activités fatigantes, ce qui vous donne un bonus de +3 sur les jets de Fatigue. Ce bonus ne s'applique pas au lancement de sorts.

L'Énigme

Mineur, Hermétique

Vous avez été initié au Mystère du dernier cercle de l'Énigme (cf. p. 148), ce qui fait de vous un membre de la maison Criamon. Notez que tous les mages Criamon reçoivent cette Vertu gratuitement lors de la création de personnage.

Erreurs profitables en (Compétence)

Mineur, Général

Vous êtes capable d'améliorer une Compétence particulière en multipliant les erreurs. Lors de chaque session, la première fois que vous obtenez un désastre ou que vous ratez un test d'exactement un point, vous gagnez cinq points d'expérience dans la Compétence. Le jet doit venir naturellement au cours de l'histoire. Vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois, pour des Compétences différentes.

Études libres

Mineur, Hermétique

Vous êtes plus à l'aise en étudiant par vous-même qu'en lisant des livres. Ajoutez +3 aux tests lorsque vous étudiez à partir de vis brut.

Étudiant (Dimension)

Mineur, Général

Grâce à votre entraînement aux aspects mystiques de l'une des quatre Dimensions (divine, féerique, infernale ou magique), vous recevez un bonus de +2 sur toutes les utilisations de la Connaissance de cette Dimension. Vous pouvez prendre cette Compétence lors de la création de personnage, même si vous ne pouvez pas prendre d'autres Compétences mystiques. Vous pouvez choisir cette Vertu plusieurs fois, pour des Dimensions différentes. Vous ne pouvez pas prendre Étudiant d'une Dimension et Talent pour la Compétence Connaissance de la même Dimension.

Étudiant attentif

Mineur, Général

Vous êtes particulièrement doué pour apprendre d'un professeur. Lorsque quelqu'un vous enseigne quelque chose, ajoutez cinq à votre Total de progression.

Étudiant laborantin adepte

Mineur, Hermétique

Vous assimilez facilement les instructions d'autrui. Vous obtenez un bonus de +6 aux Totaux de laboratoire lorsque vous travaillez d'après les textes de laboratoire écrits par d'autres, y compris lorsque vous réinventez des sorts.

Exaltation

Mineur, Général

Vous êtes un orateur poignant ou une figure héroïque, capable d'inciter les gens au meilleur. Vous donnez aux cibles un bonus de +3 aux tests de Personnalité appropriés.

Excellente (Caractéristique)

Mineur, Général

Vous pouvez augmenter une Caractéristique ayant déjà une valeur d'au moins +3 d'un point, sans dépasser +5. Assurez-vous de décrire ce qui justifie cette augmentation, comme une carrure massive, une grande maigreur ou un charisme extraordinaire. Vous pouvez prendre cette Vertu deux fois pour la même Caractéristique, ceci pour plusieurs Caractéristiques.

Expertise magique majeure

Majeur, Hermétique

Votre magie est bien plus puissante dans un domaine relativement limité, tel que le climat, la nécromancie, les oiseaux ou les émotions. Ce domaine devrait être plus réduit qu'un seul Art, mais il peut être réparti sur plusieurs Arts. Par exemple, la nécromancie couvre à la fois des effets de Corpus

Exemples d'Expertises magiques mineures

Cette liste n'est pas exhaustive, d'autres expertises sont possibles.
Animal : oiseaux de proie, canidés, mustélidés.
Aquam : eau stagnante, ruisseaux.
Auram : vent, pluie, foudre.
Corpus : âge, maladie.
Herbam : fruits, nourriture.
Imaginem : une couleur ou un son en particulier.
Mentem : colère, désir, effacer les souvenirs, modifier les souvenirs.
Terram : créer des métaux, détruire la pierre.
Transformation personnelle : s'applique à la fois à Corpus et à Mentem.

et de Mentem. Vous ne pouvez pas être un expert des activités de laboratoire en général, bien qu'une expertise puisse s'appliquer dans ce cadre.

Lorsque vous lancez un sort ou générez un Total de laboratoire dans votre domaine, ajoutez la plus petite des valeurs d'Art deux fois. Si le sort a des compléments, la valeur la plus basse peut être l'un des compléments, plutôt que l'un des Arts principaux. Ainsi, si un mage expert des oiseaux lance un sort pour transformer un oiseau en flammes pures, donc MuAn(Ig), avec Muto 14, An 18 et Ig 10, son total serait de 34 + les autres modificateurs (14 de Muto et 20 d'Ignem deux fois). S'il lançait un sort pour transformer un oiseau en une autre espèce d'oiseau, donc MuAn sans complément, son total serait de 46 + les autres modificateurs (18 d'Animal et 28 de Muto deux fois).

Un personnage ne peut avoir qu'une expertise magique, qu'elle soit mineure ou majeure, quelle que soit la source de l'expertise.

Expertise magique mineure

Mineur, Hermétique

Votre magie s'accorde plus particulièrement à un domaine étroit, tel que la transformation personnelle, les oiseaux de proie ou les soins. En général, ce domaine devrait être plus réduit qu'une combinaison d'une Technique et d'une Forme, mais il peut inclure des sections limitées de plusieurs combinaisons. Par exemple, la guérison fait partie de Creo Corpus et Creo Animal, voire Creo Herbam. Vous ne pouvez pas être un expert d'une activité de laboratoire, comme la création d'objets à charges, bien qu'une expertise puisse s'appliquer dans le cadre des activités de laboratoire.

Lorsque vous lancez un sort ou générez un Total de laboratoire dans votre domaine d'expertise, ajoutez deux fois le plus faible Art applicable, comme pour une Expertise magique majeure (cf. p. 77).

Fantôme protecteur

Majeur, Général

Un fantôme vous protège. Cela peut être un grand-parent, un ami d'enfance ou tout autre personne tenant assez à vous pour rester à vos côtés après la mort. Le fantôme est invisible et silencieux pour tous, sauf vous et les personnes douées de Double vue (cf. p. 76). Il peut voir et entendre ce qui se passe autour de vous, ce qui en fait un excellent espion, puisqu'il peut s'éloigner une fois par jour pendant une demi-heure. Cependant, la mort ne laisse pas les gens dans leur état d'esprit normal. Le fantôme a probablement des travers qui le rendent peu fiable. Il peut aller jusqu'à vous encourager à le rejoindre de l'autre côté. Le fantôme a 300 points d'expérience dans diverses Compétences qu'il peut employer pour vous aider. Un fantôme peut prendre n'importe quelle Compétence (cf. p. 280 pour un exemple de fantôme protecteur).

Foi exaltée

Majeur, Général

Votre piété et votre dévotion sont telles que votre foi pourrait déplacer des montagnes. Vous avez un point de Foi et pouvez en gagner d'autres (cf. p. 275 pour les règles sur les points de Foi).

Forme de prédilection

Mineur, Hermétique

Vous êtes particulièrement doué pour une Forme. Vous ne subissez pas de malus au Total de lancement lorsque vous lancez des sorts de cette Forme en utilisant des paroles ou des gestes inhabituels (cf. p. 134), y compris si vous n'utilisez ni paroles, ni gestes parce que vous êtes sous forme non-humaine. Les sorts dont la Portée est Voix ont tout de même une Portée déterminée par la force de votre voix.

Frénésie berserk

Mineur, Général

Vous pouvez entrer dans une rage aveugle pendant un combat ou face à une situation frustrante. Vous gagnez automatiquement le Trait de Personnalité Colérique +2 (ou plus, si vous le souhaitez). À chaque fois que vous êtes blessé ou que vous blessez un ennemi, lancez un dé de tension et ajoutez votre valeur de Colérique. Sur un résultat de 9+, vous entrez en frénésie berserk. Le conteur peut aussi imposer un test lorsque vous êtes fortement frustré. Vous pouvez décider délibérément de céder à la frénésie. Dans ce cas, vous n'avez besoin que d'un 6+ si vous avez été blessé ou que vous avez blessé un ennemi, ou d'un 9+ dans le cas contraire. Tant que vous êtes en frénésie, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux valeurs d'Attaque et d'Encaissement, mais subissez un malus de –2 en Défense. De plus, vous ne pouvez pas battre en retraite, hésiter à attaquer ou faire preuve de pitié. S'il n'y a plus d'ennemi présent et que vous êtes toujours en frénésie, vous attaquez vos amis. Vous pouvez tenter de vous calmer une fois par tour si vous le désirez. Lancez un dé de tension + Perception – Colérique contre un Facteur de Difficulté de 6. Vous pouvez apprendre des Compétences martiales durant la création de personnage.

Génie inventif

Mineur, Hermétique

L'invention vous vient naturellement. Vous recevez un bonus de +3 sur les Totaux de laboratoire lorsque vous inventez de nouveaux sorts, que vous fabriquez des objets magiques ou que vous préparez des potions. Lorsque vous expérimentez, votre bonus est de +6.

Gentilhomme/Gente dame

Mineur, Statut Social

Vous êtes un membre mineur, peut-être illégitime, d'une famille noble. Vous n'êtes pas en ligne pour hériter, mais on vous traite tout de même comme un membre de la famille et vous pouvez vous faire appeler Seigneur ou Dame. Vous habitez probablement près de l'alliance avec votre famille. Quoique vous ne manquiez de rien, vous n'avez aucune richesse propre. Vous pouvez occasionnellement demander à votre famille de vous



acheter un équipement coûteux, mais vous devez leur donner une bonne raison. On s'attend à ce que vous serviez votre famille la majeure partie du temps, sous peine d'en perdre les avantages. Toutefois, vous conserverez votre Statut Social à condition de maintenir votre style de vie. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Grand voyageur

Mineur, Général

Vous avez beaucoup voyagé dans cette partie du monde, ce qui fait que vous vous entendez bien avec ses habitants. Vous avez cinquante points d'expérience à dépenser sur les Langues vivantes, Connaissances d'une région, Marchandage, Ripaille, Charme, Étiquette, Connaissance des gens, Tromperie.

Hypnotisme

Majeur, Surnaturel

Vous avez le pouvoir de contrôler la volonté d'un individu en le fixant dans les yeux et en donnant des ordres verbalement. Choisir cette Vertu confère la Compétence Hypnotisme 1 (cf. p. 106).

Immunité majeure

Majeur, Surnaturel

Vous êtes totalement immunisé contre un danger courant et potentiellement mortel. Par exemple, vous pourriez être immunisé contre le feu ou les armes en fer (et uniquement en fer). Vous ne pouvez pas choisir l'âge (cf. la Vertu Surnaturelle Mineure Verdeur, p. 87). Cette immunité s'applique aux versions vulgaires et magiques du danger. Si vous êtes immunisé contre le feu, vous l'êtes également contre le feu généré magiquement.

Immunité mineure

Mineur, Surnaturel

Vous êtes immunisé contre un danger qui est soit rare, soit non-mortel, soit les deux (cf. Immunité majeure, ci-dessus).

Imposition des mains majeure

Majeur, Surnaturel

Vous pouvez, en touchant de la main et en dépensant un niveau de Fatigue, guérir une maladie grave spécifique. La maladie doit mettre la vie du patient en danger ou l'handicaper sérieusement. De plus, ce doit être une maladie dont on ne guérit pas habituellement par soi-même. Vous devez choisir la maladie que vous guérissez lorsque vous prenez cette Vertu, et vous ne pouvez guérir que celle-là. Vous ne pouvez choisir qu'une maladie, et pas d'autres types de blessures ou de maux (cf. p. 265 pour plus d'informations sur les maladies).

Imposition des mains mineure

Mineur, Surnaturel

Vous pouvez guérir une maladie spécifique en touchant le patient et en dépensant un niveau de Fatigue. Cela doit être une maladie dont les gens guérissent fréquemment par eux-mêmes, ou qui n'est pas particulièrement grave. Vous ne pouvez choisir qu'une maladie, pas une blessure ou un autre mal (cf. p. 265 pour les règles sur les maladies).

Indépendance

Mineur, Général

On ne peut pas facilement vous imposer des activités, des croyances ou des sentiments. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les jets nécessitant de la force de caractère.

Indifférence des animaux

Mineur, Général et Hermétique

Votre Don ne gène pas les animaux, bien qu'il ait un effet normal sur les gens. Les animaux ayant une valeur de Puissance peuvent réagir d'une façon ou de l'autre, en fonction de l'animal. En règle générale, si un animal réagit positivement au Don la plupart du temps, il a une réaction positive envers vous parce que vous avez le Don. S'il réagit négativement, cette Vertu le rend neutre. Les personnages dénués de Don peuvent prendre cette vertu s'ils possèdent le Vice Halo magique (cf. p. 93).

Influence temporelle

Mineur, Général

De par votre ascendance ou votre position de confiance, vous jouissez d'un certain poids politique dans la société. Vous conseillez un dirigeant, et il peut vous arriver de diriger des gens du peuple, s'ils respectent votre position. Plus vous avez d'influence, plus vous avez de responsabilités et plus il devient difficile de travailler librement avec des mages. Les servants ne peuvent pas prendre cette Vertu.

Intuition

Mineur, Général

Votre sensibilité naturelle vous permet de prendre les bonnes décisions plus souvent que la simple chance ne pourrait l'expliquer. À chaque fois que vous êtes confronté à un choix où le hasard tient un rôle prépondérant, comme décider quel chemin suivre parmi trois possibilités, vous avez une bonne chance de choisir correctement. Le conteur lance un dé simple en secret. Sur un 6+, votre intuition vous guide vers ce qui pourrait être considéré comme la bonne décision. Sinon, vous n'avez aucun flash et devez prendre la décision par vous-même.

Lancement méthodique

Mineur, Hermétique

Vous êtes doué pour les sorts formels, ayant développé une méthode sûre et précise pour les lancer. Vous obtenez un bonus de +3 sur les sorts formels que vous lancez. Toutefois, si vous changez quoi que ce soit à votre méthode, en altérant vos gestes ou votre voix, vous n'obtenez pas ce bonus.

Lancement rapide

Mineur, Hermétique

Votre magie prend moins de temps à déclencher que celle d'autres mages. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 en Initiative pour lancer des sorts en combat.

Lecteur perspicace

Mineur, Général

Vous êtes doué pour comprendre les écrits d'autrui. Lorsque vous étudiez depuis des livres, vous les considérez comme s'ils étaient de trois niveaux de qualité au-dessus de ce qu'ils sont réellement.

Mage hermétique

Gratuit, Statut Social

Vous êtes membre de l'Ordre d'Hermès. Tous les mages doivent prendre ce Statut Social, et eux seuls peuvent le prendre.

Magie contrôlée

Mineur, Hermétique

Vous exercez un contrôle strict sur vos sorts. Vous pouvez annuler n'importe lequel de vos sorts en vous concentrant. Vous pouvez même annuler la magie des objets que vous avez enchantés. L'acte d'annuler votre magie peut être traité comme le lancement d'un sort en ce qui concerne le temps et la concentration nécessaires. Si vous êtes distrait et ratez un test de Concentration, vous pouvez réessayer lors d'un autre tour. Les sorts et les objets magiques peuvent être annulés quelle que soit la distance, mais une fois un effet annulé, vous ne pouvez le faire revenir qu'en relançant le sort ou en réenchantant l'objet.

Cette Vertu a un défaut. Lorsque vous mourez, tous vos sorts et tous vos objets magiques s'arrêtent.

Magie cyclique (positive)

Mineur, Hermétique

Votre magie est accordée avec un cycle de la nature, solaire, lunaire ou saisonnière, par exemple. Vous êtes plus puissant lors de certaines périodes, où vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets de sorts. Ce bonus s'applique également aux Totaux de laboratoire si la partie positive du cycle couvre toute la saison. Le cycle de votre magie doit être régulier et approuvé par le conteur. De plus, la Durée pendant laquelle le bonus s'applique doit être égale au temps durant lequel il ne s'applique pas.

Magie de Diedne

Majeur, Hermétique

Votre lignée et votre tradition magiques viennent des druides et de l'ancienne maison vaincue de Diedne, vous rendant particulièrement doué pour la magie spontanée. Lorsque vous lancez un sort spontané sans dépenser de Fatigue, vous pouvez choisir de diviser son total par cinq ou par deux. Si vous choisissez de diviser par cinq, vous n'avez pas besoin de jeter un dé de tension, et vous ne pouvez pas subir de désastre, comme d'habitude. Si vous choisissez de diviser par deux, vous devez jeter un dé de tension, et vous pouvez obtenir un désastre.

Lorsque vous dépensez de la Fatigue pour lancer un sort spontané, le plus bas des Arts applicables est doublé avant que le total ne soit divisé par deux. Vous jetez toujours un dé de tension, et vous pouvez obtenir un désastre.

Vous devez dissimuler votre lignée à l'Ordre, ce qui vous donne le Vice d'Histoire Majeur Sombre secret. Il ne compte pas dans votre compte normal de Vices, et ne vous confère aucun point avec lequel acheter des Vertus.

Magie de Mercure

Majeur, Hermétique

Votre lignée et votre tradition magiques remontent aux prêtres romains de Mercure, datant d'avant l'Ordre d'Hermès. En conséquence, vous êtes particulièrement doué pour la magie rituelle et la magie utilisée en conjonction avec d'autres. En plus de votre allocation normale de sorts, vous connaissez *Communion de magiciens* (cf. p. 237) à un niveau égal au niveau de sort rituel le plus élevé que vous connaissiez. Si vous inventez un sort rituel de niveau supérieur, vous inventez automatiquement un sort de *Communion de magiciens* de même niveau, sans avoir à y passer plus de temps.

Lorsque vous lancez un sort à l'aide de *Communion de magiciens*, vous pouvez ajouter votre valeur de maîtrise (cf. p. 140) pour le sort en question et pour *Communion de magiciens* au niveau effectif de *Communion de magiciens*.

Enfin, tout sort rituel que vous lancez ne demande que la moitié du

vis normal. S'il est lancé par l'intermédiaire de *Communion de magiciens*, tous les participants doivent avoir cette Vertu pour obtenir cet avantage.

Votre don pour la magie rituelle a un prix. Vous ne pouvez utiliser la magie spontanée qu'en suivant les règles de l'incantation cérémonielle (cf. p. 135).

Magie de Verditius

Mineur, Hermétique

Vous avez été initié au Mystère du dernier cercle de la magie Verditius (cf. p. 149), ce qui fait de vous un membre de la maison Verditius. Notez que tous les mages Verditius reçoivent cette Vertu gratuitement lors de la création de personnage.

Magie élémentaire

Majeur, Hermétique

Vous avez été entraîné à manipuler les formes élémentaires pures (Ignem, Auram, Terram et Aquam), que vous voyez comme un tout unifié plutôt que comme quatre Arts séparés. Lorsque vous étudiez l'un de ces Arts avec succès (c'est-à-dire que vous gagnez au moins un point d'expérience par l'étude), vous gagnez un point d'expérience supplémentaire dans chacun des trois autres.

Votre magie élémentaire est également plus flexible que celle des autres mages ; il n'y a aucun désavantage à ajouter des compléments de forme élémentaire à un sort élémentaire. Si un sort Aquam, Auram, Ignem ou Terram a un autre élément en complément, vous pouvez l'ignorer. Vous devez tout de même utiliser l'Art principal, même si le complément est plus élevé.

Magie féerique

Mineur, Hermétique

Vous avez été initié au Mystère du dernier cercle de la Magie féerique (cf. p. 148), ce qui fait de vous un membre de la maison Merinita. Notez que tous les mages Merinita reçoivent cette Vertu gratuitement lors de la création de personnage.

Magie formelle flexible

Majeur, Hermétique

Vous pouvez varier les effets des sorts formels tout en conservant les avantages de lancer un sort connu. Vous pouvez augmenter ou diminuer le Total de lancement d'un sort de cinq pour augmenter ou diminuer sa Portée, sa Durée ou sa Cible d'une catégorie, tant que cela ne viole pas les limites habituelles de la magie formelle. Le succès du lancement, la perte de Fatigue et la Pénétration sont tous calculés selon le Total de lancement du sort. Vous ne pouvez pas manipuler la magie rituelle de cette façon.

Magie parfaite

Majeur, Hermétique

Vous maîtrisez automatiquement tous les sorts que vous apprenez. Tous vos sorts commencent avec une valeur de 1 dans la Compétence correspondante. Vous pouvez choisir une propriété différente pour chacun de vos sorts. De plus, vous doublez le nombre de points d'expérience que vous consacrez aux Compétences de maîtrise des sorts.

Magie persistante

Mineur, Hermétique

Les effets de vos sorts ont tendance à durer plus longtemps que d'habitude, bien que les sorts dont la Durée est Concentration, Momentané et Anneau ne soient pas concernés. Le conteur lance un dé simple en secret, la Durée normale du sort est multipliée par le résultat. C'est généralement une bonne chose, mais pas toujours. Cette Vertu n'affecte pas la Durée des sorts de Rituel.

Magie silencieuse

Mineur, Hermétique

Vous pouvez lancer des sorts à voix basse sans malus, et ne souffrez que d'un malus de –5 lorsque vous ne parlez pas du tout. Vous n'obtenez aucun avantage à utiliser une voix ferme, mais vous bénéficiez du bonus normal d'une voix forte. La portée des sorts à portée Voix est déterminée normalement, en fonction de la puissance de votre voix.

Vous pouvez prendre cette Vertu deux fois, ce qui élimine totalement le malus.

Magie spontanée vitalisée

Majeur, Hermétique

Les possibilités de votre magie spontanée peuvent dépasser celles de la plupart des mages, au prix de votre énergie vitale. Quand vous décidez d'utiliser cette capacité en lançant un sort spontané, vous déclarez le niveau de l'effet que vous souhaitez produire avant lancer le dé. Ce niveau peut inclure un certain nombre de niveaux de Pénétration (cf. p. 136). Par exemple, vous pouvez choisir de lancer un effet de niveau 10 au niveau 20 pour lui donner une Pénétration de 10 plus votre valeur de Pénétration.

Faites un test pour lancer un sort spontané fatigant. Si votre résultat est plus élevé que le niveau que vous avez déclaré, vous dépensez un seul niveau de Fatigue, comme d'habitude. Si votre résultat est inférieur au niveau déclaré, vous dépensez un niveau de Fatigue supplémentaire par tranche de 5 points (même incomplète) de marge d'échec. Si vous n'avez plus de niveau de Fatigue, vous subissez une blessure. Le nombre de niveaux encore nécessaires pour le sort est traité comme le montant dépassant votre Encaissement, et vous subissez la blessure correspondante. Vous pouvez mourir de cette façon.

Un mage possédant cette Vertu peut toujours lancer normalement des sorts spontanés fatigants.

Magie subtile

Mineur, Hermétique

Vous ne subissez pas de malus lorsque vous lancez des sorts sans faire de gestes. Vous n'obtenez aucun avantage à faire des gestes normaux, mais vous bénéficiez du bonus normal pour des gestes exagérés.

Magister in Artibus

Majeur, Statut Social

Vous êtes maître ès arts dans l'une des universités européennes (Paris, Bologne, Oxford, Cambridge, Montpellier, Arezzo ou Salamanque), où vous avez complété votre régence de deux ans d'enseignement obligatoire. Vous avez le droit de vous faire appeler Magister ou Maître, n'êtes sujet qu'au droit canon et pouvez enseigner n'importe où en Europe.

Vous devez être âgé de (25 – Int) ans au minimum, et devez avoir des valeurs de 5 au moins en Latin et en Arts libéraux. Toutefois, vous avez passé huit années dans une université, où vous avez reçu 30 points d'expérience pour chacune de ces années, pour un total de 240 points d'expérience supplémentaires en plus du montant dû à l'âge. Vous pouvez acheter des Compétences académiques durant la création de personnage et vous devez dépenser vos points d'expérience supplémentaires pour des Compétences académiques ou Enseignement.

Vous devez passer au moins deux saisons à donner des cours pour vous entretenir et converser votre réputation en tant qu'instructeur. Ces deux saisons étant réparties entre septembre et juin,

vous êtes totalement libre durant l'été. Si vous prenez la Vertu Richesse, vous pouvez entretenir votre réputation avec une seule saison de cours.

Cette Vertu n'est accessible qu'aux hommes, et elle est compatible avec les Vertus Mage hermétique, Moine mandiant et Prêtre.

Maîtrise des sorts

Mineur, Hermétique

Vous disposez de 50 points d'expérience à dépenser pour maîtriser des sorts connus (cf. p. 140 pour les règles sur la maîtrise des sorts). Vous pouvez prendre cette Vertu si vous avez déjà Magie parfaite, pour vous donner plus de points d'expérience à dépenser sur la maîtrise des sorts. Vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois.

Marchand

Gratuit, Statut Social

Vous vivez de l'achat et la revente de biens. Vous pouvez être un colporteur, si vous êtes relativement pauvre, tenir une échoppe ou être sur les routes. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement.

Mémoire magique

Mineur, Hermétique

Votre mémoire a été habituée à retenir des détails magiques plutôt que vulgaires. Vous n'avez pas besoin de conserver des textes de laboratoire (cf. p. 161) de vos créations pour obtenir les avantages d'un Texte de laboratoire lorsque vous les reproduisez. Si vous avez créé un effet en suivant le texte de laboratoire d'un autre mage, vous pouvez bénéficier du même avantage dans le futur sans avoir besoin d'avoir accès au texte.

Moine mendiant

Mineur, Statut Social

Vous êtes un disciple de saint François ou de saint Dominique, prêchant la bonne parole parmi des riches et les pauvres et réconfortant les malades, les miséreux, les affamés et les mourants. Bien que vous ayez juré de servir l'Église pour le reste de votre vie, vos voyages perpétuels sont vus d'un mauvais œil par l'évêque et le clergé de la paroisse ; vous n'avez donc aucune influence politique au sein de l'organisation. Comme tous les religieux, vous n'êtes soumis qu'au droit canon.

En raison de votre formation, vous pouvez prendre des Compétences académiques durant la création de personnage. Si vous le souhaitez, vous pouvez avoir été ordonné prêtre, ce qui vous permet d'officier lors des mariages, des baptêmes, des funérailles, ainsi que pour la messe. Toutefois, le clergé local peut vous en vouloir d'empiéter sur son territoire. Vous n'avez pas besoin de prendre la Vertu Prêtre en plus de celle-ci si vous souhaitez être ordonné.

Vous avez prononcé des vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance, ce qui constitue un Vice d'Histoire Majeur (cf. Vœux monastiques, p. 101) que vous devez prendre en même temps que cette Vertu. Le Vice compte normalement. Vous ne pouvez pas prendre la Vertu Richesse ni le Vice Pauvreté. Cette Vertu n'est accessible qu'aux hommes, et elle est compatible avec la Vertu Majeure Magister in Artibus.

Musique enchanteresse

Mineur, Surnaturel

Lorsque vous vous concentrez sur votre tâche, vous pouvez transmettre magiquement des émotions et des croyances aux personnes qui écoutent votre musique. Choisir cette Vertu confère la Compétence Musique enchanteresse 1 (cf. p. 108).

Noble propriétaire terrien

Majeur, Statut Social

Vous contrôlez des terres, des serfs et des hommes d'armes, et devez fidélité et assistance à votre suzerain. Votre demeure seigneuriale compte une demi-douzaine de serviteurs, dont quelques gardes du corps. Vos serviteurs devraient être contrôlés par le reste de la troupe. Vous avez prononcé un Serment de fidélité, et devez équilibrer cette Vertu avec ce Vice. Vous obtenez les points habituels pour Serment de fidélité. Vous êtes plus riche que la plupart des personnages, mais n'avez pas plus de temps libre. Vous avez le droit de rendre la justice dans votre fief, mais pas d'imposer la peine capitale, ni de mutiler les criminels. Vos punitions sont plutôt de l'ordre de la flagellation ou des amendes.

Si vous connaissez la Pauvreté, votre fief est soit tout petit, soit dans une région peu propice à l'agriculture et manquant d'autres ressources. Vous devez passer chaque saison à le gérer, ou il s'effondrera totalement, vous laissant sans terre. Vous n'êtes pas plus riche qu'un personnage moyen, et n'avez que quelques serviteurs.

Si vous connaissez la Richesse, vous contrôlez plus d'un fief, chacun étant géré par un bailli ou un intendant, ce qui fait que vous n'avez pas à consacrer votre temps à cela. Étant significativement plus riche que la plupart des personnages possédant la Vertu Richesse, vous pourriez vous permettre de faire construire un petit château ou une grande chapelle à l'intérieur d'une cathédrale. Vous avez environ cinquante serviteurs, dont un nombre important de guerriers.

Cette Vertu de Statut Social est compatible avec la Vertu Mineure de Statut Social Chevalier, mais contrairement à cette dernière, elle est accessible aux hommes comme aux femmes.

Ouïe fine

Mineur, Général

Vous entendez mieux que la moyenne. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets impliquant l'ouïe.

Parens compétent

Mineur, Hermétique

Votre *parens* étant plus puissant et un meilleur professeur que la moyenne. Vous obtenez 60 points d'expérience et 30 niveaux de sorts supplémentaires durant l'apprentissage. Cette Vertu n'a aucun effet sur vos études après l'apprentissage, mais vous conservez de bonnes relations avec un mage puissant.

Paysan

Gratuit, Statut Social

Vous vivez en travaillant la terre. Vous pouvez contrôler des terres étendues et engager des gens pour la cultiver, si vous êtes riche, ou être l'une des personnes engagées, si vous êtes pauvre. Vous êtes libre, plutôt qu'un serf. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement.

Pédagogue

Mineur, Général

Vous savez expliquer simplement de nouveaux concepts et aptitudes. Ajoutez trois à la qualité des livres que vous écrivez, et cinq au Total de progression de quiconque étudie avec vous.

Perception de la sainteté et de la malignité

Mineur, Surnaturel

Vous pouvez percevoir la présence du bien et du mal. Dans les auras où l'influence divine ou infernale est particulièrement forte, votre sensibilité

peut provoquer un malaise. Choisir cette Vertu confère la Compétence Perception de la sainteté et de la malignité 1 (cf. p. 108).

Prémonitions

Mineur, Surnaturel

Vous sentez intuitivement quand quelque chose ne tourne pas rond ou va bientôt se gâter. Cette Vertu confère la Compétence Prémonitions 1 (cf. p. 108).

Prestige hermétique

Mineur, Hermétique

En raison d'un élément de votre historique, vous êtes bien considéré par les autres mages, même si vous n'avez rien fait pour gagner leur respect. Certains vous envient, et beaucoup attendront plus de vous que d'autres. Vous gagnez une Réputation de niveau 3 au sein de l'Ordre.

Prêtre

Mineur, Statut Social

Vous avez été ordonné prêtre, ce qui signifie que vous pouvez célébrer la messe et administrer les sacrements de la pénitence et de l'extrême-onction. Par votre parole, le Fils de Dieu peut se manifester dans le pain et le vin. En tant que prêtre, vous êtes sous la protection du droit canon, ce qui implique que vous ne pouvez être poursuivi par les autorités séculières. Votre position vous accorde un respect considérable, et les personnes prêtes à vous insulter sont rares.

Vous pouvez être curé d'une paroisse. Dans ce cas, vous ne pouvez pas prendre le Vice Pauvreté. Vos devoirs comprennent écouter la confession, prêcher à vos ouailles et s'occuper de leurs besoins spirituels. Avec la Vertu Richesse, votre paroisse est assez riche pour payer un vicaire qui se charge d'une partie de votre travail ; vous pouvez être un pluraliste, détenant la cure de plusieurs paroisses. Les hommes d'Église réformateurs n'approuvent pas le pluralisme.

Si vous n'êtes pas curé d'une paroisse, la Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Vous pouvez être employé comme vicaire auprès d'un curé, ou comme chapelain d'un individu aisé, ou dans n'importe quel poste nécessitant de l'éducation.

Vous pouvez acheter des Compétences académiques durant la création de personnage. Vous devez prendre le Vice de Personnalité Mineur Vœu comme l'un de vos Vices normaux, pour votre vœu de célibat. Cette Vertu n'est accessible qu'aux hommes, et elle est compatible avec la Vertu Magister in Artibus.

Prophétie de mort

Majeur, Général

Votre destin a fait l'objet d'une bénédiction ou d'une malédiction. Quelqu'un, comme un mage, un être féerique ou une autre créature surnaturelle, a posé une condition sur votre mort. Jusqu'à ce que cette condition soit remplie, vous ne mourrez pas, quoique vous puissiez être gravement blessé. Vous guérissez normalement, mais vous ne pouvez pas mourir de vos blessures ou de vieillesse. Malheureusement pour vous, le destin ou un manque de vigilance peuvent remplir les conditions de façon inattendue. Par exemple, si la condition de votre mort vous fait craindre les sangliers, méfiez-vous des hommes portant des sangliers sur leurs blasons, ainsi que des auberges tenant leur nom d'un sanglier, en plus de l'animal lui-même. Ce symbolisme n'est pas toujours évident. Un homme connu dans son village comme étant un « porc » compte aussi comme un sanglier.

Le conteur doit garder la prophétie à l'esprit et prévenir de ce qui pourrait compter



comme objet lié. C'est une Vertu Majeure parce que le personnage sait qu'il peut prendre des risques incroyables sans danger, ainsi réaliser sa prophétie par surprise amoindrit injustement l'intérêt de cette Vertu. Un joueur doit avoir l'accord de son conteur ou de la troupe pour prendre cette Vertu.

Protection

Mineur, Général

Vous êtes sous la protection d'une personne puissante, généralement un noble ou un membre haut placé du clergé. D'autres options sont possibles, si le conteur les approuve. Ceux qui connaissent votre statut vous traitent avec prudence ; ceux qui l'ignorent en paient souvent le prix. Vous avez une Réputation (bonne ou mauvaise, à votre convenance) de niveau 3, qui peut être plus élevée si votre protecteur est particulièrement influent ou connu.

Prudence en sorcellerie

Mineur, Hermétique

Vous êtes particulièrement prudent pour ce qui touche à la magie, ce qui fait que vous courez peu de risques d'échouer catastrophiquement lorsque vous échouez. Vous lancez trois dés de désastre de moins lorsque vous lancez des sorts (qu'ils soient spontanés ou formels) et lorsque vous travaillez en laboratoire. Cette Vertu ne peut pas réduire le nombre de dés de désastre en dessous d'un. Toutefois, ses effets sont appliqués avant tout autre effet réduisant le nombre de dés de désastre, comme la maîtrise des sorts (cf. p. 140), et ils peuvent réduire le nombre de dés de désastre à zéro.

Prudence pour (Compétence)

Mineur, Général

Vous êtes si prudent en ce qui concerne une Compétence spécifique que vous avez peu de chance d'échouer de façon spectaculaire en cas d'échec. Lorsque vous devez lancer des dés de désastre pour cette Compétence, vous en lancez deux de moins. Cela peut vous amener à ne lancer aucun dé. Cette Vertu peut s'appliquer à n'importe quelle Compétence, même une que vous ne pouvez pas apprendre lors de la création de personnage.

Ragots

Mineur, Général

Des contacts réguliers dans la région vous fournissent toutes sortes d'informations sur la vie sociale et politique. Sur un jet simple de 6+, vous entendez des nouvelles intéressantes avant presque tout le monde. Vous traitez toutes les Réputations locales comme si elles étaient au double de leur valeur réelle. Avec quelques mots bien placés, vous pouvez même réussir à créer de nouvelles Réputations, justifiées ou non. Vous avez probablement une Réputation vous-même, celle d'aimer les ragots.

Réflexes éclair

Mineur, Général

Vous réagissez presque instantanément aux surprises. En fait, vos réflexes sont parfois si rapides que vous n'avez pas le temps de penser à la façon dont vous allez répondre. Lorsque vous êtes surpris ou étonné, jetez un dé de tension + Vivacité. Sur un 3+, vous réagissez instinctivement. Vous devez dire au conteur avec quel type d'action (attaquer, parer, courir, etc.) vous aimeriez répondre à chaque occasion. Si votre réponse est d'attaquer, vous bénéficiez d'un +9 à votre Total d'initiative. Le conteur est toujours l'arbitre final de ce qui se passe, mais il doit toujours s'attacher à votre survie immédiate. Vous ne réagissez qu'aux menaces dont vous n'êtes pas totalement conscient ; vous n'avez pas de bonus face à un assassin si vous le voyez s'avancer vers vous dans l'ombre. Notez que vous n'avez pas le choix de réagir ou pas. Vous pouvez aussi bien poignarder un ami vous surprenant pour rire qu'un assassin prêt à frapper. Notez également que vous devez percevoir une action pour y réagir ; on peut toujours facilement vous tuer pendant votre sommeil. Cette vertu ne vous confère aucun pouvoir de perception particulier.

Regard perçant

Mineur, Général

Si vous fixez intensément une personne, elle se sent mal à l'aise, comme si vous observiez son âme. Les personnes ayant des intentions cachées, des choses à se reprocher ou des mensonges en bouche doivent effectuer un test contre un Trait de Personnalité approprié, Tromperie ou ce que le conteur juge adapté, pour rester calmes. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur les tests impliquant l'intimidation. Les êtres féeriques et les démons ne sont pas sensibles à votre pouvoir.

Relique

Mineur, Général

Vous possédez une sainte relique, comme la phalange d'un saint, investie d'un point de Foi. Elle peut être sertie dans un autre objet, une épée par exemple.

Renforcement vital

Mineur, Hermétique

Vous pouvez augmenter le Total de lancement de vos sorts formels en dépensant des niveaux de Fatigue supplémentaires. Chaque niveau de Fatigue vous confère un bonus de +5 sur le jet, ce qui peut donner des totaux de Pénétration impressionnants. Vous pouvez dépenser plus de niveaux de Fatigue que vous n'en possédez. Dans ce cas, vous devez encaisser des Dégâts, sans l'aide d'une armure. Le total de Dégâts est de 5 par niveau de Fatigue supplémentaire dépensé, plus un dé de tension. Ainsi, si vous dépensez trois niveaux de Fatigue supplémentaires, vous devez encaisser des Dégâts de 15 + dé de tension avec votre Encaissement (sans l'armure) + dé de tension. Les niveaux de Fatigue dépensés ainsi sont perdus que le jet de lancement réussisse ou échoue. De même, les blessures subies ne dépendent pas de la réussite ou de l'échec du sort. Vous pouvez vous tuer de cette façon. Le nombre total de niveaux de Fatigue utilisé doit être fixé avant d'effectuer le jet de lancement.

Réserves de force

Mineur, Général

Une fois par jour, en cas de besoin, vous pouvez réaliser un exploit de force incroyable. Pour la Durée de l'action, vous ajoutez +3 à votre valeur effective de Force. Ensuite, vous devez effectuer deux tests de Fatigue.

Résident d'une alliance

Gratuit, Statut Social

Vous êtes membre du personnel d'une alliance, où vous avez vécu toute votre vie. Étant entretenu par l'alliance, votre niveau de vie dépend de ses ressources plutôt que des vôtres. Vous ne pouvez pas prendre la Vertu Majeure Richesse ou le Vice Majeur Pauvreté.

Révélations secondaires

Majeur, Hermétique

Votre méthode d'étude magique est particulièrement polyvalente. Lorsque vous étudiez une Technique par l'intermédiaire d'un livre, d'un professeur ou de vis brut, vous

obtenez également un unique point d'expérience dans quatre Formes distinctes de votre choix. Lorsque vous étudiez une Forme, vous obtenez également un unique point d'expérience dans deux Techniques distinctes de votre choix. Vous ne pouvez pas mettre plus d'un point dans le même Art. Cette vertu convient particulièrement aux mages généralistes.

Richesse

Majeur, Général

Vous êtes un membre privilégié de votre classe. Vous pouvez passer trois saisons par an à l'étude ou à partir à l'aventure, puisque vous pouvez payer des gens pour s'occuper de vos affaires et ces saisons sont vraiment libres. Votre richesse exacte dépend de votre classe sociale ; un noble aurait une douzaine de servants, dont quelques gardes du corps, tandis qu'un citadin aisé aurait une belle maison et peut-être trois serviteurs. Quelle que soit votre classe, vous êtes assez riche pour vous acheter des biens généralement associés à une classe supérieure, au risque d'être considéré comme un arriviste. Des personnages riches peuvent habiter dans une alliance, mais elle ne les entretient pas. Tous les mages hermétiques étant entretenus par leur alliance, ils ne peuvent pas prendre cette Vertu.

Sage

Mineur, Statut Social

Vous appartenez à une large classe comprenant les mystiques, les devins, les guérisseurs et ainsi de suite. Vous êtes probablement de nature magique et vous avez sans doute une Vertu vous donnant une capacité surnaturelle. Vous êtes bien vu de votre communauté, quoique votre présence puisse provoquer la peur autant que le respect. Dans le cas contraire, vous pouvez être un vagabond ou un exilé. Vous pouvez prendre des Compétences mystiques ou académiques, mais pas les deux, lors de la création de personnage. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Cette Vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Sang de géant

Majeur, Général

Le sang d'une ancienne race de géants coule dans vos veines. Bien que vous ne soyez pas aussi grand que vos ancêtres, vous mesurez jusqu'à deux mètres et demi et pesez jusqu'à deux cent cinquante kilos. Vous avez une Taille de +2, ce qui fait que vous subissez des blessures par tranches de 7 points plutôt que 5 (cf. p. 255). Vous augmentez votre Force et votre Énergie de +1. Ce bonus peut augmenter les valeurs de ces Caractéristiques jusqu'à +6. Vous ne pouvez pas cumuler cette Vertu et Colosse, Petite carrure ou Nain.

Sang féerique

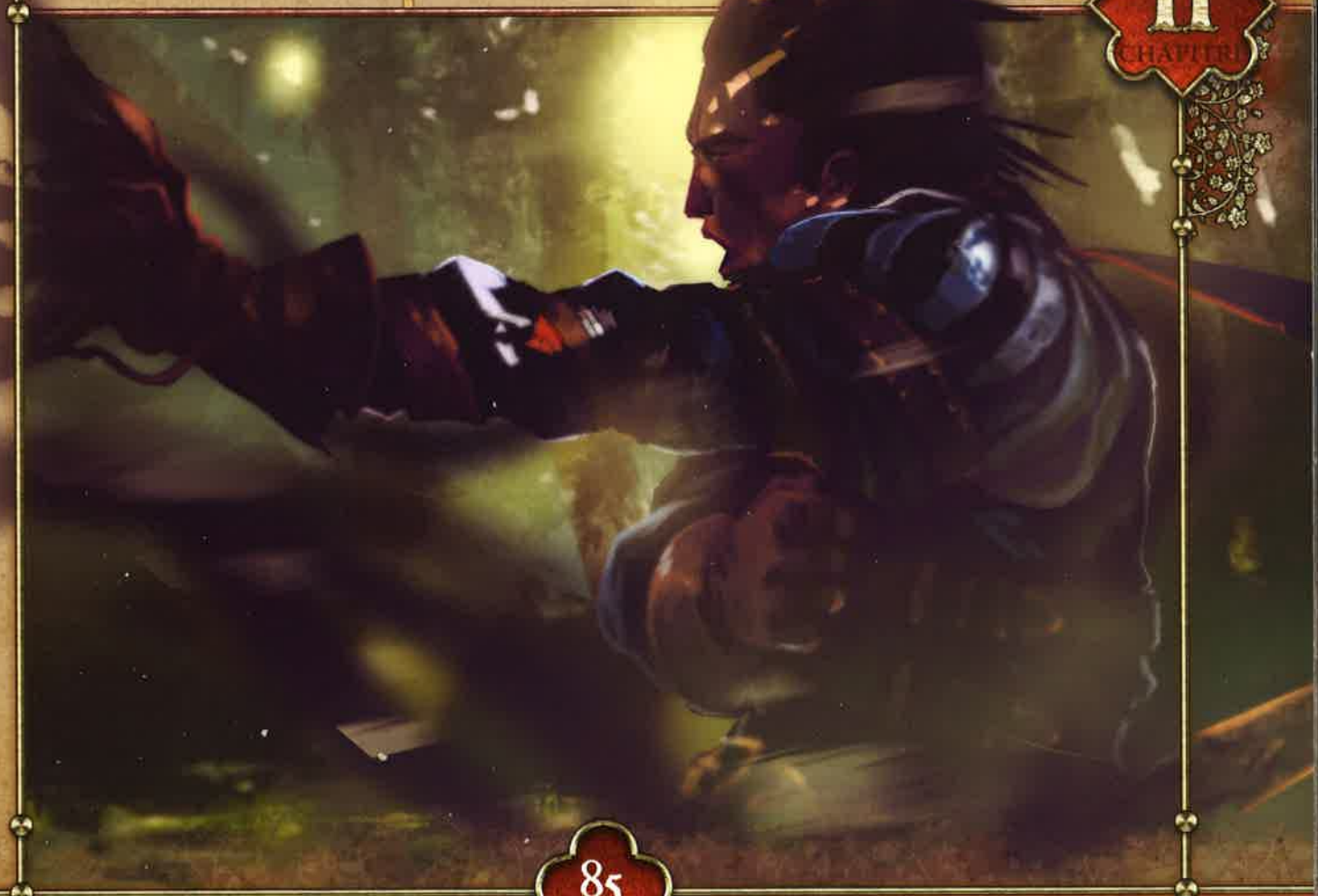
Mineur, Surnaturel

Vous avez un être féerique quelque part dans votre arbre généalogique. Cela vous confère une compréhension instinctive des motivations et des personnalités de ce peuple mystique. Les êtres féeriques sont plus à l'aise en votre présence qu'avec d'autres humains. Avec le temps, ils peuvent même oublier le sang mortel qui coule dans vos veines.

Vous êtes résistant aux effets de l'âge, bénéficiant d'un –1 à tous les jets de Vieillissement.

Choisissez un type de sang féerique ou créez-en un dans les mêmes lignes.

Sang de nain : vous descendez des



maîtres artisans féeriques ; vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les totaux comprenant une Compétence d'Artisanat.

Sang de gobelin : vos ancêtres étaient les habitants sournois des ombres souterraines ; vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les totaux concernant la discrétion.

Sang de satyre : les satyres sont notoirement luxurieux ; vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux totaux de Communication et de Présence lorsque vous avez affaire à des personnes sexuellement compatibles.

Sang Sidhe : vos descendez de l'un des nobles êtres féeriques qui règnent sur les terres de l'Été et de la lumière du soleil. À cause de vos qualités remarquables et inhabituelles, vous augmentez votre Présence de +1, sans dépasser +3. De nombreux mortels vous considèrent fascinant ou attirant.

Sang d'ondine : les ondines sont les fées de l'eau ; vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toute action entreprise sous l'eau, ce qui annule partiellement les malus appliqués.

Les personnages ayant un Sang féerique peuvent apprendre Connaissance de la Féerie lors de la création de personnage.

Sang féerique saillant

Majeur, Surnaturel

Le sang féerique coule à flot dans vos veines. Peut-être l'un de vos parents était-il un être féerique lui-même, ou peut-être avez-vous été conçu ou êtes-vous né dans un lieu de grande puissance féerique. En tout cas, cela vous confère plusieurs capacités.

Premièrement, vous avez naturellement une grande espérance de vie. Vous ne commencez à effectuer des tests de Vieillissement qu'à cinquante ans, au lieu de trente-cinq. Vous faites vos jets de Vieillissement à –3, ce qui se cumule avec d'autres bonus.

Deuxièmement, vous avez des yeux féeriques. Cela vous donne la Vertu Double vue (cf. p. 76) gratuitement, vous pouvez voir normalement dans l'obscurité et la pénombre, par exemple dans les bois ou la nuit. Vos yeux paraissent ordinaires, mais ils ont une couleur vive et inhabituelle.

Troisièmement, vous pouvez apprendre Connaissance de la Féerie durant la création de personnage.

Enfin, vous obtenez les avantages d'un type d'héritage féerique, comme présenté dans la Vertu Sang féerique (cf. ci-dessus). Votre héritage féerique est clairement visible. Choisissez une particularité physique, comme de petites cornes, le sang bleu ou des yeux sans iris ni pupilles, selon le type d'être féerique dont vous descendez.

Vous ne pouvez pas prendre à la fois Sang féerique et Sang féerique saillant.

Il s'agit d'une Vertu Surnaturelle, que vous ne pouvez pas perdre lors de votre formation de mage (cf. p. 168). Si votre maître ne peut pas la préserver, vous ne pouvez pas être formé.

Sang mythique

Majeur, Hermétique

Vous êtes le descendant direct d'un magicien légendaire, peut-être l'un des douze Fondateurs ou un autre sorcier antique, ou d'un être surnaturel, comme un dragon.

La puissance de votre Don signifie que vous ne perdez pas de niveau de Fatigue si votre Total de lancement est inférieur au niveau d'un sort formel de moins de dix points ; vous perdez toujours de la Fatigue si le sort échoue complètement. Vous devez dépenser de la Fatigue normalement pour lancer de la magie spontanée, et si vous échouez à lancer un sort formel, vous perdez le nombre habituel de niveaux de Fatigue.

De plus, vous pouvez choisir un exploit magique que vous pouvez



invoquer à volonté et annuler à volonté, aussi souvent que vous le désirez. Invoquer cet exploit prend aussi longtemps que l'incantation rapide d'un sort formel maîtrisé (cf. p. 140) et nécessite le même niveau de concentration. L'effet peut être conçu comme un effet hermétique, avec un niveau + Pénétration limité par les indications ci-dessous. La Pénétration de l'effet n'est pas modifiée par la valeur de la Compétence Pénétration du mage, et ne peut pas être négative, ce qui fait que le niveau maximal possible de l'effet est de 30.

Invocation : niveau + Pénétration
Paroles et gestes : 30
Paroles : 25
Gestes : 20
Ni paroles, ni gestes : 15

Cette Vertu inclut une Expertise magique mineure dans un domaine lié à votre ancêtre légendaire et un Vice de Personnalité Mineur (les deux gratuitement). Le Sang mythique n'est pas particulièrement rare dans l'Ordre d'Hermès, ce qui explique que cette Vertu ne justifie pas une Réputation.

Sens de l'équilibre

Mineur, Général

Vous êtes doué pour garder l'équilibre, notamment sur les corniches étroites ou les cordes raides. Ajoutez +6 aux jets visant à éviter de tomber ou de glisser.

Sens de la nature

Mineur, Surnaturel

Vous êtes en harmonie avec la nature. Choisir cette Vertu confère la Compétence Sens de la nature 1 (cf. p. 109).

Sensibilité à la magie

Mineur, Surnaturel

Vous arrivez souvent à identifier un endroit ou un objet comme magique. Cependant, votre sensibilité vous rend vulnérable aux effets magiques : retirez votre valeur de Sensibilité à la magie de tous vos jets de Résistance magique. Prendre cette Vertu confère la Compétence Sensibilité à la magie 1 (cf. p. 109).

Source de vis personnelle

Mineur, Hermétique

Vous avez un accès exclusif à une réserve de vis brut. Déterminez-en la quantité et la nature avec votre troupe. Le rendement devrait être environ un dixième de ce que l'alliance du joueur s'attend à récolter chaque année au début de la saga. Le rendement de votre source ne change pas au cours de la saga, même si l'alliance découvre de nouvelles sources.

Sourcier

Mineur, Surnaturel

Vous avez la faculté de trouver des choses proches à l'aide d'une baguette de sourcier (généralement un bâton fourchu) et de votre propre intuition. Choisir cette Vertu confère la Compétence Sourcier 1 (cf. p. 110).

Talent en (Art)

Mineur, Hermétique

Vous ajoutez 3 à la valeur d'un Art pour toutes ses utilisations. Cela signifie tous les totaux comprenant la valeur de l'Art dans le calcul du total. Il ne s'applique pas aux Totaux de progression. Vous pouvez prendre cette Vertu deux fois, pour deux Arts différents. Si un sort a des compléments, incluez le bonus de Talent en Art pour savoir si cet Art est le plus élevé. Si c'est le cas, le bonus ne s'applique pas au complément.

Talent pour (Compétence)

Mineur, Général

Vous êtes particulièrement doué pour une Compétence, et ajoutez 2 à sa valeur dès que vous l'utilisez. Ce qui n'est pas le cas lorsque vous l'apprenez, l'enseignez ou écrivez à son propos. Vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois, mais une seule fois par Compétence.

Toque Rouge

Majeur, Statut Social

Bien que vous ne possédiez pas le Don et ne puissiez pas pratiquer la magie hermétique, vous êtes un membre à part entière de l'Ordre d'Hermès et de la maison Mercere (cf. p. 15). Cette maison compte également des membres possédant le Don ; ils ne prennent pas cette Vertu, mais le Statut Social Mage hermétique (cf. p. 80).

Vous délivrez des messages pour l'Ordre et vous disposez de plusieurs objets enchantés pour vous aider dans cette tâche. Un Toque Rouge venant de passer le Gant dispose d'objets contenant cinquante niveaux d'effets, y compris les modifications au niveau dues à des facteurs tels que le nombre d'utilisations par jour (cf. « Les enchantements magiques », p. 152). Ces niveaux sont invariablement répartis entre deux ou trois effets utiles à la livraison de messages. Les nouveaux Toques Rouges ne reçoivent jamais d'objets capables de tuer, de blesser ou d'ensorceler de grands nombres de vulgaires ; le risque d'abus entraînant des problèmes pour l'Ordre est trop élevé. Ils sont améliorés et remplacés en échange de leurs services, avec une moyenne de deux niveaux supplémentaires par année. Ayant eu une formation similaire à celle des mages, vous pouvez prendre des Compétences académiques, mystiques ou martiales durant la création de personnage. Vous avez passé quinze ans en apprentissage, et reçu 300 points d'expérience au cours de ces quinze années (cf. « Création de personnage détaillée », p. 58). De plus, vous obtenez gratuitement la Vertu Grand voyageur. Lorsque vous commencez à vieillir, un mage ayant un Total de laboratoire d'au moins cinquante vous préparera un Rituel de longévité (cf. p. 160), sans vous faire payer, si vous le souhaitez. Si vous développez des contacts au cours de la saga, ce rituel peut être conçu par un mage plus puissant. Les Toques Rouges créés quelques années après le Gant reçoivent de meilleurs objets enchantés, comme décrit ci-dessus, et un Rituel de longévité, si applicable.

Vous êtes entretenu par votre alliance, ce qui vous interdit de prendre la Vertu Richesse ou le Vice Pauvreté. Vous ne pouvez pas prendre le Don. Vous devez passer deux saisons par année à délivrer des messages pour l'Ordre. Par contre, vous êtes totalement libre durant les deux autres et pouvez faire ce que vous voulez. Cette vertu est accessible aux hommes et aux femmes.

Vagabond

Gratuit, Statut Social

Vous n'êtes pas lié à une communauté, survivant en effectuant des travaux journaliers quelconques. La Vertu Majeure Richesse et le Vice Majeur Pauvreté vous affectent normalement. Avec Richesse, vous êtes entretenu par une personne ou une institution, qui ne remet absolument pas en cause vos activités.

Verdeur

Mineur, Surnaturel

Vous ne souffrez pas des effets de l'âge. En termes de jeu, vos points de Vieillissement ne diminuent pas vos Caractéristiques ; ils ne servent qu'à augmenter vos points de Décrépitude. Si une crise n'est pas potentiellement

fatale, vous ne subissez aucun effet néfaste. Si elle est potentiellement fatale, vous mourrez si vous ratez le jet d'Énergie, mais sinon rien ne se passe. Vous n'êtes pas amoindri lorsque vous atteignez quatre points de Décrépitude ; mais vous mourez normalement en arrivant à cinq. Vous pouvez choisir votre âge apparent librement, quoique si vous êtes globalement humain, il devrait être inférieur ou égal à votre âge réel.

Vigueur

Mineur, Général

Vous résistez mieux aux coups que la plupart des gens. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 en Encaissement.

Vision acérée

Mineur, Général

Vous voyez plus loin et plus clairement que les autres. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les jets impliquant la vue, à l'exception des attaques à l'aide d'armes à distance.

Vices

Ambition

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous voulez être le meilleur ou le plus puissant dans un domaine particulier. Vous ne vous laisserez pas distraire dans votre progression vers la gloire et vous êtes impatient de réaliser tout ce qui vous rapproche de votre ambition.

Ami féerique

Mineur, Histoire

Vous avez un allié parmi les êtres féeriques. L'assistance qu'il est prêt à vous prêter dépend de son pouvoir. Un petit être féerique avec des pouvoirs (relativement) mineurs peut vous accompagner quotidiennement. Des êtres féeriques plus puissants ont d'autres choses à faire, et ne peuvent être disponibles que pour répondre à des questions et donner des conseils, sans pouvoir vous accompagner dans vos aventures. Votre allié est pleinement conscient, possède ses propres pouvoirs et parle quand il le souhaite. Il peut être interprété par un. autre joueur. Si un compagnon féerique peut être une véritable bénédiction, il peut être aussi une terrible charge. Un ami méchant ou malicieux pourrait provoquer des problèmes pour tout le monde. Les personnages ayant ce Vice peuvent acheter la Compétence mystique Connaissance de la Féerie, même s'ils n'en ont normalement pas le droit.

Amour perdu

Mineur, Personnalité.

La mort, la distance ou le mariage vous a arraché votre véritable amour. Vous ne trouvez plus grand plaisir aux joies de la vie et abandonnez facilement face aux difficultés, puisque vous avez déjà perdu votre plus grand défi. Lorsque vous oubliez vos soucis et passez un bon moment, vous êtes inévitablement saisi par le chagrin ensuite, en pensant combien il aurait été agréable de partager ce moment avec votre aimé(e).

Amour véritable (PNJ)

Majeur ou Mineur, Histoire

Vous avez trouvé la personne qui vous était destinée dans toute la création ; le lien entre vous est inaltérable. Quand vous êtes blessé, en danger ou rejeté, le simple fait de penser à votre aimé(e) vous donne la force de persévérer. Dans la pire des situations, il/elle peut même venir à votre secours. Le plus souvent, il/elle sera en danger et ce sera à vous de le/la sauver. Si un enchantement vous retient loin de votre aimé(e), le pouvoir de votre dévotion peut probablement le briser. Votre amour est plus fort que la magie des mortels ; aucune magie ne peut vous faire haïr votre aimé(e) ou vous pousser à le/la trahir. Votre aimé(e) doit être un personnage non joueur (cf. la Vertu Amour véritable (PJ), p. 73 pour être amoureux d'un autre personnage joueur).

Cette accroche peut être renommée « Véritable ami » pour couvrir des liens tout aussi forts, mais qui ne sont pas de nature romantique.

Si l'aimé(e) est significativement plus faible que le personnage joueur, et qu'il/elle ne peut pas fournir d'assistance dans la plupart des situations, il s'agit d'un Vice Majeur. Si l'aimé(e) est compétent(e), égale ou supérieur(e) au personnage joueur, alors ce n'est qu'un Vice mineur. L'aimé(e) peut avoir besoin d'être sauvé(e) de temps en temps, mais le plus souvent, il/elle impliquera le personnage joueur dans ses plans.

Arrogance

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous avez une foi absolue en vos propres capacités. Vous pensez que vous agissez toujours au mieux de vos possibilités, voire légèrement au-dessus. Jamais vous n'envisagez l'échec. Si vous obtenez un désastre, vous trouvez une explication rationnelle à ce qui s'est réellement passé.

Arthrite

Mineur, Général

Vos articulations sont raides et souvent douloureuses, rendant des mouvements prolongés difficiles. Vous subissez un malus de -3 sur les jets impliquant des mouvements répétés dans la durée. La douleur est parfois si aiguë que vous êtes sérieusement handicapé. Lors d'un désastre suite à un mouvement ou un combat, une de vos articulations peut se bloquer, rendant le membre inutilisable (-6 à tous les jets l'impliquant) jusqu'à ce que vous ayez une chance de le laisser au repos pendant un jour ou deux.

Arts incompatibles

Mineur, Hermétique

Quelle qu'en soit la raison, vous êtes totalement incapable d'employer deux combinaisons de Techniques et de Formes, à l'exception de Vim et Corpus. Par exemple, vous pourriez être incapable d'utiliser Intellego Herbam et Intellego Animal. Vous pouvez prendre ce Vice plusieurs fois, pour des combinaisons différentes, mais vous ne pouvez pas le combiner avec une Déficience.

Asthénie

Majeur, Général

Vous ne pouvez pas faire d'efforts pendant plus de quelques secondes. Des déplacements rapides, comme un combat ou une poursuite, vous laissent éreinté. Les longues promenades sont au-delà de vos forces. Vous ne pouvez pas apprendre de Compétences martiales ou d'autres talents impliquant une fatigue physique, puisque vous ne pouvez pas vous entraîner. Si vous êtes un mage, le nombre de niveaux de Fatigue que vous perdez en lançant des sorts est doublé, mais vos activités de laboratoire ne sont pas affectées.

Avarice

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous voulez de l'argent, beaucoup d'argent. Quand vous en obtenez, vous ne le dépensez pas, mais le mettez de côté afin de pouvoir le compter. Votre avarice peut être tournée vers d'autres choses que la richesse matérielle, comme les livres ou le vis brut. Dans ce cas, vous n'utilisez pas ce que vous accumulez, et ne laissez personne s'en servir.



Brebis galeuse

Majeur, Histoire

Vous êtes issu d'une famille prestigieuse, dont vous avez été rejeté pour une raison ou une autre. Ils ne veulent rien avoir à faire avec vous, si ce n'est vous punir ou se servir de vous. Les personnes jalouses du pouvoir de votre famille peuvent se venger en s'en prenant à vous. Vous entrez en jeu avec une mauvaise Réputation de niveau 2 de votre choix, parmi ceux qui respectent votre famille.

Caractéristiques inférieures

Mineur, Général

Vous avez trois points de Caractéristiques de moins à dépenser que la plupart des personnages. Vous pouvez prendre ce Vice deux fois, ce qui ne vous laisse qu'un point à dépenser.

Cécité

Majeur, Général

Vous voyez très mal ou pas du tout. L'utilisation d'armes à distance est futile, lire est impossible et l'orientation dans un lieu inconnu est difficile, et c'est un euphémisme. Les mages aveugles pouvant détecter leurs cibles par d'autres sens, ils sont moins limités que d'autres personnes lorsqu'ils tirent. Cependant, ils ne peuvent pas cibler leurs sorts sans une aide magique.

Chantage

Mineur, Histoire

Vous avez des informations qu'une personne influente préférerait garder cachées. Vous recevez des paiements ou des services en échange de votre silence, et vous pouvez demander des faveurs spéciales de temps en temps. Ne poussez pas trop loin le bouchon, votre victime pourrait décider que le prix est trop élevé ou vous faire taire définitivement. Cet avantage a une valeur annuelle d'environ 50 deniers d'argent, peut-être plus si vous mettez la pression. À vous de choisir et de noter les détails de cet arrangement.

Chasteté

Mineur, Personnalité

Vous vous réfrénez de toute activité sexuelle. Cela peut être dû à un vœu de célibat ou à un choix personnel.

Chef hors-la-loi

Mineur, Statut Social

Vous dirigez un petit groupe de trois à six hors-la-loi. Ils vous respectent et font ce que vous leur demandez, tant que cela leur parait raisonnable. Toutefois, vous devez parfois défendre le groupe ou l'un de ses membres, et assurer leur survie quotidienne. Votre place de chef est régulièrement remise en question d'une façon ou d'une autre. Vous êtes bien connu comme hors-la-loi dans la région, avec une Réputation de niveau 3. Vous êtes activement recherché par le seigneur, le shérif ou l'agent de la loi local. Vous pouvez acheter des Compétences martiales durant la création de personnage. Les servants ne peuvent pas prendre ce Vice.

Circonstances délétères

Mineur, Hermétique

Tous vos totaux magiques sont divisés par deux sous certaines circonstances inhabituelles. Cela peut dépendre de votre état, comme assis ou mouillé, de la Cible de la magie, comme les animaux sauvages ou le fer, ou de l'endroit où vous lancez le sort, comme une ville ou en haut d'une montagne.

Commérage

Mineur, Personnalité

Vous savez généralement tout ce qui arrive à vos amis et à vos connaissances, même et surtout dans la sphère intime. Les rumeurs et les ragots vous intéressent toujours, et vous êtes doué pour arracher des secrets personnels aux gens. Parmi les mages, le langage est plus léché, mais l'idée est la même ; vous vous tenez au courant des on-dit dans la communauté hermétique, soit au minimum votre alliance, votre maison et les alliances voisines. Cependant, les mages n'ont probablement pas grande idée de ce qui se passe chez les membres des classes inférieures de leur alliance, à moins que vous ne choisissiez d'appliquer ce Vice spécifiquement à ces personnes lors de la création de personnage.

Compagnon animal

Mineur, Histoire

Vous êtes accompagné par un animal loyal et intelligent (mais vulgaire), qui obéit à des ordres simples. Le lien qui vous unit est très fort. S'il mourait, vous seriez profondément bouleversé.

Compagnon animal magique

Mineur, Histoire

Vous êtes accompagné par un animal magique suffisamment intelligent pour suivre vos ordres ou vous désobéir de sa propre initiative. Plus l'animal est petit et anodin, plus il est intelligent. Un furet ou un corbeau est aussi intelligent qu'un humain, un loup, très rusé, et un animal de la taille d'un cheval est simplement plus intelligent que la moyenne. La créature a une valeur de Puissance magique de 10 – Taille.

Compassion

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous aidez toujours les personnes blessées et les gens ayant des problèmes. Vous ne supportez pas la souffrance chez les autres, quoique vous vous démeniez vous-même jusqu'à l'épuisement.

Compétences inhibées

Mineur, Général

Pour une raison ou une autre, vous êtes totalement incapable d'apprendre une certaine classe de Compétences. Il peut s'agir de Compétences martiales ou d'un ensemble plus limité d'autres Compétences. Une inaptitude à maîtriser la logique pourrait interdire Arts libéraux, Philosophies, toutes les formes de Droit, Médecine et Théologie. Vous pourriez être incapable d'apprendre d'autres langages que votre langue maternelle. S'il est possible que votre personnage puisse apprendre les Compétences en question, il n'en a alors absolument aucune envie. Vous ne pouvez prendre ce Vice qu'une fois.

Compulsion

Mineur, Personnalité

Une pulsion malheureuse est la source de vos problèmes. Il peut s'agir de boisson, de sexe, de perfection, de vantardise ou de jeu.

Concentration médiocre

Mineur, Personnalité

Vous avez du mal à vous concentrer. Monter la garde, écouter des ordres complexes, suivre le fil d'une histoire ou réaliser d'autres tâches nécessitant une attention soutenue sont au-delà de vos capacités.

Condition nécessaire

Majeur, Hermétique

Pour que votre magie fonctionne, vous devez effectuer une action spécifique durant le lancement du sort. Cela peut être quelque chose de simple, comme chanter ou tourner trois fois sur vous-même. Si vous êtes dans l'incapacité de réaliser cette action, vous ne pouvez plus lancer de sorts du tout.

Constitution fragile

Mineur, Général

Vous êtes maladif et faible. Vous subissez un malus de –3 sur tous les jets visant à récupérer de blessures et de maladies.

Courroux

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous vous mettez en colère pour un rien. Votre fureur lorsque vous êtes contrarié pour un motif sérieux est un spectacle terrible.

Créativité asséchée

Mineur, Hermétique

Vous avez des difficultés à inventer de nouvelles choses dans un laboratoire. Vous recevez un malus de –3 sur les Totaux de laboratoire lorsque vous inventez de nouveaux sorts, que vous fabriquez des objets magiques ou préparez des potions, à moins que vous ne travailliez depuis un texte de laboratoire. Si vous expérimentez, lancez deux fois plus de dés sur la table d'expérimentation.

Criminel marqué

Mineur, Statut Social

En punition d'un crime passé, on vous a apposé une marque sur la joue. Elle constitue un handicap certain en société. Vous ne pouvez pas prendre la Vertu Richesse, mais vous pouvez acheter des Compétences martiales lors de la création de personnage. Vous pouvez choisir de ne pas en profiter, si votre crime n'était pas violent.

Défaut de prononciation

Mineur, Général

Vous présentez un défaut de prononciation, comme un zézaiement, un bégaiement ou une dent cassée. Vous subissez un malus de –2 pour tous les jets impliquant la voix. Si vous êtes mage, vous lancez un dé de désastre en plus lorsque vous lancez un sort à l'aide de mots.

Défiguration

Mineur, Général

Votre visage défiguré vous rend laid et facilement reconnaissable. Les jets de Présence impliquant la beauté ou le fait de gagner le respect auprès de la plupart des gens se font à –3. Vous avez probablement reçu un surnom cruel à cause de votre apparence. Vous pourriez avoir une grande cicatrice de brûlure, bien visible, ou un œil gros et difforme (« le mauvais œil ») ou même être albinos.

Délicatesse

Mineur, Personnalité

Vous ne supportez pas de voir des gens souffrir, au point d'en perdre le sommeil. Même la mort de vos ennemis vous perturbe. Vous évitez le danger et vous efforcez d'en éloigner vos amis. La vie et la santé sont si importantes à vos yeux que vous préférez renoncer à des buts importants plutôt que de laisser une autre personne prendre le risque de se battre. Vous êtes facilement ému par les chansons et les histoires.

Dépendance à la magie

Majeur, Hermétique

Vous raffolez de la sensation ressentie en générant et en maîtrisant la magie. À chaque fois que vous lancez un sort, vous avez du mal à vous empêcher de recommencer encore et encore jusqu'à tomber d'épuisement. Quand vous utilisez un dé de tension en lançant un sort, qu'il réussisse ou non, faites un test de tension d'Intelligence + Concentration contre un

Facteur de Difficulté égal à la moitié du niveau du sort (ou du niveau entier si vous avez obtenu un désastre sur le premier jet). En cas d'échec, lors de votre prochaine action, vous devez lancer un sort formel d'un niveau au moins égal au précédent, ou n'importe quel sort spontané en dépensant de la Fatigue et sans réserver de niveaux pour la Pénétration. Vous devrez alors combattre à nouveau votre dépendance, en fonction du niveau du sort que vous venez de lancer, mais avec un bonus de +3 par sort déjà lancé après le premier. En cas de désastre, vous continuez à lancer des sorts jusqu'à ce que vous tombiez inconscient.

Dépression

Mineur, Personnalité

La vie vous parait sombre et triste. Vous n'avez aucune motivation pour agir et ne prenez aucun plaisir à quoi que ce soit.

Désorientation

Mineur, Général

Vous êtes totalement incapable de suivre des directions. Le nord, le sud, l'est et l'ouest n'ont aucune signification pour vous, et vous confondez souvent la droite et la gauche. Il vous arrive fréquemment de vous perdre en voyageant sur des chemins inconnus, seul ou dans un groupe dont vous avez la tête ; vous devez alors raisonner pour retrouver votre chemin, ou repartir de zéro. Ce Vice est incompatible avec la Vertu Grand voyageur.

Détermination

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous vous êtes fixé un but que vous êtes déterminé à réaliser. Cela doit être quelque chose d'important, l'objectif de toute une vie. Mais si vous en voyez le bout, vous le remplacerez immédiatement par autre chose.

Difformité

Mineur, Général

Votre corps difforme vous donne une apparence grotesque et gêne vos mouvements. Vous subissez un malus de -3 sur tous les jets impliquant l'agilité et l'équilibre, ainsi que sur les jets de Communication impliquant la beauté.

Don tapageur

Majeur, Hermétique

Les gens se rendent rapidement compte que vous avez quelque chose d'étrange, même s'ils ne savent pas que vous êtes un mage. Les animaux sont extrêmement perturbés, effrayés, voire enragés par votre présence. Vous subissez un malus de -6 sur tous les tests d'interaction avec des animaux et des personnes normales (cf. p. 122 pour les effets du Don).

Dur d'oreille

Mineur, Général

Vous subissez un malus de -3 à tous les jets impliquant l'ouie. Une personne que d'autres ont des difficultés à comprendre à cause de sa langue, de son dialecte ou de son accent est impossible à suivre pour vous. Vous faites souvent semblant d'écouter les gens alors qu'il n'en est rien.

Éducation dans une alliance

Mineur, Personnalité

Vous avez été élevé dans une ancienne et grande alliance, où les contacts avec le monde extérieur étaient rares. Vous pouvez avoir d'étranges croyances religieuses, et vous trouvez certainement les structures politiques et sociales médiévales très étranges. Vous pouvez prendre Latin et Connaissance de l'Ordre d'Hermès lors de la création de personnage. Même si le latin ne peut pas être votre langue natale, vous pouvez parler une langue proche du latin et propre à votre alliance natale.

Éducation féerique

Mineur, Personnalité

Peut-être avez-vous été abandonné par vos véritables parents, et recueilli par les êtres féeriques. Peut-être votre famille vivait-elle dans une forêt féerique, ou les fées vous ont-elles enlevé quand vous n'étiez qu'un bébé. Bien que vous soyez maintenant de retour dans la société humaine, vous comprenez et êtes plus à l'aise avec les êtres féeriques, leur magie et d'autres choses étranges. D'ailleurs, vous trouvez étrange la société humaine, notamment la religion. Vous pouvez apprendre Connaissance de la Féerie lors de la création de personnage.

Éducation sauvage

Mineur, Général

Vous avez grandi dans la nature, en étant élevé par des animaux ou en survivant par vous-même. Pendant la majeure partie de votre vie, vous ne parliez pas et vous ignoriez tout des habitudes humaines. Maintenant que vous avez rejoint la société civilisée ou l'alliance, vous avez appris à comprendre quelques phrases rudimentaires, mais votre nouvelle vie reste un mystère, et pas vraiment agréable. Vous ne pouvez choisir initialement que des Compétences que vous avez pu apprendre dans la nature. En particulier, vous ne pouvez pas entrer en jeu avec une valeur en Langue. Dans vos cinq premières années, vous recevez 120 points d'expérience, qui doivent être répartis entre Connaissance d'une région, Connaissance des animaux, Athlétisme, Attention, Bagarre, Chasse, Discrétion, Survie et Natation.

Éducation solitaire

Mineur, Personnalité

Vous avez grandi à l'écart de la société, seul avec vos parents ou un mentor. Vous n'avez découvert le monde extérieur que récemment, et vous êtes dépassé. Selon votre personnalité, vous pouvez réagir avec mépris, terreur ou émerveillement. Vous êtes incapable de vous comporter normalement, puisque vous ne comprenez pas les coutumes humaines. Vous ne pouvez pas prendre les Compétences Marchandage, Charme, Étiquette, Connaissance des gens, Tromperie, Intrigue ou Commandement au début du jeu, mais vous pouvez les apprendre plus tard.

Élève sans imagination

Mineur, Hermétique

Vous avez du mal à comprendre les choses par vous-même. Vous subissez un malus de -3 à vos jets lorsque vous étudiez à partir de vis brut.

Enchantement ardu

Mineur, Hermétique

Votre Don s'accorde mal avec la création d'objets enchantés. Divisez par deux votre Total de laboratoire lorsque vous créez ou étudiez un objet enchanté. Si vous avez une Déficience comptant pour ce Total, appliquez-la d'abord, puis divisez par deux le total restant.

Enclin au Crépuscule

Majeur, Hermétique

Lorsque vous lancez des sorts, vous ne pouvez vous empêcher de canaliser des quantités superflues de magie. Ou peut-être que vous aimez cela. Vous devez faire un jet de résistance au Crépuscule sur un désastre simple, plutôt que sur un désastre double comme la plupart des mages.

Ennemis

Majeur, Histoire

Quelqu'un vous cause des problèmes, comme un baron ou un évêque, une bande de hors-la-loi ou un aubergiste vraiment méchant. L'ennemi doit être assez puissant pour vous menacer. Discutez-en avec le conteur et le reste de la troupe.

Envie

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous pensez que tout le monde a plus de chance que vous, et qu'ils ne la méritent pas, alors que vous, oui. C'est pourquoi vous vous efforcez de leur gâcher la vie et de leur prendre leurs biens. (Ce n'est pas un bon Vice pour un personnage joueur, puisqu'il va irrémédiablement mener à des conflits avec les autres joueurs.)

Erreur sur la personne

Majeur, Histoire

Quelqu'un qui vous ressemble parfaitement, que vous et vos compagnons ne rencontreront probablement jamais, vivant près de chez vous, commet toutes sortes d'actes violents, illégaux, obscènes ou embarrassants. Vous devez souvent expliquer qui vous êtes, et devez parfois faire face aux conséquences des actes de l'autre personne.

Érudition limitée

Mineur, Hermétique

Vous ne comprenez pas ce que l'on tente de vous apprendre. Vous subissez un malus de –6 sur vos Totaux de laboratoire lorsque vous travaillez depuis les Textes de laboratoire écrits par d'autres personnes, y compris lorsque vous réinventez des sorts.

Étranger

Majeur, Statut Social

Vous appartenez à un groupe que l'on identifie facilement et que l'on méprise ou dont on se méfie. Cela comprend les Sarrasins, les Juifs et les Maures. Vous êtes exclu et souvent persécuté pour ce motif, et votre vie et votre liberté sont parfois menacées. Vous avez une mauvaise Réputation de niveau 1 à 3, selon la facilité avec laquelle on vous identifie, parmi les membres du groupe social dominant de votre région. Vous n'avez aucun moyen de vous débarrasser de cette souillure, qui vous marque où que vous alliez.

Études contraintes

Majeur, Hermétique

Vous êtes incapable d'étudier la magie à partir de livres ou de vis uniquement. Vous devez être en présence de l'Art en question. Par exemple, vous devez être assis à proximité d'une source ou d'une mare pour étudier Aquam, ou d'un grand feu pour étudier Ignem. Des plantes ou des animaux en pleine croissance conviennent pour Creo et d'autres en décomposition pour Perdo. À mesure que votre savoir augmente, vous avez besoin de quantités de plus en plus grandes (cf. « Exemples de bonus d'études », p. 74).

Vous pouvez prendre Bonus d'études et Études contraintes en même temps.

Faible Parma Magica

Mineur, Hermétique

Votre *Parma Magica* est défectueuse. Elle ne confère que la moitié de sa Résistance magique normale contre une certaine Forme. Vous pouvez acheter ce Vice plusieurs fois pour des Formes différentes.

Faveurs

Majeur, Histoire

Vous devez un service à quelqu'un ou à plusieurs personnes, qui peuvent vous le demander n'importe quand. Ignorer leur requête aurait des conséquences allant du gênant au mortellement grave, à la discrétion du conteur.

Fierté

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous pensez être plus important que n'importe qui d'autre et vous vous attendez à être traité en conséquence. Les mages peuvent admettre un ou deux égaux, mais estiment ne pas avoir de supérieurs. Les vulgaires acceptent les supérieurs sociaux, mais ils se pensent tout de même fondamentalement supérieurs au roi, par exemple.

Forme déficiente

Mineur, Hermétique

Presque tous les Totaux (y compris les Totaux de lancement et de laboratoire, mais pas la Résistance magique) impliquant une Forme spécifique sont divisés par deux. La Forme garde sa valeur entière pour ce qui est de l'étude, et les Totaux de progression ne sont pas divisés par deux.

Fureur

Majeur, Histoire

D'un tempérament violent, vous êtes parfois sujet à des crises de rage destructrices et incontrôlables. Elles peuvent être provoquées par des évènements spécifiques, comme être insulté, être blessé ou entendre quelqu'un dénigrer l'Ordre d'Hermès. À chaque occurrence, lancez un dé de tension. Sur un 9+, vous réussissez à vous retenir d'entrer en rage. Vous pouvez tenter de vous calmer chaque tour, avec le même test. Sur un désastre, vous tentez de tuer tous ceux qui vous entourent. Pendant vos crises, vous bénéficiez d'un +3 aux Dégâts, mais subissez un –1 sur tous les autres jets et valeurs.

Gâchis de vis

Majeur, Hermétique

Lorsque vous utilisez du vis brut, vous gâchez un quart (arrondi à l'entier supérieur) des pions appliqués. Le vis brut perdu ne s'applique pas à l'effet magique recherché, mais il compte pour le nombre total de dés de désastre à jeter en cas de zéro. Vous devez utiliser un tiers de pions de plus que d'habitude lorsque vous lancez un sort rituel ou lorsque vous souhaitez améliorer une valeur d'Art en étudiant du vis brut. Ce Vice s'applique dans tous les cas où vous dépensez du vis, y compris le *certamen*, le travail de laboratoire et le renforcement de la Pénétration. Les pions gâchés comptent dans le nombre maximum que vous pouvez employer en même temps.

Par exemple, si vous devez normalement dépenser 12 vis, vous en utilisez 16, dont un quart, soit 4 sont perdus. Si vous en avez normalement besoin de 10, vous en utilisez 14, puisque 4 pions sont perdus.

Générosité

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous offrez de bonne volonté vos possessions à quiconque en exprime le désir, même s'il ne le mérite pas vraiment. S'il veut quelque chose d'important à vos yeux, vous pouvez ne pas le donner, mais vous le prêterez volontiers.

Gourmandise

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous aimez boire et manger, ce que vous faites avec excès dès que possible. Vous êtes probablement gros, sauf si vous n'avez pas souvent l'occasion de manger abondamment.

Grande malédiction

Majeur, Surnaturel

Vous avez été maudit par une puissance surnaturelle, d'une façon qui vous handicape sérieusement. Les effets de la malédiction devraient être comparables à ceux d'autres Vices Majeurs. De fait, presque n'importe quel Vice pourrait être le résultat d'une malédiction.

Haine

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous haïssez tellement une personne ou un groupe que vous consacrez votre vie à leur malheur. La Cible de votre haine ne doit pas être quelqu'un que vous pouvez facilement vaincre.

Haine des animaux

Mineur, Hermétique, Surnaturel et Général

Les animaux réagissent à votre présence comme si vous aviez le Don. Les gens ne sont pas affectés. Vous ne pouvez pas prendre ce Vice et Halo magique. Un personnage ayant le Don ne peut prendre ce Vice que s'il possède également le Don de velours ; dans ce cas, seuls les humains réagissent comme s'il n'avait pas le Don. Les animaux possédant une valeur de Puissance réagissent de façon différente. En général, ceux qui réagissent négativement au Don vous sont antipathiques, tandis que ceux qui réagissent positivement sont neutres, à moins que vous ne possédiez effectivement le Don.

Halo magique

Majeur, Général

Les gens et les animaux réagissent comme si vous aviez le Don, bien que, pour autant que vous le sachiez, vous n'ayez aucune capacité magique. Vous ne pouvez pas prendre ce Vice si vous avez le Don ; prenez plutôt Don tapageur (cf. p. 91).

Handicap

Mineur, Général

L'une de vos deux jambes est affaiblie, que ce soit de naissance ou suite à un accident. Vos déplacements sont lents et maladroits. Votre vitesse de base n'est que d'un kilomètre et demi par heure, et tout le monde vous dépasse. Vous subissez un malus de –6 sur les jets nécessitant des déplacements rapides ou de l'agilité, un malus de –3 en Esquive et de –1 sur les autres valeurs de combat.

Handicap social

Mineur, Général

Vous présentez certains traits qui vous gênent pour interagir facilement avec les gens. Vous subissez un malus de –3 sur les tests appropriés face à la majeure partie de la société. Par exemple, vous pouvez avoir un tempérament morose, être renfermé, sentir mauvais ou être un athée affiché.

Harcelé par une entité surnaturelle

Majeur, Histoire

Un être surnaturel intervient dans votre vie relativement régulièrement. Il peut très bien avoir de bonnes intentions à votre égard, mais le résultat vous entraîne dans des histoires. Des exemples pourraient être un démon tentant de vous corrompre, un ange tâchant de vous sauver, un être féerique jouant avec vous ou un fantôme poursuivant les desseins qu'il avait de son vivant.

Héritier

Mineur, Histoire

Vous avez peu d'influence ou de richesse pour le moment, mais vous êtes en ligne pour hériter de terres et peut-être de l'argent. Vous n'avez rien à faire pour garder votre position, mais d'autres peuvent parfois tenter de vous retirer de la ligne de succession, d'une façon ou d'une autre. Lorsque vous finirez par recevoir votre héritage, vous gagnerez les responsabilités qui vont avec, ce qui peut limiter votre liberté.

Hors-la-loi

Majeur, Statut Social

Ayant été déclaré hors-la-loi, vous devez vivre en marge de la société. Vous pouvez prendre des Compétences martiales lors de la création de personnage, et vous avez une Réputation de niveau 2 pour l'acte qui vous a valu l'exil.

Humilité

Mineur, Personnalité

Vous êtes humble, toujours prêt à croire que d'autres sont plus doués et meilleurs que vous. Ce n'est pas que vous sous-estimiez vos capacités, mais plutôt que vous surestimez celles des autres.

Illusions

Mineur, Personnalité

Vous croyez dur comme fer à quelque chose qui est faux. Vous pourriez être convaincu d'être un mage (si vous ne l'êtes pas), que vous êtes le fils du pape ou que votre ami imaginaire est réel. Cela peut causer des soucis à vos associés comme à vous.

Imprudence en sorcellerie

Mineur, Hermétique

Vous êtes brouillon dans votre manipulation du pouvoir magique. Vous lancez deux dés de désastre de plus que d'habitude lorsque vous lancez des sorts. Si vous ne deviez lancer aucun dé de désastre, vous en lancez tout de même un.

Incompréhensible

Mineur, Général

Vous êtes quasiment incapable de transmettre votre savoir et vos raisonnements. Toute personne tentant d'apprendre auprès de vous ou en lisant un livre que vous avez écrit doit diviser par deux son Total de progression (ou son Total de laboratoire, si vous êtes un mage et que vous avez écrit des Textes de laboratoire sur des sorts ou des objets magiques). Si vous êtes un mage et que vous enseignez des sorts, divisez par deux tous les Totaux de laboratoire applicables, que ce soit les vôtres ou ceux de l'étudiant.

Indiscrétion

Majeur, Histoire

Vous êtes incapable de garder un secret. Vous ne pouvez vous empêcher de le raconter aux premières personnes intéressées que vous rencontrez, dans l'idée d'aider, de distraire ou de montrer que vous êtes au courant, à moins que vous ne réussissiez un test de tension d'Intelligence contre un Facteur de Difficulté de 9+. En cas de désastre, si vos compagnons ne vous en empêchent pas physiquement, vous répondez à toutes les questions que l'on vous pose jusqu'à la fin de la rencontre.

Infirmité

Majeur, Général

Soit vous n'avez plus de jambes, soit elles sont totalement inutilisables. Vous pouvez les avoir perdues dans un accident ou en châtiment. Vous ne pouvez pas marcher, quoique vous puissiez ramper ou pousser un chariot avec un bâton.

Ingérence

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous voulez remédier aux problèmes de gens, en jouant les entre-



metteurs, en apprenant aux enfants à coudre « comme il faut » ou en soignant les malades. Non seulement vous y consacrez beaucoup de temps et d'énergie, mais les gens ont tendance à mal prendre votre aide.

Insouciance

Mineur, Personnalité

Vous êtes toujours de bonne humeur et heureux en toutes circonstances.

Interdit

Mineur, Personnalité

Vous êtes victime d'une Malédiction conditionnelle, aussi appelé un « Geas », qui vous pénalise si vous ne suivez pas certains restrictions. Les pleins effets de la malédiction se déclenchent si vous violez les termes de la restriction. La troupe doit se mettre d'accord sur la restriction et la malédiction qui vous frappera si vous la brisez.

Lancement lent

Mineur, Hermétique

Votre magie nécessite plus de temps de préparation et d'exécution que celle des autres mages. Vos sorts formels prennent deux rounds à lancer, les sorts spontanés également, à moins que vous n'usiez d'une incantation rapide, auquel cas il ne vous faut qu'un tour. Les sorts maîtrisés à incantation rapide prennent également le temps habituel d'un tour. Les sorts rituels ne sont pas affectés, puisque tous les mages doivent les lancer lentement et prudemment.

Liens familiaux étroits

Mineur, Histoire

Votre famille est la chose la plus importante dans votre vie. Ses membres vous soutiennent et vous aident quand c'est possible, même s'ils doivent prendre des risques pour cela. Ils n'hésitent pas à vous accorder des faveurs en leur pouvoir, et peuvent faire appel à leurs amis et voisins pour vous aider. Mais l'inverse est également vrai. Un jour, votre famille peut avoir besoin de vous.

Luxure

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous cherchez des contacts sexuels avec autant de personnes que possible. Notez que vous n'êtes pas nécessairement doué pour la séduction ; le talent ne fait que changer le type de problème que vous rencontrez.

Lycanthrope

Majeur, Surnaturel

Suite à une malédiction, vous vous transformez en un dangereux prédateur, tel qu'un loup, un lynx ou un ours, les nuits de pleine lune ou d'autres évènements astronomiques mensuels similaires. La transformation prend un tour complet et ni vos vêtements, ni vos autres possessions ne changent de forme avec vous. Vous n'êtes pas immunisé contre les armes normales et la malédiction ne se transmet pas aux personnes que vous mordez. L'animal peut être détecté comme étant un humain maudit avec un sort d'InAn ou InCo.

Tant que vous êtes transformé, vous avez l'intelligence d'un animal et vous réagissez à tous les stimuli comme un animal, tout en reconnaissant vos amis et vos ennemis. Vous ne gardez aucune mémoire de vos actions une fois redevenu vous-même, si ce n'est parfois dans vos rêves. Il est même possible que vous n'ayez pas conscience d'être maudit.

Les lycanthropes peuvent se transformer en animaux non-magiques d'une Taille comprise entre -1 (un loup) et +2 (un ours). Vous avez les valeurs physiques normales de l'animal, sauf l'Encaissement qui est égal à celui du personnage +3 (sous forme animale uniquement). De plus, en reprenant forme humaine, à l'aube, vous êtes guéri de toutes les blessures subies sous forme animale.

Mage non structuré

Majeur, Hermétique

N'ayant jamais parfaitement saisi la complexité du lancement de sorts, vous êtes incapable de pratiquer la magie formelle sans des efforts intenses. Vous lancez tous les sorts formels comme s'ils étaient des sorts rituels, y compris dans la nécessité de vis. Vous ne pouvez pas apprendre de sorts rituels. Vous lancez les sorts spontanés normalement.

Magie à portée réduite

Majeur, Hermétique

Divisez par deux votre Total de lancement lorsque vous ne touchez pas la Cible du sort. Divisez par deux votre Total de laboratoire lorsque vous concevez un effet ou un sort ayant une portée supérieure au Contact.

Magie biscornue

Mineur, Hermétique

Votre magie s'accompagne d'un effet secondaire déplaisant. Il se manifeste toujours de la même façon, mais son intensité dépend du niveau du sort. Par exemple, les objets proches pourraient chauffer ou les matières végétales se racornir et flétrir. Cet effet peut parfois provoquer des problèmes, mais la plupart du temps, il est seulement ennuyant.

Magie chaotique

Majeur, Hermétique

Votre magie est indomptable. Lorsque vous lancez un sort spontané, vous devez spécifier le niveau désiré pour votre effet. Si obtenez un total plus haut ou plus bas de plus d'un niveau, le sort fonctionne, mais vous ne contrôlez pas ses effets, c'est le conteur qui décide des résultats. Le niveau de l'effet comprend les niveaux que vous assignez à la Pénétration.

Magie cyclique (négatif)

Mineur, Hermétique

Comme pour la Vertu hermétique, votre magie est accordée avec un cycle de la nature, et elle est moins puissante à certaines périodes. Vous subissez un malus de –3 sur tous les Totaux de laboratoire et de lancement durant cette période. La Durée des périodes où vous êtes désavantagé doit être égale au temps sans malus.

Magie désorientante

Mineur, Hermétique

Après avoir lancé un sort, vous devez passer un tour sans rien faire d'autre que de recouvrer vos capacités mentales.

Magie disjointe

Mineur, Hermétique

Vous ne pouvez pas utiliser les savoirs existants pour vous aider dans votre magie. Vous n'obtenez aucun avantage à connaître un sort similaire à celui que vous voulez apprendre ou inventer, et vous n'obtenez aucun bonus d'avantage de Techniques ou de Formes déjà appliquées à un objet.

Magie douloureuse

Majeur, Hermétique

Manipuler la magie vous cause une souffrance telle que vous perdez l'équivalent d'un niveau de Fatigue à chaque fois que vous lancez un sort. Vous subissez le malus de Fatigue approprié, qui se cumule avec une fatigue réelle ou des blessures, bien que cette douleur ne s'accompagne d'aucun dommage physique. Vous récupérez ces « niveaux de douleur » au même rythme que les niveaux de Fatigue.

Magie émoussée

Mineur, Hermétique

Votre magie est particulièrement peu efficace pour pénétrer la Résistance magique. Vous divisez par deux le Total de pénétration de tous vos sorts, et n'obtenez que la moitié du résultat normal lorsque vous instillez de la Pénétration à un objet. Notez que vous divisez le Total de pénétration après avoir retiré le niveau du sort et appliqué d'éventuels liens mystiques. Vous ne devez pas commencer pas diviser le Total de lancement par deux, puis calculer la Pénétration à partir de là.

Magie éphémère

Mineur, Hermétique

Vos sorts ne persistent pas aussi longtemps qu'ils devraient. Les sorts qui devraient durer une année durent une lune, ceux d'une lune s'arrêtent au prochain lever ou coucher de soleil, et ceux d'un soleil ne durent qu'un diamètre. Les sorts de Durée Diamètre, Concentration, Anneau et Momentanés ne sont pas affectés.

Magie étrange

Mineur, Hermétique

Vous ne contrôlez pas parfaitement votre magie, peut-être à cause du Crépuscule ou d'un entraînement particulier. Lorsque vous obtenez un zéro sur un jet de tension en lançant un sort, lancez un dé de désastre supplémentaire. Les désastres issus de ce dé devraient être étranges ou bizarres plutôt que dangereux. Si le désastre dû à ce Vice se combine à un désastre normal, le résultat peut être spectaculaire.

Magie imprévisible

Mineur, Hermétique

Vous jetez toujours un dé de tension lorsque vous lancez un sort, même si vous êtes totalement relaxé. Si vous choisissez de lancer un sort spontané sans dépenser de Fatigue, vous devez tout de même vérifier que vous ne faites pas de désastre, bien que le jet ne s'ajoute pas à votre Total de lancement. Même si vous maîtrisez un sort, vous devez toujours jeter au moins un dé de désastre.

Magie lâche

Mineur, Hermétique

Votre Total de progression est divisé par deux lorsque vous tentez de maîtriser des sorts.

Magie maladroite

Mineur, Hermétique

Vous avez du mal à viser avec précision lorsque vous lancez un sort. Vos jets de visée (cf. p. 139) sont sujets à des désastres fréquents : un zéro sur un jet de visée se traduit automatiquement par un désastre. (Les jets de visée ne comptent pas comme des jets mystiques en ce qui concerne l'acquisition de points de Distorsion.) Vous recevez un malus de –3 sur tous les jets impliquant la Finesse.

Magie rigide

Majeur, Hermétique

Vous ne pouvez pas utiliser de vis lorsque vous lancez des sorts. Ainsi, vous êtes incapable d'augmenter vos jets de sorts ou d'utiliser la magie rituelle. Vous pouvez vous servir de vis au laboratoire.

Magie spontanée difficile

Mineur, Hermétique

La magie spontanée est toujours un effort pour vous. Vous ne pouvez pas lancer de sorts spontanés sans vous fatiguer. Toutefois, quand vous vous fatiguez, vous lancez des sorts comme n'importe quel autre mage.

Ce Vice peut être combiné avec Magie spontanée faible pour créer un mage qui ne peut pas utiliser de magie spontanée du tout.

Magie spontanée faible

Majeur, Hermétique

Vous ne pouvez pas vous fatiguer lorsque vous utilisez la magie spontanée, ce qui vous oblige à toujours diviser votre Total de lancement par cinq. Dans des conditions stressantes, vous devez tout de même lancer un dé de tension pour voir si vous obtenez un désastre, mais le jet de dé ne s'ajoute pas à votre Total de lancement. Vous pouvez tout de même employer l'incantation cérémonielle.

Ce Vice peut être combiné avec Magie spontanée difficile pour créer un mage qui ne peut pas utiliser de magie spontanée du tout.

Main manquante

Mineur, Général

À cause d'un accident ou d'une punition passée, vous avez perdu une main. L'escalade, le combat et les autres activités nécessitant deux mains subissent un malus de –3 ou plus.

Maître ennemi

Majeur, Histoire

Votre maître ne pense pas que vous ayez passé le Gant de l'apprenti, le test nécessaire pour devenir un mage. Il vous harcèle régulièrement avec des manœuvres politiques et des attaques indirectes. Ce Vice n'est accessible qu'aux mages, bien que d'autres personnages puissent avoir des accroches analogues.

Maître tristement célèbre

Mineur, Hermétique

Votre maître était un diaboliste, un paresseux, un idiot ou universellement méprisé ou honni pour une autre raison. La plupart des mages ne s'attendent guère à mieux de votre part. Même si vous n'avez rien fait de mal, vous êtes traité comme si vous ne méritiez pas d'être un membre de l'Ordre. Vous avez une mauvaise Réputation de niveau 3 et du type approprié parmi les mages.

Mal des transports

Mineur, Général

Monter à cheval, rouler en carriole ou naviguer en bateau vous rend gravement malade. Quand vous ne voyagez pas à pied, la perte de Fatigue due à un long voyage (cf. p. 262) est doublée, avec un minimum de deux niveaux de Fatigue. Des secousses violentes durant quelques heures pourraient conduire à l'inconscience.

Maladresse

Mineur, Général

Votre manque de grâce et votre tendance à faire tomber les choses vous imposent un malus de –3 sur les jets associés. De plus, vous lancez un dé de désastre supplémentaire lorsque vous effectuez des actions relatives à la Dextérité. Pensez à interpréter votre maladresse.

Malédiction de Vénus

Majeur, Histoire

Vous attirez les personnes que vous n'avez aucune envie d'attirer. Des gens que vous détestez ont le béguin pour vous et refusent d'entendre vos refus. De plus, vous avez tendance à tomber amoureux de gens inappropriés, dans des circonstances inappropriées. Les personnes qui vous intéressent vous trouvent vain et creux.

Manque de confiance en soi

Majeur, Général

Vous avez une piètre opinion de votre propre valeur. Vous entrez en jeu sans valeur de Confiance et ne pouvez jamais avoir de points de Confiance.

Marginal

Mineur, Statut Social

Vous devez survivre par vous-même ; la société normale vous rejette et vous n'êtes pas attaché à une alliance. Peut-être avez-vous une nature magique, un passé surnaturel, une difformité horrible ou un scandale épouvantable derrière vous. Vous ne pouvez pas prendre la Vertu Richesse.

Mauvais étudiant

Mineur, Général

Vous n'êtes pas doué pour apprendre de nouvelles choses. Diminuez de trois points tous les Totaux de progression dérivés de l'enseignement et des livres, sans descendre en dessous de 1. Si vous pouvez apprendre quelque chose sans ce Vice, vous apprenez toujours au moins des miettes. Notez que vous n'avez pas de malus pour l'expérience en aventure, l'exposition, la pratique ou l'apprentissage.

Mauvaise magie formelle

Mineur, Hermétique

Vous n'êtes tout simplement pas doué pour la magie formelle. Retirez cinq niveaux à tous vos jets visant à lancer un sort formel. Cela ne s'applique pas aux sorts rituels.

Mauvaise mémoire

Mineur, Personnalité

Vous avez du mal à vous souvenir d'une catégorie de choses, comme les noms, les visages ou les lieux.

Méjugement

Mineur, Personnalité

D'une façon ou d'une autre, vous faites une mauvaise impression aux gens, qui se méfient de vous et vous sous-estiment systématiquement. Vous n'attirez pas les regards, vous n'impressionnez personne et on ne vous prend jamais au sérieux. Si jamais vous trouvez quelqu'un qui vous voit comme vous aimeriez être vu, vous vous accrocherez désespérément à lui.

Mentor

Mineur, Histoire

Une personne notable, riche ou sage s'intéresse à vous, vous fournissant parfois une aide matérielle mineure et des conseils. Cependant, votre mentor finira par vous demander une petite faveur ou deux. Il n'apprécie pas nécessairement votre relation avec l'alliance, que vous devrez peut-être garder secrète. Le mentor doit être un PNJ.

Mission supérieure

Mineur, Personnalité

Que d'autres se chargent des soucis quotidiens, vous avez un dessin plus noble. Il devrait être d'essence altruiste, comme libérer un peuple opprimé ou apporter la paix entre l'Ordre d'Hermès et la société.

Mutisme

Majeur, Général

Vous ne pouvez pas parler, peut-être parce que votre langue a été coupée. Vous employez probablement des gestes et des grognements rudimentaires pour vous faire comprendre. Vous comprenez parfaitement ce qu'on vous dit, et vous pouvez apprendre à lire et à écrire si vous avez une Vertu appropriée. Notez que les mages muets subissent un malus de –10 au lancement de sorts ; ce malus peut toutefois être limité en prenant la Vertu Magie silencieuse (cf. p. 81). Un mage muet est capable de produire des sons, qui suffisent à l'utilisation normale de la portée Voix.

Nain

Majeur, Général

Vous êtes aussi grand qu'un enfant. Votre vitesse de marche confortable est égale aux deux tiers de celle d'une personne normale. Votre Taille est de –2, ce qui implique que la sévérité des blessures que vous subissez augmente par tranche de trois points au lieu de cinq (cf. p. 255). Vous avez un malus de –1 en Force et en Énergie, ce qui peut réduire ces Caractéristiques jusqu'à –6. Vous ne pouvez pas prendre ce Vice en même temps que Sang de géant, Colosse ou Petite carrure.

Nocturne

Mineur, Personnalité

Votre rythme interne naturel vous empêche de dormir avant midi. Vous subissez un malus de –1 sur tous les tests effectués entre l'aube et le milieu du jour. Inversement, vous n'avez aucun problème pour



rester éveillé la nuit. Bien que vous ne bénéficiez pas d'avantages particuliers dans le noir, vos compagnons peuvent vous charger régulièrement de la garde de nuit afin de profiter de votre particularité.

Non-combattant

Mineur, Personnalité

Le combat ne vous intéresse pas, et vous n'avez aucune aptitude en la matière. Vous pouvez avoir une peur irréfléchie de vous battre, ou être un pacifiste convaincu, ou vous figer sur place sans rien faire.

Nuisance surnaturelle

Majeur, Histoire

Des entités surnaturelles d'un certain type interfèrent avec votre vie de façon mineure dès que vous êtes parmi elles. Ce Vice est différent de Harcelé par une entité surnaturelle par le fait que les nuisances n'ont pas de plans à long terme. Cela pourrait représenter un fantôme qui vous hante, ou une inimitié générale des êtres féeriques envers vous.

Obéissance

Mineur, Personnalité

Pour faire vos choix, vous vous tournez vers les autres plutôt que vers vous-même. Quiconque tente de vos tromper, de vous intimider ou de vous manipuler bénéficie d'un bonus de +3 à son jet. Vous avez vraiment intérêt à vous entourer de personnes dignes de confiance.

Obésité

Mineur, Général

Votre corps est replet de graisse plutôt que de muscle. Vous subissez un malus de –1 sur tous les jets nécessitant des déplacements rapides ou gracieux et un malus de –3 sur les tests de Fatigue. Vous n'êtes pas assez gros pour changer de Taille, et vous pouvez prendre des Vertus et des Vices modifiant la Taille.

Obsession

Mineur, Personnalité

Vous êtes obnubilé par un objet, une action ou un idéal. Cela interfère avec l'accomplissement de tâches plus immédiates. Par exemple, un personnage obsédé par la protection des mages pourrait aller jusqu'à attaquer les personnes qui les insultent, et un autre obsédé par la propreté passerait son temps à se laver et se moquerait des personnes sales.

Œil manquant

Mineur, général

Vous avez du mal à estimer les distances proches. Vous subissez un malus de –3 aux jets d'attaque pour les armes à distance et aux jets de visée pour les sorts. En combat au contact, vous subissez un malus de –1 sur les jets d'attaque à cause de votre champ de vision limité. Vous avez également un angle mort d'où les gens peuvent vous approcher sans que vous ne les voyiez. Ce Vice peut être combiné avec Vue basse, mais les malus se cumulent.

Optimisme

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous êtes convaincu que tout se finira bien. Ce n'est pas de l'arrogance, puisque vous acceptez la possibilité de l'échec. Mais, même dans ce cas, vous pensez que les circonstances se retourneront en votre faveur en fin de compte, et que tout sera pour le mieux.

Oreille manquante

Mineur, Général

Vous n'arrivez pas à localiser avec précision l'origine des sons. Vous subissez un malus de -3 sur les tests d'ouie.

Parens incompétent

Mineur, Hermétique

Votre *parens* était moins puissant et moins bon professeur que la moyenne. Vous gagnez 60 points d'expérience et 30 niveaux de sorts de moins lors de votre apprentissage, pour un total de 180 points d'expérience et 90 niveaux de sorts.

Passé diabolique

Majeur, Histoire

Vous avez été associé à des diabolistes. Bien que vous ayez renoncé à leur philosophie maléfique, vous êtes toujours hanté par votre éducation et les souvenirs d'actes qu'il vaut mieux taire. Peut-être vos parents étaient-ils diabolistes, mais vous non. Peut-être avez-vous rejoint une secte avant de vous repentir et de fuir. Vos anciens associés peuvent toujours s'intéresser à vous et à vos activités, malheureusement. Vous pouvez acheter la Compétence Connaissance de l'occulte, même si vous n'avez normalement pas le droit d'acheter des Compétences mystiques.

Pauvreté

Majeur, Général

Vous êtes un membre pauvre de votre classe sociale. Vous devez travailler trois saisons par an pour joindre les deux bouts. Vous ne pouvez vous offrir que les nécessités de la vie, selon votre statut. Cela signifie que vous avez une saison de moins pour les progressions de toutes sortes, à l'exception de l'exposition, ce qui est un handicap majeur. Vous ne pouvez pas prendre ce Vice si vous êtes entretenu par votre alliance. En particulier, ce Vice n'est pas disponible pour les mages.

Pessimisme

Mineur, Personnalité

Vous vous attendez toujours au pire. Vous essayez bien de prendre du bon temps, mais vous êtes convaincu que les choses vont mal tourner pour vous au final.

Petite carrure

Mineur, Général

Vous êtes d'une carrure plus légère que la moyenne. Votre Taille est réduite à -1. Cela signifie que la sévérité des blessures que vous subissez augmente par tranches de quatre points au lieu de cinq (cf. p. 255). Vous ne pouvez pas prendre ce Vice en même temps que Sang de géant, Colosse ou Nain.

Petite malédiction

Mineur, Surnaturel

Vous avez été maudit par une puissance surnaturelle. Les effets de la malédiction doivent être aussi grave que les autres Vices Généraux Mineurs.

Peur

Mineur, Personnalité

Vous êtes effrayé par une chose que vous pouvez croiser relativement souvent. En sa présence, vous êtes tendu et mal à l'aise.

Piété

Majeur ou Mineur, Personnalité

Vous êtes un fidèle zélé de votre religion. Vous évitez ce qu'elle interdit et suivez ses obligations avec enthousiasme.

Piètre (Caractéristique)

Mineur, Général

L'une de vos Caractéristiques est exceptionnellement basse ; baissez d'un point une Caractéristique dont la valeur est déjà de -3 ou moins. Décrivez ce à quoi vous le devez ; une carrure faiblarde, un visage hideux ou une stupidité à toute épreuve. Vous pouvez prendre ce Vice deux fois pour une même Caractéristique, l'amenant à -5, ou pour des Caractéristiques différentes.

Point faible

Mineur, Personnalité

Vous avez un faible pour une sorte d'objet ou de personne. Face à votre point faible, rien n'a d'importance : vous oubliez vos promesses, vous négligez vos devoirs et vous ignorer le bon sens. Les poètes et les conteurs, la nourriture, la flatterie ou une tête bien faite sont quelques exemples.

Privé de mains

Majeur, Général

Vous n'avez pas de mains. Toute activité nécessitant des mains est impossible. Les mages sans mains subissent un malus de -5 au lancement de sorts. Ce malus peut être annulé par la Vertu Magie subtile.

Querelle

Majeur, Histoire

Votre famille est impliquée dans une querelle. La ou les familles rivales sont d'une force à peu près équivalente à la vôtre et ses alliés. Vous risquez d'être pris en embuscade ou attaqué par des rivaux, et votre famille s'attend à ce que vous participiez aux raids contre vos ennemis.

Rebouteux

Mineur, Hermétique

À cause de votre magie ésotérique, les autres mages ne vous font pas confiance et, plus important, ne vous respectent pas. Vous entrez en jeu avec une Réputation négative de niveau 3 dans l'Ordre d'Hermès en tant que rebouteux, bien que vous soyez un membre de l'Ordre.

Réclusion

Mineur, Personnalité

Vous n'aimez pas être dérangé ou interrompu. Vous considérez que les intrusions dans votre temps sont inutiles au mieux et une insulte au pire. Vous n'aimez ni les lieux publics, ni les activités de groupe, et grommelez quand on vous force à y participer. Notez que c'est généralement un mauvais Vice pour un personnage joueur, à moins qu'il ait une bonne raison de ne pas être joué souvent, par exemple parce qu'il est le personnage du conteur principal.

Résistance magique faible

Majeur, Hermétique

Toute forme de Résistance magique que vous générez est notablement plus faible sous certaines conditions relativement courantes et faciles à utiliser par vos adversaires. Quelques exemples incluent lorsque vous êtes mouillé ou que la Cible tourne le dos au lanceur du sort. Si ces conditions sont remplies, ne retirez pas le niveau de l'effet au Total de lancement avant de calculer la Pénétration. Vous devriez faire attention à ce que les détails de votre faiblesse ne se répandent pas parmi vos ennemis potentiels.

Résistance magique limitée

Mineur, Hermétique

Vous résistez moins bien à la magie que d'autres mages. Vous n'obtenez aucun bonus de l'une de vos valeurs de Forme aux jets de Résistance magique, quoique si l'on vous surprend sans votre *Parma Magica*, vous conservez une Résistance magique de 0. Vous

pouvez prendre ce Vice plusieurs fois, pour des Formes différentes.

Responsabilité

Majeur, Histoire

Vous vous sentez responsable pour quelqu'un, que vous aidez en cas de soucis. Cette personne, qui peut être un ami ou un membre de votre famille, devrait être un PNJ relativement faible. Si vous n'êtes plus en mesure de l'aider ou s'il devient trop puissant, vous devriez remplacer ce Vice par un autre Vice d'Histoire. Vous pourriez par exemple transférer votre Responsabilité aux enfants de votre premier protégé, prendre ses assassins comme Ennemis ou le PNJ lui-même comme Véritable ami.

Restriction

Majeur, Hermétique

Vous ne pouvez pas lancer de sorts dans certaines conditions inhabituelles. Elles peuvent concerner votre état, comme toucher la terre directement ou ne pas avoir de barbe, ou la Cible, comme les oiseaux ou le verre, ou l'endroit où vous tentez d'utiliser la magie, comme un petit bateau ou lors d'une tempête. La Restriction s'applique également aux effets générés par les objets que vous enchantez. Les sorts déjà lancés restent en place même si la restriction survient plus tard. Ainsi, si votre restriction consiste à ne pas avoir de barbe, et que vous lancez un sort dont la Durée est Année, le sort ne se termine pas prématurément si vous vous laissez pousser une barbe.

Rituel de longévité difficile

Majeur, Hermétique

Quelque chose dans votre nature rend difficile la conception d'un Rituel de longévité efficace sur vous. Toute personne, vous y compris, créant un Rituel de longévité pour vous doit diviser par deux son Total de laboratoire. Vous pouvez sans problème créer des Rituels de longévité pour d'autres.

Sens du devoir

Mineur, Personnalité

Vous adhérez à un code de conduite strict qui prohibe certains comportements. Cela comprend l'interdiction de mentir, de tuer des prisonniers, de voler et d'autres actions parfois utiles. Vous suivez ce code par culpabilité ou par peur plutôt qu'à cause d'une moralité étincelante. Vous passez plus de temps à vous justifier qu'à avoir un comportement pur.

Sensibilité

Mineur, Personnalité

Vous considérez comme intolérable une chose qui est seulement déplaisante pour la majorité des gens. Vous pourriez par exemple être sensible au manque de respect, à la négligence ou à l'impiété. Si vous êtes violent de nature, vous pouvez déclencher des bagarres avec ceux qui vous offensent.

Serment de fidélité

Majeur, Histoire

Vous avez juré un serment de fidélité et d'assistance à une personne extérieure à l'alliance. Elle vous demande de temps en temps de tenir votre parole. Le Code hermétique interdit aux mages de prononcer des serments de fidélité. Certains passent outre.

Simple d'esprit

Mineur, Personnalité

Vous ne pensez qu'une chose à la fois : garder le pont, chercher un anneau perdu ou se cacher dans les arbres, par exemple. Vous êtes facilement embrouillé si l'on ne vous donne pas des instructions claires. Quand des circonstances inattendues surviennent, vous avez du mal à réagir correctement.



Sombre secret

Majeur, Histoire

Vous êtes hanté par quelque chose qui pourrait mener à la honte, au rejet, voire à une revanche si elle était découverte. Des signes de ce secret réapparaissent régulièrement, et d'autres personnes peuvent être au courant et risquent de vous trahir. Pour ces raisons, vous évitez et craignez certains endroits, certaines personnes et certaines choses.

Souillure maléfique

Mineur, Général

Vous êtes entouré d'un halo de corruption suite à des actes commis par vous, votre *parens* ou vos ancêtres. Les gens se sentent mal à l'aise en votre présence, et ils ont tendance à vous haïr. Gagner une Réputation positive est impossible. Les mages ne réagissent pas aussi fortement à cette souillure que les gens normaux.

Subalternes difficiles

Majeur, Histoire

Vous ne pouvez prendre cette accroche d'histoire que si votre personnage a des subalternes d'une sorte ou d'une autre, et qu'il compte les conserver. Peu importe le nombre de gens dont vous vous débarrassez, ou l'attention que vous portez à l'embauche de nouveaux candidats, vos subalternes sont toujours une source de problèmes. La nature de ces problèmes peut changer, mais vous êtes régulièrement entraîné dans les conséquences de leurs actions. Si d'autres personnes donnent des ordres à vos subalternes, ils n'ont pas ce problème. Il vient de vous, pas d'eux.

Surdité

Majeur, Général

Vous n'entendez pas du tout. Vous pouvez être capable de parler, mais vous ne comprenez pas les langues parlées, ce qui rend la communication difficile. Les mages sourds lancent deux dés de désastre supplémentaires lorsqu'ils lancent des sorts ayant une composante verbale, puisqu'ils ne peuvent pas entendre ce qu'ils disent.

Technique déficiente

Majeur, Hermétique

Tous les totaux, dont les Totaux de laboratoire et de lancement, impliquant une Technique spécifique sont divisés par deux. Les Totaux de progression ne sont pas divisés par deux. Les points d'expérience nécessaires sont basés sur la valeur réelle de la Technique, plutôt que sur la moitié.

Témérité

Mineur, Personnalité

Vous avez tendance à ne pas remarquer la dangerosité d'une situation. Vous entrez en jeu avec le Trait de Personnalité Téméraire +3, et vous ne pouvez jamais avoir un Trait de Personnalité reflétant la prudence ou la patience. Quand le conteur demande un test de bravoure ou d'un Trait de Personnalité similaire, faites un test de Téméraire à la place. En cas de succès, vous ne réalisez pas le danger et agissez immédiatement sans autre test.

Tempérance

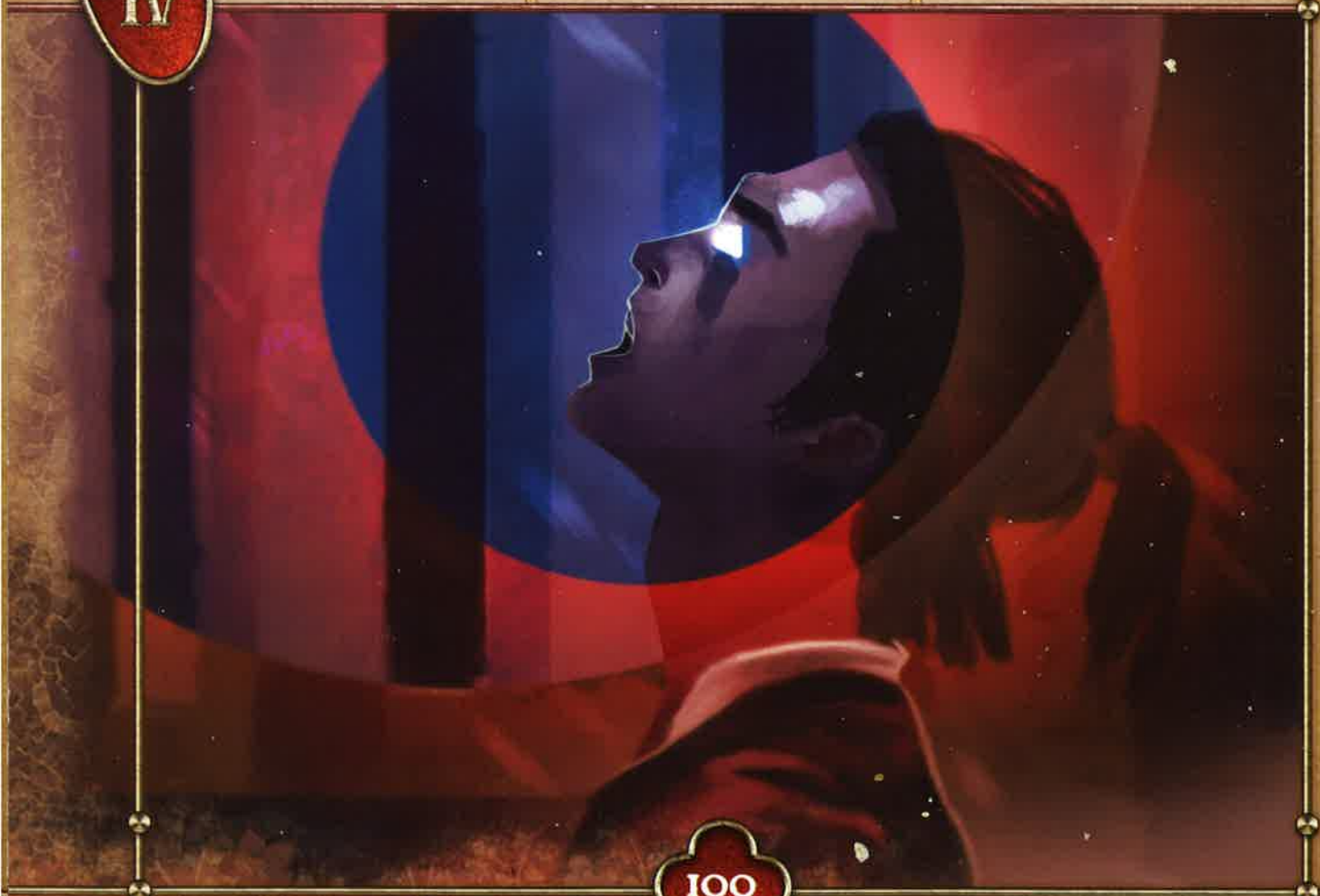
Mineur, Personnalité

Vous refusez de céder aux plaisirs sensuels.

Travesti

Mineur, Personnalité

Vous vous habillez et vous comportez comme un membre du sexe opposé, et vous vous attendez à être traité comme tel. Notez que c'est un choix de vie, pas une illusion ; vous savez pertinemment quel est votre sexe physique. Sur les terres



chrétiennes et musulmanes, on vous considère comme un phénomène et vous pouvez être méprisé, moqué ou même chassé hors de la ville. Toutefois, ce n'est un risque que si l'on réalise que vous n'êtes pas ce que vous prétendez être. En raison de vos années passées dans la peau d'une personne de l'autre sexe, vous subissez un malus de –3 sur toutes les Compétences sociales si vous tentez de vivre selon votre sexe physique.

Tremblote

Mineur, Général

Vos mains tremblent de façon incontrôlable, ce qui rend difficile le lancement de sorts ou le simple fait de tenir un objet. Tous les jets impliquant de tenir ou de manipuler un objet subissent un malus de –2, y compris les Compétences d'armes. Les mages et les autres personnages ayant besoin de gestes pour utiliser la magie doivent lancer un dé de désastre supplémentaire lorsqu'ils lancent un sort.

Tristement célèbre

Mineur, Général

Les gens vous connaissent bien et vous maudissent dans leurs prières. Vous avez une mauvaise Réputation de niveau 4, spécifiant les actes horribles qui vous valent une telle antipathie.

Vieillissement accéléré

Majeur, Surnaturel

Probablement à cause d'une malédiction ou d'une catastrophe magique, vous vieillissez deux fois plus vite que la normale. Votre âge effectif, qui compte comme s'il était votre âge réel lorsque vous créez un Rituel de longévité ou que vous faites des jets sur la table du Vieillissement, augmente de deux ans chaque année, et vous faites deux jets de Vieillissement chaque année. Il n'y a aucun moyen d'annuler ou de ralentir ce vieillissement, mis à part les Rituels de longévité.

Visions

Mineur, Histoire et Surnaturel

Vous voyez fréquemment des images liées à des évènements chargés d'émotions ou de magie. Venant du passé, d'un futur potentiel ou d'un lieu lointain, les visions sont souvent symboliques ou confuses. Vous avez ces visions dans des moments de détente ou dans des lieux liés à un puissant évènement émotionnel ou magique, comme le site d'un parricide ou d'un sacrifice diabolique. Vos visions peuvent vous prévenir de dangers à venir, ou vous impliquer dans des affaires que vous auriez préféré éviter.

Les visions se déclenchent à la discrétion du conteur, et ne révèlent que ce qu'il souhaite révéler.

Vœu

Mineur, Personnalité

Vous avez juré de tenir un objectif difficile, et vous prenez ce vœu au sérieux. Par exemple, vous pourriez avoir juré de ne jamais lever une arme, de ne jamais parler ou de vivre dans la pauvreté. Si vous violez votre vœu, vous devez expier, que ce soit par une pénitence religieuse ou en acceptant votre échec d'une façon ou d'une autre. De plus, votre valeur de Confiance baisse d'un point jusqu'à ce que vous ayez expié. Selon votre vœu, certaines personnes peuvent respecter votre résolution, vous donnant une bonne Réputation de niveau 1 parmi eux.

Vœux monastiques

Majeur, Histoire

Vous avez prononcé des vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance à un supérieur religieux. Cela couvre les vœux des frères mendiants, ainsi que ceux des moines et des nonnes à proprement parler.

Vue basse

Mineur, Général

Votre vue n'est pas très bonne. Les jets impliquant la vision, y compris les jets d'attaque et de défense, subissent un malus de –3. Dans un environnement nouveau, vous êtes facilement désorienté, voire effrayé. Ce Vice peut être combiné avec Œil manquant (cf. ci-dessus), mais les malus se cumulent.

Vulnérabilité au pouvoir divin

Mineur, Hermétique

Étant particulièrement sensible au Divin, vous subissez le double des malus normaux (dont les modificateurs de lancement de sort et les jets de désastre) dans une aura divine.

Vulnérabilité au pouvoir féerique

Mineur, Hermétique

Vous êtes particulièrement sensible aux êtres féeriques et à leur magie. Dans une aura féerique, vous devez effectuer un jet d'Énergie égal ou supérieur à la valeur de l'aura pour éviter d'être désorienté. De plus, votre valeur de Résistance magique, y compris votre *Parma Magica*, est divisée par deux face à la magie féerique. Si quelqu'un d'autre vous protège à l'aide de sa *Parma Magica*, sa résistance n'est pas affectée et vous en bénéficiez normalement.

Vulnérabilité au pouvoir infernal

Mineur, Hermétique

Vous êtes particulièrement sensible aux pouvoirs occultes. Dans une aura infernale, vous devez effectuer un jet d'Énergie égal ou supérieur à la valeur de l'aura pour éviter d'être malade (–1 à tous les jets). Seule la moitié de votre valeur de Résistance magique s'applique à la magie infernale. Si quelqu'un d'autre vous protège à l'aide de sa *Parma Magica*, elle fonctionne normalement.





V. Compétences

Les Compétences représentent les choses que le personnage a apprises au cours de sa vie. En principe, elles augmentent au fil des sagas puisque les personnages continuent toujours d'apprendre. On utilise normalement les Compétences en additionnant Caractéristique + Compétence + jet de dé, puis en comparant le résultat à un Facteur de Difficulté. En général, toutes les Caractéristiques peuvent être utilisées avec une Compétence, mais certaines associations sont rares ; Force + Connaissance de l'Ordre d'Hermès, par exemple, ne sera sans doute pas beaucoup employé. La Caractéristique appropriée devrait être choisie en fonction de la description qui en est faite dans la section Personnages, bien que les règles de magie et de combat spécifient les associations d'un certain nombre de situations importantes.

SECTION V

Les spécialisations

Chaque Compétence que le joueur choisit pour son personnage devrait se voir assigner une spécialisation. Lorsque le personnage utilise une Compétence de telle manière qu'il fait appel à sa spécialisation, il part du principe que sa valeur est supérieure d'un niveau à son niveau réel. Par exemple, s'il a la compétence Armes à une main à 3, avec la spécialisation épée longue, il peut considérer qu'il a Armes à une main à 4 quand il manie des épées longues.

Les spécialisations suggérées pour chaque Compétence sont présentées à la fin de chaque description. Il est possible de choisir d'autres spécialisations avec la permission du conteur.

Les Compétences sans valeur

Si un personnage n'a pas de valeur dans une Compétence, il peut être en mesure de l'utiliser ou non. Si la Compétence n'est pas suivie d'un astérisque dans la liste de la p. 103, il peut l'utiliser comme s'il avait une valeur de 0, mais en lançant trois dés de désastre supplémentaires. Si elle est suivie d'un astérisque, le personnage ne peut pas l'utiliser.

Un personnage ayant dépensé un seul point d'expérience dans une Compétence peut l'utiliser avec une valeur de 0, sans dé de désastre supplémentaire, que la Compétence soit suivie d'un astérisque ou non. Les points d'expérience sont indicateurs d'un important processus de formation et donnent donc au personnage l'accès à la Compétence.

Les personnages ne peuvent pas utiliser de Compétences surnaturelles à moins d'avoir au moins un point d'expérience dans la Compétence. Seuls les personnages possédant la Vertu appropriée, ou le Don, peuvent dépenser des points d'expérience dans les Compétences surnaturelles.

Liste des Compétences

Cette liste présente toutes les Compétences par ordre alphabétique. Le type de la Compétence est indiqué entre parenthèses, à la fin de sa description.

Archerie

Il s'agit du maniement des arcs et des flèches. **Spécialisations :** une arme au choix. (Martiale)

Armes à deux mains

Il s'agit de la capacité à se battre avec une arme dont le maniement nécessite les deux mains. **Spécialisations :** une arme. (Martiale)

Armes à une main

Il s'agit de la capacité à se battre avec une arme dans une main et, éventuellement, un bouclier dans l'autre. Ceci inclut les lances maniées à dos de cheval. **Spécialisations :** une arme ou bouclier, ce qui comprend l'utilisation de cette arme avec ou sans bouclier et de ce bouclier avec n'importe quelle arme. (Martiale)

Armes de jet

Il s'agit de la capacité à se battre avec des armes qu'on lance. **Spécialisations :** une arme au choix. (Martiale)

Artisanat (type)

Il s'agit d'un terme général couvrant d'innombrables compétences ayant toutes trait aux ouvrages manuels d'un certain type. En principe, les compétences Artisanat se distinguent par le matériau qui est travaillé, bien que le personnage puisse prendre une Compétence Artisanat lui permettant de travailler plusieurs matériaux d'une seule manière spécifique. Il peut acheter la Compétence plus d'une fois, en choisissant un Artisanat différent à chaque fois. Le talent dans une Compétence Artisanat n'implique pas le savoir-faire dans une autre. **Spécialisations :** approprié à l'artisanat. (Générale)

Les types de Compétence

Il existe cinq types de **Compétences :** les Compétences générales, les Compétences académiques, les Compétences mystiques, les Compétences martiales et les Compétences surnaturelles. Elles s'utilisent toutes de la même manière, leur seule différence reposant sur la possibilité ou non des personnages à les apprendre.

Les Compétences générales

Presque tout le monde, dans l'Europe Mythique, a l'occasion d'apprendre ces Compétences et le jeu ne pose aucune limite quant à savoir qui peut s'y atteler ou non.

Les Compétences académiques

Les Compétences académiques nécessitent une formation reconnue. Les personnages débutants ne peuvent acheter de Compétences académiques que s'ils y sont spécifiquement autorisés grâce à l'achat d'une Vertu ou s'ils sont mages. Les mages n'ayant pas de Vertu spécifique ne peuvent acheter de Compétences académiques que pendant ou après leur apprentissage. En outre, l'apprentissage d'une Connaissance académique nécessite d'avoir une valeur d'au moins 3 en latin, en grec, en hébreu ou en arabe, en fonction de la région d'Europe d'où est originaire le personnage. Pour la plupart d'entre eux, il faut avoir latin à 3.

L'étude médiévale s'appuie sur les *auctores*, ou autorités, de chaque sujet. Ces autorités ne sont pas considérées comme infaillibles ou ayant traité le sujet dans son intégralité. Néanmoins, elles sont censées en établir les bases et procéder à une division précise du sujet entre ses différentes catégories. Ainsi, un savant médiéval pourrait suggérer qu'Aristote avait tort au sujet d'un certain type d'erreur logique mais il n'oserait pas suggérer qu'Aristote avait complètement tort au sujet de la logique ou qu'il ait existé des erreurs n'entrant dans aucune de ses classifications.

Les Compétences mystiques

Le personnage ne peut prendre ces Compétences lors de la création de personnage que si une Vertu le lui permet ou s'il est un mage. Certaines Vertus permettent au personnage de prendre une Compétence mystique particulière, mais pas les autres, tandis que d'autres Vertus lui permettent de prendre n'importe quelle Compétence mystique. Les mages ne possédant pas de Vertu ne peuvent prendre de Compétences mystiques que pendant ou après leur apprentissage.

Les Compétences martiales

Les personnages ne peuvent gagner de Compétences martiales lors de la création de personnage que si une Vertu particulière le leur permet ou s'ils sont mages. Les mages ne possédant pas la Vertu appropriée ne peuvent pendre de Compétences martiales que pendant ou après leur apprentissage.

Les Compétences surnaturelles

Les personnages ne peuvent gagner de Compétences surnaturelles lors de la création de personnage que s'ils ont la Vertu leur accordant la Compétence. Les personnages possédant le Don qui ne sont pas mages peuvent apprendre une seule Compétence surnaturelle lors de la création de personnage.

La plupart des Compétences surnaturelles sont accordées par les Dimensions de puissance magique ou féerique et utilisent la colonne correspondante dans la table d'Interaction entre les Dimensions (p. 269). La plupart peuvent également être accordées par la Dimension infernale mais le choix de ce genre de Compétences suppose de passer une sorte de pacte avec les puissances infernales. Perception de la sainteté et de la malignité est la principale exception, en tant que pouvoir divin. Si le personnage n'a aucune raison de faire un choix différent, sa Compétence lui vient de la Dimension magique, ce qui l'immunise à la Distorsion des puissantes auras magiques (cf. p. 249). Une Compétence accordée par une autre Dimension immunise le personnage à la Distorsion des puissantes auras magiques associées à cette Dimension.

Le Don permet aux personnages d'apprendre des Compétences surnaturelles en cours de jeu (cf. p. 248). Néanmoins, le Don est associé à la Dimension magique et, de ce fait, leur permet seulement d'apprendre les Compétences surnaturelles associées à cette Dimension.

Liste des Compétences selon le type

Compétences générales

Artisanat (type)
Athlétisme
Attention
Bagarre
Charme
Chasse
Chirurgie*
Commandement
Concentration
Connaissance (organisation)
Connaissance des animaux
Connaissance des gens
Connaissance (domaine)*
Discrétion
Doigts agiles*
Enseignement
Équitation
Étiquette
Intrigue
Langue*
Marchandage
Musique
Natation
Profession (type)
Ripaille
Survie
Tromperie

Compétences académiques

Arts libéraux*
Droit civil et canon*
Droit commun*
Langue ancienne*
Médecine*
Philosophies*
Théologie*

Compétences mystiques

Connaissance de l'occulte*
Connaissance de la Féerie*
Connaissance de la magie*
Connaissance du Divin*
Droit hermétique*
Finesse
Parma Magica*
Pénétration
Théorie de la magie*

Compétences martiales

Archerie
Armes à deux mains
Armes à une main
Armes de jet

Compétences surnaturelles

Changeforme*
Double vue*
Empathie avec les animaux*
Hypnotisme*
Musique enchanteresse*
Perception de la sainteté et de la malignité
Prémonitions*
Sens de la nature*
Sensibilité à la magie*
Sourcier*

Arts libéraux*

Les sept arts libéraux sont la base de l'éducation médiévale supérieure. Tout le monde les apprend à l'université avant de poursuivre ses études sur d'autres sujets. Il est très rare qu'un personnage ait une valeur dans une autre Compétence académique sans avoir une valeur d'au moins un dans celle-ci.

Les arts libéraux sont répartis en deux groupes : le *trivium* (grammaire, logique et rhétorique) et le *quadrivium* (arithmétique, géométrie, astronomie et musique). À cette époque, l'accent est mis sur le trivium, mais les deux groupes de matières sont enseignés.

La grammaire concerne les questions théoriques de la structure des langues davantage que la capacité à manier une langue spécifique (couverte par la capacité à parler). Les autorités en sont Priscien et Donat. La logique correspond à l'étude du syllogisme et à d'autres formes de raisonnement étudiées par Aristote. Aristote en est l'autorité avec sa *logica vetus* et sa *logica nova*. La rhétorique est l'étude de la théorie des formes rhétoriques : c'est la connaissance des astuces qu'un orateur peut utiliser plus que la capacité à les utiliser. L'autorité en est Cicéron, notamment son *De Inventione*.

L'arithmétique correspond à la capacité à additionner et à soustraire, à multiplier et à diviser. L'autorité en est le *De arithmetica* de Boèce. La géométrie s'intéresse à l'étude des figures planes et solides et l'autorité en est Euclide, avec ses *Elemenla*. Elle concerne également l'étude de la lumière dont l'autorité est incarnée par *l'Optica* d'Euclide. L'astronomie s'intéresse à la prévision des positions des étoiles et des planètes et le *Libri Almagesti* de Ptolémée en est l'autorité. La musique est purement théorique puisqu'elle étudie les proportions et la théorie musicale, non la capacité à chanter ou à jouer d'un instrument. L'autorité en est le *De Musica* de Boèce.

Les arts libéraux couvrent également la capacité à lire et à écrire. Pour chaque point dépensé dans la Compétence, le personnage peut lire et écrire un système d'écriture, à condition qu'il connaisse une langue utilisant normalement ce système : l'alphabet latin, l'alphabet grec, l'alphabet arabe, etc. **Spécialisations :** grammaire, logique, rhétorique, arithmétique, géométrie, astronomie, musique, magie rituelle, incantation cérémonielle. (Académique)

Athlétisme

Ce sont les prouesses physiques générales. Cela inclut la capacité à se déplacer en douceur, avec confiance et avec grâce. L'utilisation d'Athlétisme améliore l'ensemble de la coordination des muscles larges. **Spécialisations :** acrobaties, contorsions, grâce, saut, course. (Générale)

Attention

Il s'agit de la capacité à repérer les choses, que le personnage les cherche ou ne les attende pas. Cette Compétence sert également à jauger la vigilance du personnage dans les situations nécessitant d'être attentif. **Spécialisations :** garde du corps, surveillance, vigilance, recherches. (Générale)

Bagarre

Il s'agit de la capacité à se battre à mains nues, sans armes ou avec les armes improvisées qui tombent sous la main du personnage, y compris les couteaux. Bagarre est également la Compétence utilisée pour esquiver les attaques si le personnage n'a pas de Compétences martiales. **Spécialisations :** coups de poing, lutte, couteaux, esquive. (Générale)

Changeforme*

Le personnage peut changer de forme pour prendre celle d'un animal vulgaire allant de la taille du rouge-gorge (-5) à celle de l'ours (+2). Il lui faut quelques secondes (un tour) de concentration et un jet d'Énergie + Changeforme contre un Facteur de Difficulté de 9. Pour reprendre sa forme humaine, il lui faut la même concentration et le même jet.

Le personnage a un répertoire limité de formes, une pour chaque point qu'il a dans la compétence Changeforme. Chaque fois qu'il augmente sa Compétence d'un point, il peut choisir une nouvelle forme. **Spécialisations :** une des formes du personnage, conditions particulières pour le changement de forme. (Surnaturelle)

Charme

Il s'agit de la capacité à séduire, à captiver et à se faire apprécier des autres, mais seulement par soi-même. Elle peut servir à s'attirer les faveurs de quelqu'un d'un point de vue émotionnel. **Spécialisations :** amour courtois, premières impressions, badinerie. (Générale)

Chasse

Il s'agit de la capacité à poser des pièges, à choisir les terrains de chasse convenables et à suivre et identifier les empreintes de pas de tous les types de créatures. Cette Compétence permet également de couvrir ses propres traces ou de n'en laisser aucune. **Spécialisations :** pistage, couvrir ses traces, chasse d'un animal spécifique. (Générale)

Chirurgie*

Il s'agit de la chirurgie médiévale, utilisée pour aider les autres à recouvrir de leurs blessures physiques. Cela comprend la capacité à soigner et à panser les blessures de toutes sortes et la capacité brutale mais nécessaire à cautériser. Cf. « Les blessures » dont les règles commencent p. 263. **Spécialisations :** cautérisation, diagnostic, pansage des plaies, fixation des os. (Générale)

Commandement

Il s'agit de la capacité à se faire obéir et à se faire suivre. Elle peut également servir à inspirer la peur aux autres, les poussant à se soumettre. **Spécialisations :** intimidation, en combat, inspiration. (Générale)

Concentration

Il s'agit de la capacité à concentrer ses facultés mentales sur une tâche, notamment pendant des périodes prolongées. Si le personnage réalise une prouesse qui nécessite toute son attention, ou s'il vient de rater une action et l'essaye à nouveau, le conteur peut lui demander de faire un test de Concentration avant qu'il ne réessaye. Cette Compétence est surtout importante pour les mages puisqu'elle les aide à maintenir leur concentration sur des sorts malgré les distractions. **Spécialisations :** concentration magique, lecture, travail de laboratoire. (Générale)

Connaissance (organisation)*

Il s'agit de la connaissance des légendes, de l'histoire, de la structure,

des opérations et des objectifs des organisations spécifiées. Ces organisations peuvent être aussi vastes que l'Église ou aussi petites que la guilde des artisans du coin. Plus l'organisation est petite, plus les connaissances sont détaillées. **Spécialisations :** personnalités, histoire, politique. (Générale)

Connaissance de l'occulte*

Il s'agit de la compréhension et de la connaissance du côté sombre du monde, essentiellement de l'Infernal et de ses agents. Cela inclut la connaissance des démons et de leurs habitudes et faiblesses, des morts-vivants et de leurs habitudes et faiblesses et du pouvoir des malédictions. **Spécialisations :** démons, morts-vivants, malédictions. (Mystique)

Connaissance de la Féerie*

Il s'agit de la connaissance des puissances féeriques, de leurs faiblesses, de leurs motivations et de leurs domaines. **Spécialisations :** forêts féeriques, tertres féeriques, types spécifiques de créatures féeriques. (Mystique)

Connaissance de la magie*

Il s'agit de la connaissance des créatures, des lieux et des traditions magiques. **Spécialisations :** créatures, traditions magiques, *regio*. (Mystique)

Connaissance des animaux

Il s'agit de la capacité à utiliser les animaux et à en prendre soin, ce qui inclut la capacité à les dresser, à s'en occuper, à les toiletter et à les soigner. **Spécialisations :** fauconnerie, animaux spécifiques. (Générale)

Connaissance des gens

Il s'agit de la capacité à comprendre l'historique, la personnalité et les motivations d'un tiers. Le conteur fait souvent un jet en secret quand cette Compétence est utilisée. Ainsi, le joueur ignore si son personnage a deviné juste ou s'il a échoué. **Spécialisations :** paysans, citadins, nobles, clergé, mages, sexe opposé. (Générale)

Connaissance du Divin*

Il s'agit de la connaissance des manifestations du pouvoir divin. Elle est différente de Connaissance de l'Église (sorte de Connaissance de [organisation]) puisqu'elle couvre les miracles davantage que la politique et elle est différente de Théologie puisqu'elle s'intéresse plus aux pouvoirs qu'aux doctrines. **Spécialisations :** anges, saints, créatures divines. (Mystique)

Connaissance (domaine)*

Il s'agit des connaissances sur une région, une alliance, voire un village en particulier. Cela inclut la connaissance de l'endroit où se trouvent les choses dans la zone immédiate, de l'histoire et du folklore local, ainsi que des centres de pouvoir de la région. Plus la région est petite, plus les connaissances du personnage sont précises. **Spécialisations :** géographie, histoire, légendes, politique, personnalités. (Générale)

Discrétion

Il s'agit de la capacité à se faufiler sans être vu ou entendu et à se cacher dans un endroit. Cette compétence inclut la capacité à suivre les gens sans qu'ils le sachent, ce qui nécessite un jet en opposition contre la Perception de la Cible. **Spécialisations :** se cacher, déplacement silencieux, espionnage, milieux urbains, milieux naturels. (Générale)

Doigts agiles*

Il s'agit de la capacité à faire des tours de passe-passe et de la connaissance des jeux d'escrocs nécessitant une certaine dextérité. Cette compétence requiert d'avoir du doigté et une grande coordination œil-main. Doigts agiles comprend la capacité à voler des choses sur les étals de marchés, à dérober les bourses et à crocheter des serrures quand il y en a, ainsi que la supercherie « magique » souvent utilisée pour soutirer de l'argent aux gens crédules. La Cible de ce genre de tentatives fait un jet de Perception + Attention pour détecter les actions du personnage. Si elle a la compétence Doigts agiles, elle peut la substituer à Attention si elle le souhaite. Lors de mouvements particulièrement délicats, comme le fait de faire les poches, une personne cherchant à repérer le personnage utilisant Doigts agiles reçoit un bonus de +3. **Spécialisations :** vol à l'étalage, pickpocket, tours de passe-passe. (Générale)

Double vue*

Le personnage est capable de voir au travers des camouflages et des déguisements illusoires, ce qui



inclut l'invisibilité, et peut naturellement voir les choses invisibles telles que les esprits et les frontières entre les niveaux de *regio*. Le Facteur de Difficulté pour voir au travers des illusions est normalement égal à 6 + la magnitude de la puissance de la créature responsable de l'effet ou à 6 + la magnitude du sort hermétique. En général, cette Compétence permet au personnage de voir au travers des illusions hermétiques d'Imaginem mais pas des autres types. La Résistance magique de la créature dissimulée, si elle en a une, n'interfère pas avec la Double vue du personnage. Si une chose a été véritablement transformée, par exemple au moyen d'un sort MuCo, le personnage ne peut pas en déterminer la vraie forme. Le Facteur de Difficulté pour voir une chose naturellement invisible est normalement de 9 et le Facteur de Difficulté pour voir les niveaux de *regio* est précisé à la p. 276. Tous les jets de Double vue se font avec Perception + Double vue. **Spécialisations :** *regio*, choses invisibles, déguisements illusoires, fées, fantômes. (Surnaturelle)

Droit civil et canon*

Le droit civil est celui de l'Empire romain. La plupart des systèmes législatifs locaux s'appuient dessus (l'Angleterre étant une exception notable) et, quand on a besoin d'un système de lois pour gouverner les relations internationales, on fait appel au droit civil. L'autorité en est le *Digeste* de Justinien. Le droit canon est celui de l'Église. Il est important dans l'Europe Mythique puisqu'il s'applique à toutes les nations, gouvernant le fonctionnement de l'Église et de quelques autres domaines, comme le mariage. Il est important de noter que les membres du clergé ne sont sujets qu'au droit canon, pas au droit civil ni au droit coutumier. La plupart des grands hommes d'Église sont des canonistes compétents, pas des théologiens. Le droit canon se compose de bulles papales (des actes), mais l'autorité en est le *Decretum* de Gratien. Cette compétence inclut la connaissance des deux types de droit. Les autres religions, notamment le Judaïsme et l'Islam, ont leurs propres versions de cette Compétence, qui doivent être apprises indépendamment. **Spécialisations :** lois et coutumes d'une région spécifique, lois pontificales. (Académique)

Droit commun*

Il s'agit de la connaissance des lois de l'Angleterre. Il n'existe aucune autorité pour cette Compétence et elle n'est enseignée qu'en Angleterre. **Spécialisations :** lois locales, lois de l'Échiquier. (Académique)

Droit hermétique*

Il s'agit de la capacité à juger les évènements en fonction du Droit hermétique et du Droit périphérique. En plus de la mémorisation de précédents importants, sa connaissance inclut le côté pratique de l'application du Droit hermétique — par exemple, savoir quand insister pour un vote ou comment présenter un argument. **Spécialisations :** Marches des magiciens, apprentis, relations vulgaires, procédures des tribunaux, intrigues politiques. (Mystique)

Empathie avec les animaux*

Le personnage peut communiquer avec les animaux comme s'ils étaient des êtres humains. Il traite sa valeur d'Empathie avec les animaux comme sa valeur dans une langue que l'animal parle couramment afin de déterminer s'il est en mesure de bien communiquer, et il peut utiliser Connaissance des animaux à la place de toute compétence sociale affectant les humains. Outre cela, cet avantage n'a aucun effet sur l'attitude des animaux envers le personnage, ni sur l'attitude du personnage envers eux. Les autres ne peuvent pas comprendre vos communications avec les animaux. **Spécialisations :** un type particulier d'animal, un type particulier de communication. (Surnaturelle)

Enseignement

Il s'agit de la capacité à enseigner une Compétence à un tiers. **Spécialisations :** une Compétence particulière, un type d'étudiants en particulier. (Générale)

Équitation

Il s'agit de la capacité à monter et à contrôler un cheval, notamment sous pression. **Spécialisations :** bataille, vitesse, tours. (Générale)

Étiquette

Le personnage est au fait des bonnes manières et de la façon de se comporter dans les différentes situations sociales. Étiquette diffère de Charme en cela que c'est une compétence concernant davantage la manière dont on se comporte plus que les comportements charmeurs. Le personnage ne peut pas séduire quelqu'un avec Étiquette mais il ne peut pas non plus réussir un entretien avec l'évêque avec sa seule compétence Charme. **Spécialisations :** noblesse, cour, paysans, créatures féeriques, l'Église. (Générale)

Finesse

Il s'agit de la capacité du personnage à manipuler ses sorts et à effectuer des prouesses particulières avec. Il utilise cette Compétence pour positionner des objets délicatement ou pour cibler des sorts. **Spécialisations :** grâce, précision, une Forme. (Mystique)

Hypnotisme

Le personnage a le pouvoir de contrôler la volonté d'un tiers. En fixant profondément son regard dans celui de la Cible pendant quelques secondes (ce qui est généralement impossible en combat), il peut oralement commander à cette personne d'exécuter une tâche particulière. Il fait un test de Présence + Hypnotisme contre le jet d'Énergie de la Cible. La personne contrôlée peut bénéficier d'un bonus pour résister, sur accord du conteur, comme l'indique la table ci-dessous. Les mages hermétiques ont leur Résistance magique Mentem et ont droit à un jet d'Énergie normal si l'effet les atteint. Les aveugles et les personnes ayant les yeux fermés sont immunisés (cf. p. 175 pour plus d'informations sur l'établissement des contacts visuels). Néanmoins, il n'est pas possible de détourner les yeux quand on est sous les effets d'Hypnotisme, à moins de remporter le jet en opposition.

Ordre	Exemple	Bonus de la victime
Innocent	Parle-moi	+3
Douteux	Retrouve-moi seul(e) cette nuit	+6
Dangereux	Débarrasse-toi de tes armes	+9
Haineux	Tue tes compagnons	+12
Suicidaire	Saute de la falaise	+15

Spécialisations : un type d'ordres spécifique, un type de personnes spécifique. (Surnaturelle)

Intrigue

Il s'agit de la capacité à passer des accords et à comploter ainsi qu'à faire un usage subtil du pouvoir de manière non-conventionnelle pour servir ses propres objectifs. Intrigue ne doit pas forcément être utilisée de manière fourbe ou manipulatoire, elle peut également inclure les négociations et la connaissance des règles officielles et officieuses de conduite et de politesse. En outre, elle permet également au personnage d'entrer en possession d'informations importantes sur les personnes au pouvoir, distinguant les faits des commérages inutiles. Intrigue est un talent essentiel pour ceux qui fréquentent les cours ou un Tribunal hermétique. **Spécialisations :** commérages, complots, diffusion de rumeurs, alliances. (Générale)

Langue ancienne*

Cette compétence est la même que toutes les autres Compétences Langue mais elle n'est accessible qu'aux personnages instruits. Elle permet de parler une langue qui n'est plus en usage comme langue natale. L'exemple le plus important en est le latin. Tous les personnages instruits de l'Occident connaissent le latin puisque sans cela ils ne peuvent apprendre aucune des Compétences académiques. C'est aussi la langue commune de l'Église et de l'Ordre d'Hermès. Dans les autres régions du monde, l'arabe, le grec et l'hébreu remplissent la même fonction, bien que seul l'hébreu soit une langue ancienne. **Spécialisations :** usage académique, cérémonies religieuses, usage hermétique. (Académique)

Langue*

Il s'agit de la capacité à parler couramment une langue particulière. Plutôt que d'accorder un modificateur au jet de dés, la valeur du personnage dans cette Connaissance mesure sa capacité à communiquer.

Valeur	Maîtrise de la langue
0	*Indications et grognements.* Avec un point d'expérience ou plus, le personnage sait dire « s'il vous plaît », « merci » et quelques autres mots.
1	*Questions/réponses de base.* « Où est l'église ? », « Vendez-vous de la nourriture ? ». Les erreurs sont constantes, et l'accent du personnage est affreux. Les gens doivent parler lentement et souvent se répéter et le personnage ne peut pas tenir une conversation.
2	*Conversation élémentaire.* Le personnage peut tenir une conversation courte sur un sujet commun. Il fera de nombreuses erreurs et échouera souvent à saisir ce que disent les autres.
3	*Fonctionnelle hésitante.* Le personnage peut tenir une conversation sur des sujets de tous les jours mais il lui faut du temps, il fait de nombreuses erreurs et son accent est toujours mauvais.
4	*Fonctionnelle.* Le personnage peut tenir une conversation sur des sujets non-techniques et fait peu d'erreurs. Les gens n'ont en principe pas besoin de se répéter. Il s'agit du minimum requis pour étudier un livre.
5	*Courante.* Le personnage a toujours un accent s'il ne s'agit pas de sa langue natale mais il est peu marqué. Il parle aussi bien que la plupart des natifs de la langue. Il s'agit du minimum requis pour écrire un livre.
6	*Élégante.* Le personnage choisit bien ses mots et n'a pas d'accent du tout s'il ne s'agit pas de sa langue natale.

Lorsque deux personnes discutent, la valeur de Compétence la plus basse détermine la qualité de la communication. Les personnages qui parlent des langues apparentées peuvent communiquer avec un malus à leur valeur (défini par le conteur) qui dépend de la ressemblance entre les deux langues.

Notez que le latin et l'hébreu ne sont pas des langues vivantes dans la majorité de l'Europe Mythique. Néanmoins, les personnages qui vivent dans des endroits où elles le sont (comme dans certaines alliances) peuvent apprendre cette Compétence sans avoir de Vertu particulière.

Les personnages ayant cette Compétence sont illettrés à moins d'avoir également une valeur en Arts libéraux (p. 104).

Cette Compétence permet également de réaliser des compositions artistiques dans la langue et de raconter des histoires existantes avec verve et passion. La connaissance des contes est couverte par les compétences Connaissance appropriées. **Spécialisations :** poésie, prose, dialectes spécifiques, vocabulaire étendu, vocabulaire technique spécifique, argot, narration. (Générale)

Marchandage

Il s'agit de la capacité à obtenir le meilleur d'un service ou d'un produit à moindre prix. Cela implique de savoir lire les intentions de la personne avec laquelle le personnage marchande, de connaître en gros la valeur des biens et de se présenter d'une certaine manière. Un bon marchandeur peut facilement passer la résistance d'un client inexpérimenté et déceler les tentatives de surévaluation de la plupart des marchandises. **Spécialisations :** types spécifiques de produits, vente agressive. (Générale)

Médecine*

La médecine est l'étude formelle du corps et de ses maladies. La pratique médicale se base sur la théorie des quatre humeurs : le sang, la lymphe, la bile jaune et la bile noire. On pense que les maladies sont le fait de déséquilibres entre ces humeurs, d'où ces pratiques, comme la saignée, destinées à restaurer l'équilibre. La médecine traite également les poisons et les résultats de la faim et autres privations mais elle ne traite pas des blessures (cf. « Chirurgie », plus haut). Les autorités en sont de nombreux travaux de Galien et d'Hippocrate. **Spécialisations :** anatomie, apothicaire, physicien. (Académique)

Musique

Il s'agit de la capacité à chanter, à jouer d'un instrument et à composer de nouvelles musiques. **Spécialisations :** chant, composition, un instrument. (Générale)



Musique enchanteresse*

Lorsque le personnage se met en condition, il peut influencer les autres avec sa musique. Pour un effet spécifique, il doit chanter des paroles que les autres comprennent. Il peut apaiser le désespoir simplement avec des airs mais il lui faut des paroles pour convaincre les paysans de se soulever contre le seigneur local. Les effets généraux fonctionnent sur les animaux mais les effets spécifiques ne fonctionnent que sur les créatures comprenant les mots. Lorsqu'il utilise Musique enchanteresse, le personnage lance un dé (dé de tension ou dé simple, en fonction de la situation) et additionne Communication et Musique enchanteresse. Un Facteur de Difficulté de 9 ou plus apaisera les personnes bouleversées, un FD de 12 permettra de gagner l'amour d'une personne, un FD de 15 permettra d'inciter à la révolte et un FD de 24 permettra éventuellement de récupérer une âme des mains du Prince des ténèbres. Si le personnage fait un jet désastreux, il inspire une émotion non-recherchée.

Si la Cible a une Résistance magique, le personnage doit passer cette résistance, cf. p. 269 pour les règles.

Le personnage devrait également faire un jet pour déterminer la qualité de sa représentation musicale mais l'effet magique en est indépendant, à moins qu'il ne fasse un jet désastreux. Si son jet de Musique est désastreux, il ne parvient à produire aucune musique pour quelque raison que ce soit et sa Compétence surnaturelle échoue automatiquement. **Spécialisations :** une émotion particulière, un genre de personnes en particulier. (Surnaturelle)

Natation

Il s'agit de la capacité à se déplacer dans l'eau rapidement et efficacement. **Spécialisations :** longues distances, plongeon, déplacement sous l'eau. (Générale)

Parma Magica*

Il s'agit de la protection contre la magie. C'est un rituel spécial (non un sort rituel) dont la réalisation demande environ deux minutes. Cela permet au personnage d'ajouter cinq fois sa valeur de *Parma Magica* à sa Résistance magique jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil (ce qui arrive en premier). Le personnage peut annuler temporairement sa *Parma Magica* en se concentrant : ceci équivaut à maintenir un sort de Durée Concentration (cf. p. 133). *Parma Magica* ne nécessite pas de concentration lorsqu'elle est active.

Le personnage peut également protéger une personne supplémentaire, avec son consentement, par point qu'il a dans la Compétence. Il doit toucher chaque personne pour initier la protection et celle-ci dure tant qu'au moins un des personnages peut voir l'autre. Le mage peut annuler la protection à volonté, depuis n'importe quelle distance. Si un mage protège d'autres personnes, sa valeur réelle de *Parma Magica* est réduite de 3 points, tant pour lui-même que pour les personnes qu'il protège. Si le mage a une valeur de 3 ou moins en *Parma Magica*, celle-ci accorde à chaque personnage, y compris au mage, une Résistance magique de 0. Dans le cas du mage, cette valeur s'ajoute à sa résistance aux Formes et un mage protégé par la *Parma Magica* d'un autre mage peut également ajouter sa résistance aux Formes.

Parma Magica ne peut être apprise que par les personnages ayant le Don, bien qu'ils l'apprennent en tant que Compétence mystique, non surnaturelle. Elle n'est connue que des mages hermétiques puisque l'Ordre impose le choix rigoureux « Rejoignez-nous ou mourez » à quiconque la connaît et déclare une Marche du magicien sur les mages qui l'enseignent. *Parma Magica* est la dernière chose qu'apprend un apprenti : on ne lui enseigne la clé ultime de la Compétence qu'après avoir prêté Serment. **Spécialisations :** protection contre une Forme spécifique. (Mystique)

Pénétration

Il s'agit de la capacité du personnage à faire passer ses sorts par-delà la Résistance magique de la Cible. Cf. p. 132 pour les règles détaillées de Pénétration. **Spécialisations :** un Art. (Mystique)

Perception de la sainteté et de la malignité

Le personnage peut sentir la présence du bien et du mal. Un jet de Perception + Perception de la sainteté et de la malignité contre un Facteur de Difficulté de 9 permet au personnage de percevoir la sainteté et la malignité dans une zone générale et, contre un Facteur de Difficulté de 15, dans une personne ou un objet. Les démons essayant généralement de cacher leur nature, le personnage doit en principe passer leur Résistance magique avec son jet. Néanmoins, il ne lui faut battre leur valeur que d'un point puisque les démons sont extrêmement mauvais. Les émissaires du paradis cherchent rarement à dissimuler leur nature, mais si tel est le cas, le personnage doit passer leur Résistance magique (cf. p. 269). Dans les auras d'influence divine ou infernale particulièrement fortes, la sensibilité du personnage peut être mise à vif. Cette Compétence lui est accordée par la Dimension divine, non par les Dimensions magique ou féerique, et de ce fait elle utilise la colonne Divine de la table d'Interaction entre les Dimensions (cf. p. 269). **Spécialisations :** bien ou mal. (Surnaturelle)

Philosophies*

Il existe trois philosophies : la philosophie de la nature, la philosophie morale et la métaphysique. Aristote incarne l'autorité pour chacune d'elles, à travers différents ouvrages. La plupart des savants étudient les philosophies après les Arts mais avant de poursuive avec le Droit, la Théologie ou la Médecine. La philosophie de la nature est l'étude du monde sublunaire. Elle correspond en gros à la science d'aujourd'hui. Les textes principaux en sont la *Physique*, *De Meteorologia* et *De historia animalium*. La philosophie morale est l'étude du fonctionnement juste de la vie humaine. Elle inclut l'éthique, la politique et l'économie (et les textes en sont l'*Ethica*, le *Politica* et l'*Economica*). La métaphysique est la philosophie de la nature fondamentale du monde. Le texte principal en est la *Métaphysique* d'Aristote. **Spécialisations :** philosophie de la nature, philosophie morale, métaphysique, magie rituelle, incantation cérémonielle. (Académique)

Prémonitions*

Le personnage sent intuitivement quand quelque chose ne va pas ou est sur le point de mal tourner. Cette Compétence peut être invoquée par le joueur ou le conteur, comme il convient, dès qu'il y a une chance d'éviter le danger. Faites un jet de Perception + Prémonitions contre un Facteur de Difficulté dépendant de la situation. Le Facteur de Difficulté débute à 3 pour les dangers mortels imminents et augmente à mesure que



la distance dans le temps augmente et que le niveau du danger diminue. Un danger mortel prévu pour une semaine dans le futur aurait un Facteur de Difficulté de 9, tandis qu'une gêne mineure imminente aurait un Facteur de Difficulté de 15 environ. Si le personnage bat le Facteur de Difficulté de 3 ou plus, il peut également sentir la nature du danger, avec plus de détails encore s'il fait un jet plus élevé. **Spécialisations :** menace sur une personne ou un groupe de personnes en particulier, un type particulier de menaces. (Surnaturelle)

Profession (type)

Il s'agit de la capacité à faire un métier n'impliquant pas de fabriquer quelque chose. Les exemples incluent jongleur, préfet, marin, intendant, charretier et blanchisseuse. Les **spécialisations** dépendent de la profession. (Générale)

Ripaille

Il s'agit de la capacité à s'amuser sans souffrir des effets négatifs. Un personnage ayant cette compétence peut, par exemple, consommer de prodigieuses quantités d'alcool sans perdre connaissance. Cette compétence inclut également une certaine familiarité avec les comportements acceptables, équilibrant la jouissance et la modération. Avec cette Compétence, le personnage est capable de s'amuser et de se faire des amis dans pratiquement toutes les classes populaires, même de culture différente. **Spécialisations :** beuverie, chansons à boire, jeux de hasard, sobriété. (Générale)

Sens de la nature*

Le personnage est en harmonie mystique avec les voies de la nature. Un jet de Perception + Sens de la nature contre un Facteur de Difficulté de 9 lui permet de déterminer la direction du nord, les conditions météorologiques à venir ou la présence de dangers ou de ressources naturels. Un seul jet ne révèle qu'une seule information. **Spécialisations :** direction, climat, danger, ressources. (Surnaturelle)

Sensibilité à la magie*

Le personnage est souvent capable d'identifier un endroit ou un objet comme magique. Néanmoins, sa sensibilité le rend plus susceptible aux effets magiques : il soustrait sa valeur de Sensibilité à la magie à tous ses jets de Résistance magique. Quand il cherche à percevoir la nature magique d'un endroit ou d'un objet, le conteur lui assigne un Facteur de Difficulté : il lance un dé simple + Perception + Sensibilité à la magie.

La détection d'une aura magique devrait normalement avoir un Facteur de Difficulté égal à 12 – le niveau de l'aura, donc de 9 pour une aura de niveau 3 et de 6 pour une aura de niveau 6.

Pour les sorts et les objets magiques, un Facteur de Difficulté égal à 21 – magnitude de l'effet, est un bon indicateur. Pour les objets magiques, utilisez la magnitude de l'effet le plus puissant de l'objet.

Pour les créatures magiques, un Facteur de Difficulté de 15 – 1/5 de la Puissance magique de la créature semble approprié, donc pour une créature ayant une Puissance magique de 25, le Facteur de Difficulté sera de 10.

Spécialisations : auras, créatures

magiques, objets magiques, sorts actifs. (Surnaturelle)

Sourcier*

Le personnage a la capacité de trouver les choses autour de lui en utilisant une baguette de sourcier (généralement un bâton fourchu) et son intuition. Il se concentre sur la chose qu'il cherche, tient sa baguette de sourcier face à lui et en suit les mouvements subtils jusqu'à la Cible. S'il recherche quelque chose de spécifique, il doit avoir un Lien sympathique approprié avec la chose cherchée (comme de l'eau d'un ruisseau mise en bouteille quand il cherche de l'eau courante). Avant de lancer les dés, le personnage désigne la zone dans laquelle il cherche. Si l'objet recherché n'est pas présent dans cette zone, il rate automatiquement. Le temps de recherche nécessaire dépend de la taille de la zone et doit être respecté, que le personnage réussisse ou non. Il faut environ un Diamètre (deux minutes ou vingt tours de combat) pour trouver quelque chose se trouvant dans un rayon de vingt-cinq pas et le double de cette distance multiplie le temps par quatre. Pour trouver quelque chose de courant, comme de l'eau, dans un rayon de vingt-cinq pas, il faut avoir Perception + Sourcier à 9+. Augmenter la distance ou chercher des objets moins communs augmente la difficulté si bien que, par exemple, le Facteur de Difficulté pour trouver de l'or dans un rayon de cent pas est de 15. **Spécialisations :** recherche d'un type d'objet spécifique (eau, or, etc.), recherche dans un type de lieu spécifique. (Surnaturelle)

Survie

Il s'agit de la capacité à trouver de la nourriture, de l'eau, un abri, une route directe et une sécurité relative dans la nature (milieu très dangereux dans l'Europe Mythique). Cette Compétence permet d'effectuer des tâches vulgaires comme faire un feu et à manger sans outils. **Spécialisations :** régions spécifiques. (Générale)

Théologie*

La Théologie est l'étude de Dieu et de son œuvre dans le monde. Les autorités en sont la *Bible* et les *Sententiae* de Pierre Lombard, la *Bible* ayant la primauté théorique du fait de son infaillibilité et les *Sentences* étant les plus étudiées. Les spéculations théologiques sont très absconses et beaucoup de théologiens se voient accusés d'hérésie. Il arrive parfois que des accusés se rétractent et il arrive parfois qu'ils convainquent l'Église qu'ils avaient finalement raison. Théologie peut également être achetée (en tant que Compétence indépendante) pour d'autres religions telles que l'Islam et le Judaïsme. **Spécialisations :** connaissances bibliques, hérésie, histoire. (Académique)

Théorie de la magie*

Il s'agit de la connaissance de ce qu'est la magie et de la manière dont elle fonctionne, principalement utilisée en laboratoire. Théorie de la magie s'intéresse aux détails techniques de la magie hermétique, Connaissance de la magie concerne la connaissance des choses magiques en général. Tous les personnages peuvent apprendre Théorie de la magie du moment qu'ils ont accès à un professeur ou à un manuel (normalement représenté par une Vertu), mais elle n'est pas d'une grande utilité pour ceux qui n'ont pas le Don. **Spécialisations :** invention de sorts, enchantement d'objets, un Art. (Mystique)

Tromperie

Il s'agit de la capacité à raconter des mensonges convaincants ainsi qu'à feindre une émotion, une croyance ou un état d'esprit. Si le personnage comprend le personnage qu'il cherche à tromper (jet à 9 ou plus sur un test de Concentration + Connaissance des gens), il gagne un bonus de +1 à son jet de Tromperie. Cette compétence permet également de se déguiser et de se faire passer pour quelqu'un d'autre. On fait souvent un jet en opposition contre Perception + Connaissance des gens ou, pour se déguiser, contre Perception + Attention de la victime. **Spécialisations :** types de tromperies particuliers, mentir à l'autorité, baratin. (Générale)



VI. Alliances

L'alliance est le personnage le plus important des sagas d'**Ars Magica** puisque c'est le personnage auquel tous les joueurs contribuent. C'est leur foyer, une base sûre et l'endroit où ils étudient, s'améliorent et créent des merveilles magiques. Ainsi, il est très important de trouver un concept pour l'alliance puisqu'elle aura une forte influence sur l'atmosphère de la saga. Une saga se basant sur une alliance située dans un *regio* caché au cœur de Constantinople sera très différente d'une saga basée sur une alliance occupant un grand château situé sur une île au large de l'Écosse. Elle sera également différente d'une autre basée sur une alliance dans une clairière magique au cœur d'une forêt hantée d'Armorique.

Bien que le concept de l'alliance ait beaucoup d'influence, il ne fait pas tout. Après tout, beaucoup d'histoires conduiront les mages loin de leur alliance et, si la troupe décide qu'elle aime un genre particulier d'histoires, la plupart d'entre elles peuvent se dérouler loin de chez elle. Les alliances peuvent même être déplacées, proposition qui génèrera beaucoup d'histoires à elle seule. Cela signifie que les personnages devraient choisir un concept qui leur plaît dès le départ, sans craindre de ne pas pouvoir en changer.

Les saisons des alliances

L'Ordre d'Hermès répartit généralement les alliances en quatre saisons : Printemps, Été, Automne et Hiver. Ces étiquettes officieuses font références aux différentes étapes de la vie de l'alliance et la plupart des mages s'accordent à leur sujet le plus souvent. Elles sont également un élément important dans le concept de l'alliance puisque de nombreuses caractéristiques dépendent de la saison.

Le Printemps

Les alliances de Printemps en sont à leurs balbutiements. Elles ont été établies récemment, ont peu de ressources et sont généralement composées de quelques rares et faibles mages. Peu d'alliances du Printemps atteignent la saison suivante.

Si vous recherchez une ambiance pionnière avec des mages relativement jeunes créant leur propre foyer à partir de rien, vous devriez créer une alliance de Printemps. Elle ne devrait pas se trouver sur une frontière à proprement parler mais elle devrait être assez loin de toute autre alliance afin d'éviter les conflits immédiats concernant les ressources.

Dans la plupart des cas, une alliance de Printemps possède déjà des bâtiments de base quand la saga commence et ses mages ont déjà créé leurs propres laboratoires. Ils ont rassemblés des non-mages, et il est même possible que les mages vivent dans l'alliance depuis une saison ou deux.

Néanmoins, il est parfaitement possible de commencer sans rien d'autre qu'une aura magique et de jouer chaque étape de la construction de l'alliance. D'une certaine manière, c'est un bon moyen de commencer pour les nouvelles troupes puisque les débuts impliqueront de nombreuses histoires sans trop de travail de laboratoire, ce qui donnera à chacun la chance de se familiariser avec les règles, étape par étape. D'un autre côté, les troupes plus expérimentées qui souhaitent se lancer directement dans le travail de laboratoire pourraient trouver cela frustrant.

Il serait également possible de fonder une alliance de Printemps dans les ruines d'une ancienne alliance. Ceci représente une bonne source d'histoires attendant sur le seuil même de l'alliance, ainsi que l'occasion de trouver des ressources hermétiques comme trésors (chose généralement invraisemblable autrement).

Enfin, une alliance de Printemps pourrait aussi évoquer l'état d'esprit de jeunes et nouveaux membres d'une alliance d'Hiver. L'alliance s'est tellement détériorée qu'il n'est pas vraiment question de la redynamiser, les personnages décidant de recommencer à zéro. Comme pour les ruines, ceci donne l'opportunité de chercher des ressources hermétiques perdues dans la structure de l'alliance et c'est l'occasion parfaite pour désigner un conteur bêta dirigeant toutes les « histoires de l'alliance. »

Vernus

L'alliance de Vernus est une alliance de Printemps, débutant tout juste dans le monde. C'est une alliance faible (cf. encadré « Ressources de base des alliances», p. 116), et sa situation est Précaire (cf. p. 113).

Pour l'instant, l'alliance se compose d'un certain nombre de tentes plantées autour d'une pierre dressée, dans une clairière au cœur d'une forêt féerique. La pierre et la clairière existent dans un regio magique (cf. p. 276), bien qu'il y ait

Ægis du foyer

Le sort *Ægis du foyer* (p. 240) est l'un des sorts les plus importants de l'Ordre d'Hermès. Si *Parma Magica* accorde une Résistance magique individuelle, *Ægis du foyer* (souvent parle-t-on simplement d'« *Ægis* ») accorde cette résistance à une alliance complète. Le nombre d'alliances hermétiques n'ayant pas d'*Ægis* du tout se compte sans doute sur les doigts d'une main, et la plupart des alliances cherchent à bénéficier du plus puissant *Ægis* possible. Ainsi, si aucun des personnages-joueurs ne commence le jeu en connaissant le sort, vous devriez l'inclure dans la bibliothèque de l'alliance et faire de son apprentissage la priorité de l'un d'entre eux. Assurez-vous simplement de choisir un niveau que l'un des membres de l'alliance peut apprendre et lancer. Notez également que si l'alliance compte des mages plus âgés que les personnages-joueurs, ces derniers n'ont pas besoin d'apprendre à le lancer.

plusieurs moyens de l'atteindre. L'aura magique ambiante a un niveau de 2 et l'alliance en elle-même se situe sur une zone ayant une aura de 5. Les mages espèrent qu'il existe de plus hauts niveaux, où ils pourront installer leurs laboratoires, mais ils ne les ont pas encore découverts.

Le principal souci de l'alliance concerne les ressources vulgaires. Les membres ne bénéficient même pas d'approvisionnements réguliers de nourriture et le plan du moment consiste à bâtir un nouveau village dans la forêt et à le peupler de paysans qui cultiveront pour les mages. Ils envisagent différentes combines pour gagner des revenus vulgaires, comme faire pousser des vignes, trouver une mine d'argent ou faire semblant d'avoir trouvé une mine d'argent et simplement créer de l'argent.

L'unique source de vis de l'alliance est contestée, les créatures féeriques la protégeant. La nature de la dispute varie d'une année sur l'autre et ne se résume jamais à un simple combat. La meilleure chose à faire est de prendre des personnages très variés afin qu'ils puissent gérer tout ce que les créatures féeriques décideront de lancer contre eux.

L'Été

Les alliances d'Été sont solidement établies et encore en plein développement. La durée de l'Été d'une alliance détermine sa puissance finale et a une forte influence sur le temps pendant lequel elle survivra.

Une alliance d'Été est encore en développement mais les personnages-joueurs n'ont plus à se soucier de son établissement. En outre, ce ne sont sans doute pas les membres les plus âgés de l'alliance et, de ce fait, ils peuvent se tourner vers les mages anciens du coin pour chercher conseil et assistance au besoin. Ceci fait des alliances d'Été un excellent choix si votre troupe se compose d'un ou deux joueurs expérimentés d'**Ars Magica** et de plusieurs nouveaux arrivants. Les joueurs expérimentés peuvent se partager le rôle de conteur de l'alliance et leurs personnages peuvent ainsi fournir des conseils avisés en tant que mages plus âgés.

D'un autre côté, les alliances d'Été ne sont en principe pas organisées au point que les mages plus âgés puissent donner des ordres aux mages plus jeunes. Ainsi, les personnages-joueurs sont généralement libres de suivre leurs propres objectifs.

Aestas

Aestas est une alliance d'Été. C'est une puissance moyenne devenue Seigneur vulgaire du village local.

L'alliance en elle-même est un grand château, bien que ses fortifications n'aient pas été remises au goût du jour comme elles auraient dû l'être. Chaque mage vit dans une tour indépendante de la courtine tandis que la tour centrale accueille la bibliothèque, la salle du conseil et la salle à manger. Les résidents vivent dans des bâtiments construits à l'intérieur et à l'extérieur de la courtine et, pour l'instant, un grand nombre des réserves de l'alliance sont conservées à l'extérieur des murs, ce qui en diminue quelque peu la valeur.

Les mages ont désigné l'un des leurs, un mage possédant le Don de velours, pour servir d'agent de liaison avec le monde extérieur : il a été contraint de se perfectionner en politique. Jusqu'à présent, cette alliance est parvenue à repousser la nécessité de prêter allégeance aux vulgaires en marchandant services et menaces en échange d'un peu plus de neutralité mais il est peu probable qu'ils puissent retarder cela indéfiniment. Ils cherchent donc un noble « malléable » qui accepterait la loyauté de l'alliance sans chercher à exercer ses droits.

Aestas se tient très loin de la politique hermétique et se montre toujours serviable et généreuse avec les mages en visite. Elle puise dans ses richesses pour offrir une hospitalité exceptionnelle aux Toques Rouges et les autres mages sont invités à rester et à étudier dans sa bibliothèque. Elle autorise même les mages à reproduire des ouvrages, en échange d'une petite taxe. De ce fait, la plupart des mages pensent qu'il s'agit d'une alliance inoffensive et bien intentionnée, et elle espère qu'en évitant toute ingérence majeure dans la politique des vulgaires, les quaesitores la laisseront en paix.

L'Automne

Les alliances d'Automne vivent de leur gloire passée mais n'ont pas encore amorcé leur véritable déclin. Les alliances les plus puissantes de l'Ordre sont celles de l'Automne puisque les Automnes succédant à de longs Étés vigoureux peuvent durer des siècles.

Il existe, en gros, deux manières de jouer une alliance d'Automne. Pour la première, les personnages-joueurs sont de jeunes membres de l'alliance et doivent composer avec les mages anciens. Pour la seconde, les personnages-joueurs sont eux-mêmes les mages anciens.

Incarner un jeune mage est une bonne solution pour les joueurs qui apprécient le principe du jeu mais n'ont aucune idée sur les actions possibles de leurs personnages, tant que le conteur a, lui, des idées. Les mages anciens peuvent envoyer les personnages-joueurs accomplir certaines tâches et, s'ils réussissent et font leurs preuves, ils se verront naturellement accorder plus d'indépendance, de telle façon que les joueurs souhaiteront suivre leurs propres objectifs et que leurs personnages seront libres de le faire.

Situations des alliances

La situation d'une alliance est quasiment indépendante de sa saison et de sa puissance. Une alliance plus puissante a simplement plus de ressources pour gérer sa situation. Bien entendu, il existe quelques exceptions. Par exemple, une alliance puissante ne peut pas vraiment être dans une situation précaire. Les idées qui suivent ne sont rien de plus que des suggestions : si votre troupe souhaite une situation différente, vous pouvez la créer.
Ces situations sont établies à partir des Accroches et Avantages, détaillés à partir de la p. [illegible] et vous pouvez les utiliser de la même manière pour créer vos propres situations. Les règles en sont présentées dans Création personnalisée d'une alliance.

Puissance d'automne

L'alliance est une puissante alliance d'Automne, position qui lui vaut quelques problèmes se présentant sous la forme de rivaux, d'engagement politique et de hiérarchie.
Accroches : Politique (mineure), Protection (mineure), Rival (majeure), Supérieurs (majeure)
Avantages : Aura (mineur), Bâtiments (mineur) ×2, Fortification (majeur), Prestige (mineur), Richesse

Seigneur vulgaire

L'alliance est devenue le seigneur d'un certain nombre de vulgaires. Ce peut être une entorse directe au Code et il est donc fort possible que les membres se donnent beaucoup de mal à s'assurer que les quaesitores ne s'intéressent pas trop à leurs activités.
Accroches : Politique (majeure), Protection (mineure), Route (majeure)
Avantages : Aura (mineur), Fortification (majeur), Richesse (mineur)

Lieu de pouvoir

L'alliance est située à un endroit de grande puissance magique. Si cela peut être utile de bien des manières, cela lui vaut également quelques problèmes.
Accroches : Monstre (mineure) ×2, Regio (majeure)
Avantages : Aura (mineur) ×5. (Les résidents doivent vivre dans cette aura : presque tous souffrent donc de la Distorsion. Cf. p. [illegible].)

Précaire

L'alliance a peu de ressources et quelques ennemis et elle doit travailler dur pour seulement survivre. Ses histoires concerneront sans doute des questions très vulgaires, comme l'approvisionnement de nourriture, au moins jusqu'à ce que la crise soit résolue.
Accroches : Pauvreté (majeure), Ressources contestées (mineure)
Avantages : Aura (mineur) ×2, Regio (mineur), Isolement (mineur)

Urbaine

L'alliance est cachée dans un *regio* en ville. Si elle a facilement accès aux marchés, cela lui vaut quelques problèmes.
Accroche : Urbaine (majeure)
Avantages : Aura (mineur), Regio (mineur), Richesse (mineur)

Ruines d'hiver

L'alliance est en partie construite sur la structure d'une alliance d'Hiver. Il peut s'agir de la situation actuelle de l'ancienne alliance ou d'une refondation. Ce qu'abritent les ruines est une question majeure pour les personnages.
Accroches : Ressources contestées (mineure) ×3, Monstre (majeure), Pauvreté (mineure)
Avantages : Aura (mineur) ×2, Bâtiment (mineur) ×2, Ressources cachées (mineur) ×3

Incarner un mage ancien ne convient qu'aux joueurs expérimentés, ne serait-ce qu'à cause de la première étape qui consiste à créer un mage ancien et qui nécessite de bien connaître les règles de la magie. Les mages étant extrêmement puissants, le style de la saga en est complètement différent. Cf. section « Histoires » pour les suggestions.

Les alliances d'Automne peuvent en être à différents stades de leur saison. Une alliance sortant tout juste de son Été sera énergique mais s'intéressera de plus en plus à la conservation de ses acquis plutôt qu'aux dépenses. Une alliance au cœur de son Automne sera concentrée sur sa conservation et s'en sortira bien. À mesure que l'Hiver approche, la conservation se fait de moins en moins efficace mais les membres de l'alliance rechignent à se lancer dans une nouvelle façon de faire. Il se peut que de grandes menaces pèsent sur le cœur de l'alliance et la précipitent en Hiver si elles ne sont pas contenues, et ce à n'importe quel stade d'évolution, ou qu'un certain espoir rende l'alliance à son Été s'il a été compris. Les deux sont possibles et pourraient même être la même chose.

Autumnus

Autumnus est une puissante alliance (p. 116) d'Automne ayant une Puissance d'automne (p. 113).

Sa structure physique se compose d'un seul énorme bâtiment couvrant tout un pic de montagne et que la magie permet de rendre chaleureux et habitable. Les accès au bâtiment sont protégés par la magie ainsi que par de solides portes ordinaires et la nécessité de d'abord escalader la montagne pour l'atteindre rend toute attaque sérieuse particulièrement difficile. À l'intérieur, les salles et les couloirs présentent une certaine opulence, avec de petits appareils magiques disposés un peu partout.

Plus d'une dizaine de mages vivent dans cette alliance et les quatre plus âgés forment le conseil dirigeant. Seuls les mages ont un accès illimité aux ressources de l'alliance et la plupart des jeunes mages doivent obéir aux ordres du conseil s'ils souhaitent rester membres. Néanmoins, le conseil se compose encore de mages relativement sages (par rapport à la plupart des mages…), ce qui fait que ses ordres ne sont pas trop pénibles et visent le bien de l'alliance. Il y a encore des mages désireux de rejoindre l'alliance, les ressources auxquelles même les plus jeunes membres ont accès étant incroyables.

Autumnus possède également une autre alliance, beaucoup plus petite, dans un autre Tribunal et sous sa protection. Les jeunes mages se voient souvent confier la mission d'aider cette alliance, tâche parfois délicate puisqu'ils sont plus jeunes que les anciens mages de l'autre alliance. Cependant, il est politiquement très utile d'avoir de solides contacts dans un autre Tribunal puisqu'il existe une autre alliance forte de l'Automne, constituant une rivale majeure. Les origines de cette rivalité sont enjolivées à chaque discussion, mais, en résumé, le Tribunal n'étant pas assez grand pour deux alliances de cette puissance, elles se retrouvent constamment à empiéter l'une sur l'autre. Pour l'instant, leur lutte reste dans les limites du Code, mais si l'un des deux partis devait perdre franchement, il ne pourrait pas rester.

L'Hiver

Les alliances d'Hiver sont des alliances sur le déclin, engagées sur la pente de l'oubli. Elles sont généralement composées de vieux mages bizarres qui n'éprouvent guère d'intérêt à recruter du sang neuf. Néanmoins, il arrive parfois que de nouvelles recrues y arrivent et ces alliances retrouvent à nouveau leur Printemps.

Le retour d'une alliance d'Hiver au Printemps constitue un bon concept de saga pour les joueurs désirant goûter à la liberté des sagas de Printemps mais souhaitant également vivre avec l'histoire, au milieu des vieux livres et de tours intactes où nul n'a mis les pieds depuis des années. La différence avec une saga de Printemps prenant place dans une alliance d'Hiver tient principalement du fait que les personnages-joueurs doivent composer avec les vieux habitants, des mages bien plus âgés et bien plus puissants qu'eux mais ne s'intéressant qu'à leurs curieuses recherches.

Les joueurs expérimentés pourraient vouloir jouer de vieux mages dans une alliance d'Hiver, se concentrant sur leurs propres intérêts tandis qu'autour d'eux, l'alliance tombe peu à peu en ruine.

Hiems

Hiems est une alliance d'Hiver de puissance moyenne, bâtie sur des Ruines d'hiver. Elle ne compte plus désormais que six mages, alors qu'elle en avait autrefois plus d'une douzaine, et le nombre de ses résidents a diminué bien davantage. En conséquence, le complexe de grottes, de tunnels et de tours couvrant la majeure partie de la forêt magique où l'alliance est installée est majoritairement déserté. Les routes reliant les résidences des mages restants et les bâtiments centraux (bibliothèque, salle du conseil, cuisines) sont bien entretenues mais il est d'autres secteurs où nul n'a pénétré depuis des années.

L'un des anciens laboratoires reposait dans le repaire d'un dragon et il semblerait que ce dragon, ou un autre, soit revenu. Les résidents reportent l'avoir vu et certains ont simplement disparu alors qu'ils se rendaient d'un coin de l'alliance à un autre. Ces disparitions sont également imputées au dragon.

Hiems, à son apogée, possédait de nombreuses sources de vis mais aujourd'hui, elle a à peine les moyens de toutes les exploiter et d'autres alliances tentent de s'implanter. Hiems doit donc lutter contre ces autres alliances pour le droit à utiliser ces sources et nul ne sait combien de temps encore elle continuera à l'emporter.

Cela dit, l'alliance avait plus de ressources autrefois et il est fort possible que nombre d'entre elles reposent encore quelque part dans les ruines. De nouveaux mages pourraient rendre à Hiems sa puissance d'autrefois ou tout simplement servir de nourriture au dragon.

Création personnalisée d'une alliance

L'alliance devrait être l'œuvre de toute la troupe, un travail commun. La première étape consiste à créer un solide concept d'alliance, avant de choisir les effectifs qui la rempliront. Lors de la création de l'alliance, la troupe peut simplement décider du degré de puissance de son alliance et, pour cela, il y a certaines choses à définir à l'avance.



Les bases

La base de la création d'une alliance, c'est un bâtiment en pierre suffisamment grand pour accueillir les mages et les résidents, situé dans une aura magique de niveau 3. L'alliance n'a aucune ressource magique mais elle possède suffisamment de ressources vulgaires pour que les mages n'aient pas à s'inquiéter de l'entretien au jour le jour. On compte en moyenne un servant (guerrier) par mage et, en moyenne, deux autres résidents, comme des serviteurs et des artisans, par mage. Parmi les artisans accessibles, on trouve un forgeron, un charpentier et, éventuellement, un relieur, mais pas de spécialistes plus exotiques. Si l'alliance est difficile d'accès, elle ne supporterait cependant pas une sérieuse attaque militaire sans recours à la magie. Le modificateur de Vieillissement pour une alliance de base est de 0.

L'alliance pourrait être une tour isolée au sommet d'une colline, un ensemble de bâtiments construits dans la clairière d'une forêt, un complexe de grottes ou toute autre chose. Quoi qu'il en soit, elle est quelque peu isolée de la société vulgaire.

Niveau de puissance accessible

Le premier choix à faire est celui du niveau de puissance au sein de l'alliance et auquel ont accès les mages personnages-joueurs. C'est un choix simple, dépendant du type de saga que veulent les joueurs. Les joueurs novices devraient commencer avec un niveau de puissance moyen ou bas.

Niveau maximum : il s'agit du niveau le plus haut d'un Texte de laboratoire ou d'un effet contenu dans un objet magique. Dans le cas d'un objet, ce niveau inclut toutes les modifications (cf. « Enchantements magiques », p. 152, pour plus de détails).

Âge minimum : il s'agit du nombre minimum d'années qui ont passé depuis la fondation de l'alliance.

Notez qu'il s'agit de la puissance à laquelle les mages personnages-joueurs ont accès à volonté. Une alliance d'Automne avec une hiérarchie stricte pourrait n'avoir accès qu'à un bas niveau de puissance, les personnages-joueurs n'étant pas autorisés à utiliser la plupart des ressources.

Les ressources

Les ressources sont très importantes pour les mages puisqu'elles déterminent la vitesse à laquelle ils peuvent apprendre et améliorer leurs Arts et autres compétences magiques. Les ouvrages sont présentés à la p. 247, les Textes de laboratoire à la p. 161 et le vis et ses usages dans les sections Magie hermétique, Laboratoire et Évènements à long terme. Les objets magiques sont présentés dans les « Enchantements magiques », p. 152.

Les bibliothèques

La bibliothèque est sans doute la ressource la plus importante pour la plupart des alliances. Contrairement au vis, les livres peuvent être étudiés encore et encore et sont utilisés par tous les membres de l'alliance. Les règles concernant les ouvrages sont présentées p. 247 : il en existe deux types, les *summae*, qui peuvent être étudiés plusieurs fois, et les *tractatus*, qui ne peuvent être étudiés qu'une seule fois. Les *summae* ont un niveau qui leur est propre et, quand le niveau du personnage sur le sujet traité dans le livre dépasse ce niveau, le livre ne lui est plus d'aucune utilité. Les *tractatus* peuvent être utilisés par les personnages quel que soit leur niveau. La qualité d'un livre détermine s'il est bon : plus la qualité est grande, meilleur est l'ouvrage.

Summae (Arts) : additionnez le niveau et la qualité. Chaque *summa* coûte un point de Construction par point au total. Le niveau ne doit pas dépasser 20, les *summae* de plus haut niveau ne pouvant être obtenus qu'en jeu. La qualité ne doit pas dépasser 11 + 1 pour chaque point de niveau en-dessous de 20 et elle ne doit en aucun cas dépasser 22.

Coût d'un Summa (Arts) :
Niveau + Qualité

Limite de Niveau d'un Summa (Arts) : 20

Limite de Qualité d'un Summa (Arts) :
11 + (20 – Niveau), ou 22, valeur la plus basse

Summae (Compétences) : additionnez trois fois le niveau et la qualité. Chaque *summa* coûte un point de Construction par point au total. Le niveau ne doit pas dépasser 8. La qualité ne doit pas dépasser 11 + 3 pour chaque point de niveau en-dessous de 8 et elle ne doit en aucun cas dépasser 22.

Coût d'un Summa (Compétence) :
Qualité + 3 × Niveau

Limite de Niveau d'un Summa (Compétence) : 8

Limite de Qualité d'un Summa (Compétence) :
11 + 3 × (8 – niveau), ou 22, valeur la plus basse

Tractatus : un *tractatus* sur les Arts ou les Compétences coûte un point de Construction par point de qualité. Sa qualité ne peut pas dépasser 11.

Coût d'un Tractatus : Qualité

Limite de Qualité d'un Tractatus : 11

Niveaux de puissance accessibles

Niveau de puissance	Points de Construction	Niveau max. de Texte de laboratoire/ Niveau d'effet dans un objet magique	Âge minimum
Bas	0-300	25	Aucun
Moyen	300-1 250	40	10 ans
Haut	1 250-2 500	Pas de limite	50 ans
Légendaire	2 500 et plus	Pas de limite	100 ans



Ressources de base des alliances

Les trois présentations suivantes de ressources d'alliance sont des exemples. Si vous souhaitez gagner du temps, choisissez-en simplement une pour votre alliance. Les règles concernant la Création personnalisée d'une alliance, p. [illegible], vous permettent d'adapter plus précisément votre alliance à vos besoins mais le processus est plus long.

Les Arts et les Compétences couverts par les ouvrages, les sorts accessibles en tant que Textes de laboratoire et les types de vis disponibles devraient être choisis en fonction des intérêts des personnages-joueurs mages.

Alliance faible

Bibliothèque : trois *summae* d'Art (niveau 15/qualité 12, niveau 12/qualité 12, et niveau 6/qualité 21), un *summa* de Compétence (niveau 4/qualité 10) et quatre *tractatus* (qualité 11, 10, 10 et 9) sur les Arts ou les Compétences.
Textes de laboratoire : des Textes de laboratoire pour 200 niveaux de sorts, aucun au-delà du niveau 25.
Vis : une source ou plus, donnant accès à un total de 4 pions par an. Pas de réserves.
Dépense de 200 points de Construction.
Cet exemple convient pour une alliance de Printemps ou pour les ressources accessibles au sein d'une alliance d'Hiver.

Alliance moyenne

Bibliothèque : huit *summae* d'Art (trois de niveau 16/qualité 15, cinq de niveau 6/qualité 21), trois *summae* de Compétence (un de niveau 5/qualité 20, et deux de niveau 6/qualité 15) et sept *tractatus* sur les Arts ou les Compétences (deux de qualité 11, quatre de qualité 10, et un de qualité 9).
Textes de laboratoire : des Textes de laboratoire pour 1 000 niveaux de sorts, aucun au-delà du niveau 40.
Vis : au moins trois sources, chacune donnant accès à un Art différent, et à un total de 20 pions par an. Réserves de vis de 100 pions, réparties entre les Arts voulus. Toutes les réserves peuvent être allouées à un seul Art.
Objets magiques : 200 niveaux d'objets magiques, avec un niveau maximum d'effet de 40. Au moins 100 niveaux devraient être dépensés dans des objets magiques mineurs avec un niveau d'effet de 20 ou moins.
Dépense de 800 points de Construction.
Cet exemple convient pour une alliance du début de l'Été ou pour les ressources immédiatement accessibles aux jeunes mages d'une alliance d'Automne.

Alliance puissante

Bibliothèque : dix-sept *summae* d'Art, au moins un pour chaque Art (un de niveau 20/qualité 11, un de niveau 18/qualité 13, cinq de niveau 16/qualité 15, dix de niveau 6/qualité 21), six *summae* de Compétence (trois de niveau 6/qualité 17 et trois de niveau 5/qualité 20) et trente *tractatus* (douze de qualité 11, neuf de qualité 10, neuf de qualité 9) sur les Arts ou les Compétences.
Textes de laboratoire : des Textes de laboratoire pour 2 500 niveaux de sorts, sans-limite maximale sur les sorts individuels.
Vis : au moins cinq sources, chacune donnant accès à un Art différent, et à un total de 50 pions par an. Réserves de vis de 250 pions, réparties librement entre les Arts.
Objets magiques : 500 niveaux d'objets magiques. Au moins un objet devrait avoir un niveau d'effet supérieur à 30 et au moins 100 niveaux devraient être dépensés dans des objets magiques mineurs avec un niveau d'effet de 20 ou moins.
Dépense de 2 000 points de Construction.
Cet exemple convient pour une alliance de plein Été, pour les ressources totales d'une alliance d'Automne relativement faible ou pour les ressources accessibles aux jeunes mages d'une alliance d'Automne très puissante.

SECTION VI

Les Textes de laboratoire

Les Textes de laboratoire permettent aux mages d'effectuer des recherches sur les créations magiques bien plus rapidement qu'ils ne le feraient sans aide. La forme de Texte de laboratoire la plus courante est celle qui permet d'inventer un sort formel et la plupart des alliances ont de nombreux niveaux de ces Textes de laboratoire dans leurs bibliothèques.

Cinq niveaux de Textes de laboratoire coûtent un point de Construction. Reportez-vous à la table des Niveaux de puissance accessibles précédente pour déterminer le niveau maximum possible des Textes de laboratoire.

Coût d'un Texte de Laboratoire :
1 point de Construction pour cinq niveaux

Le vis

Les sources de vis, fournissant du vis chaque année, sont des ressources très précieuses pour une alliance. Les réserves de vis sont également utiles et la plupart des alliances essayent d'en avoir un peu en réserve pour les cas d'urgence. Cf. p. 130 pour plus d'informations sur le vis brut, et p. 277 pour des informations sur les sources de vis.

Sources de vis : les sources de vis coûtent cinq points de Construction pour chaque pion de vis disponible chaque année.

Coût d'une Source de Vis :
5 points de Construction par pion de vis par an

Réserves de vis : les réserves de vis coûtent un point de Construction pour cinq pions de vis en réserve. Une fois les réserves de vis épuisées, il n'y en a plus tant que les personnages n'ont pas trouvé plus de vis, en jeu.

Coût d'une Réserve de Vis :
1 point de Construction pour 5 pions de vis

Les objets magiques

Un objet magique coûte deux points de Construction par tranche de cinq niveaux d'effet. Cf. table des Niveaux de puissance accessibles, p. 115, pour déterminer le niveau maximum des effets individuels.

Coût d'un Objet Magique :
2 points de Construction pour cinq niveaux d'effet

Les spécialistes

Les spécialistes sont des PNJ non-mages, membres de l'alliance aux talents utiles. Ils ne se définissent que par les compétences qu'ils utilisent pour servir l'alliance et n'ont pas de feuille de personnage complète. Ils peuvent comprendre les gardes aussi bien que les enseignants et les artisans. Il n'est nul besoin d'acheter



les personnages créés en tant que servants ou compagnons avec des points de Construction.

Enseignants : un enseignant acheté avec des points de Construction est employé par l'alliance et il est disponible pour enseigner deux saisons par an, comme les mages le leur indiquent. Son coût correspond à la somme de sa Communication, de son Enseignement et de la plus haute valeur parmi les Compétences qu'il enseignera. Les enseignants ne peuvent pas avoir le Don et ne peuvent donc pas enseigner les Arts hermétiques. Mais ils peuvent avoir d'autres Compétences surnaturelles. Leurs Compétences sont limitées par leur âge, comme pour les personnages nouvellement créés (cf. p. 61).

Coût d'un Enseignant :
Communication + Enseignement + valeur de Compétence la plus haute

Limite des Valeurs :
par âge (cf. p. 61)

Les autres : les autres types de spécialistes sont moins chers, coûtant un nombre de points de Construction égal à la plus haute valeur parmi les Compétences qu'ils utilisent pour servir l'alliance. Leurs valeurs de Compétences sont au départ limitées par l'âge, comme pour les enseignants.

Coût d'un Spécialiste :
valeur de Compétence la plus haute

Limite des Valeurs :
par âge (cf. p. 61)

Les Accroches

Les Accroches sont des caractéristiques de l'alliance qui engendrent des histoires. Elles peuvent être majeures ou mineures, comme les Vices des personnages. Néanmoins, il n'existe aucune Accroche qui se contente d'affaiblir l'alliance : elles ont toutes le souci de donner des idées d'histoires. Une alliance peut avoir autant d'Accroches que les joueurs le souhaitent. En général, elles n'accordent pas de points de Construction. En revanche, elles permettent aux joueurs de choisir des Avantages (cf. p. 119) pour l'alliance. Une Accroche majeure donnera trois points à dépenser en Avantages, tandis qu'une Accroche mineure n'en donnera qu'un.

Les Accroches présentées ci-dessous ne sont que des exemples. Une Accroche peut prendre la forme de tout ce qui, selon les joueurs, rendra la saga plus intéressante.

Inconnue

Une Accroche Inconnue est prise par l'un des joueurs, qui endosse le rôle de conteur pour cet aspect de la saga. Les autres joueurs n'ont aucune idée des histoires que cette Accroche va générer. Ce doit être quelque chose que les personnages pourraient ignorer de façon réaliste.

Le joueur qui dirigera l'Accroche choisit une Accroche mineure Inconnue, qui compte comme une Accroche majeure quand il s'agit d'équilibrer les Avantages.

Notez que si vous ne souhaitez pas jouer selon le style de la narration tournante, les Accroches Inconnues ne conviennent pas.

Monstre

Mineure : une puissante créature mystique vit non loin de l'alliance. Cette créature peut être alignée à n'importe quelle Dimension et devrait être trop puissante pour que les personnages-joueurs la vainquent au début de la campagne.

Majeure : la puissante créature mystique vit dans l'alliance.

Pauvreté

Mineure : l'alliance a suffisamment de ressources vulgaires pour les questions quotidiennes mais les ressources concernant les dépenses majeures nécessitent une histoire.

Majeure : l'alliance n'a pas de ressources vulgaires à proprement parler et même l'approvisionnement quotidien de nourriture nécessite une histoire. Notez que ceci donnera le ton d'au moins le début de la saga.

Cette Accroche peut être Inconnue mais ne le restera sans doute pas longtemps.

Politique

Mineure : l'alliance est profondément engagée dans la politique hermétique.

Majeure : l'alliance est profondément engagée dans la politique vulgaire et doit empêcher les quaesitores de trop s'intéresser à elle.

Cette Accroche peut être Inconnue.

Protection

Mineure : l'alliance est responsable de la protection de quelque chose, comme un village, un bosquet magique ou une autre alliance, plus faible.

Cette Accroche ne peut pas être Inconnue. Il est possible de la prendre plusieurs fois pour différents protectorats.

Redevable

Mineure : l'alliance doit des faveurs à quelqu'un ou quelque chose, éventuellement à une autre alliance ou à un seigneur vulgaire, à un évêque ou à une créature mystique. Cette personne ne peut pas donner d'ordres à l'alliance mais l'alliance est obligée de l'aider si elle est en difficulté.

Majeure : le parti externe peut donner des ordres à l'alliance mais l'alliance a le droit de décider de la meilleure manière de les appliquer.

Cette Accroche pourrait être Inconnue, si les obligations ont été contractées par d'autres membres de l'alliance ayant négligé d'en parler aux personnages-joueurs.

Regio

Mineure : il y a un *regio* sur le site de l'alliance, bien que l'alliance n'y soit pas installée. Les mages ne savent pas tout ce qu'il y a dans ce *regio*.

Majeure : le *regio* est peuplée d'habitants qui, à l'occasion, sortent et posent certains problèmes aux mages.

Si le *regio* n'est pas un *regio* magique mais divin, féerique ou infernal, il compte comme une Accroche mineure supplémentaire. Il est possible de prendre cette Accroche si l'alliance se trouve dans un *regio* : dans ce cas, elle fait simplement référence à un deuxième *regio*.

Ressources contestées

Mineure : l'alliance se dispute l'accès à l'une de ses ressources accessibles avec quelqu'un ou quelque chose d'autre. Ainsi, il faut une histoire pour récupérer cette ressource. En règle générale, une histoire signifie que la ressource est accessible pendant cinq ans. La ressource en question devrait avoir suffisamment d'importance pour que les mages veuillent bien se donner la peine de jouer l'histoire.

Il n'existe pas de version majeure de cette Accroche mais il est possible de la prendre plusieurs fois pour différentes ressources.

Cette Accroche peut être Inconnue au début de la saga, pour n'être découverte que lorsque les premières disputes se manifestent.

Rival

Mineure : une personne ou un groupe s'attache à saper l'alliance ou à lui faire obstacle. Ce rival peut être bien plus faible que l'alliance, tant qu'il est capable de causer des problèmes dignes d'une histoire.

Majeure : une personne ou un groupe s'attache à détruire l'alliance et a les ressources nécessaires pour rendre cela possible. Ainsi, ce rival doit être d'une puissance comparable à celle de l'alliance.

Route

Mineure : l'alliance est située sur une route vulgaire importante, un fleuve ou une voie maritime : des gens s'y présentent donc souvent, générant ou amenant avec eux des histoires.

Majeure : l'alliance est située sur une importante piste mystique : c'est ainsi que des créatures mystiques, venues de l'une ou de l'autre des Dimensions, y apparaissent souvent.

La version majeure de cette Accroche peut être Inconnue mais seulement jusqu'à ce que la première créature fasse son apparition. La version mineure ne peut pas être Inconnue.

Supérieurs

Mineure : les personnages-joueurs ne sont pas en charge de l'alliance et, si leurs supérieurs ne peuvent pas leur donner d'ordres, les personnages-joueurs n'ont pas le contrôle des ressources de l'alliance.

Majeure : les personnages-joueurs peuvent recevoir des ordres des membres de haut rang de l'alliance et ils doivent obéir.

Cette Accroche ne peut pas être Inconnue.

Urbaine

Mineure : l'alliance est située dans un petit bourg. Beaucoup des habitants ne font pas partie de l'alliance et l'alliance ne dirige pas la ville.

Majeure : l'alliance est située dans une cité. La grande majorité des habitants ne font pas partie de l'alliance et l'alliance ne dirige pas la cité.

Cette Accroche ne peut pas être Inconnue.

Les Avantages

Les Avantages sont des éléments qui améliorent l'alliance. Chaque Avantage mineur coûte un point, tandis qu'un Avantage majeur en coûte trois ; ils s'achètent avec des Accroches. Il n'est pas possible de les acheter avec des points de Construction.

Aura

Mineur : un Avantage mineur augmente l'aura magique de l'alliance d'un point. Les joueurs peuvent prendre cet Avantage jusqu'à sept fois, ou jusqu'à dix fois pour une alliance située dans un aura magique. Tous les résidents de l'alliance doivent vivre dans l'aura.

Majeur : un Avantage majeur augmente l'aura de l'alliance d'un point sur une zone limitée. Il n'est intéressant que si l'aura de toute l'alliance est déjà à 5 puisqu'il permet alors aux résidents de vivre et de travailler majoritairement en dehors de l'aura de niveau 6 (ou plus) et, donc, d'éviter la Distorsion.

Bâtiments

Mineur : l'alliance possède un grand bâtiment important supplémentaire, comme une tour, un corps de garde ou une bibliothèque indépendante. Il est possible de prendre cet Avantage plusieurs fois pour une structure différente à chaque fois.

Fortification

Mineur : l'alliance est en partie fortifiée d'un mur de pierre ou d'un bâtiment central très solide. Elle pourrait repousser une attaque de vulgaires avec des moyens vulgaires mais elle ne pourrait pas supporter un siège.

Majeur : l'alliance est lourdement fortifiée et pourrait supporter un siège ou une attaque soutenue par la magie. Cela signifie que c'est un grand château ou que les défenses vulgaires bénéficient d'une assistance magique, ou les deux.

Isolement

Mineur : l'alliance se trouve dans un endroit très reculé et reçoit rarement de visiteurs. Il n'est pas possible de prendre cet Avantage avec les Accroches Route ou Urbaine et il peut être inapproprié à d'autres Accroches. Les Toques Rouges continuent de se rendre à l'alliance, mais cet Avantage réduit le nombre de visiteurs aléatoires.

Prestige

Mineur : l'alliance et ses membres sont très estimés. Ce peut être le résultat d'actions antérieures, comme la défaite d'un monstre, ou de caractéristiques permanentes de l'alliance, comme une superbe bibliothèque. L'alliance a une valeur de Réputation de 3 (cf. p. 27).

Majeur : l'alliance est célèbre. Ses membres sont bien traités, autant que le Don le permet, et les gens sont peu enclins à fâcher l'alliance ouvertement. Au sein de l'Ordre, ceci s'appliquerait aux *domus magnae* ou aux alliances les plus anciennes et les plus puissantes. Une alliance qui aurait aidé et défendu ses voisins vulgaires de manière répétée pourrait acquérir une réputation dans le monde vulgaire mais un tel niveau d'activité pourrait attirer l'attention des quaesitores. L'alliance a une valeur de Réputation de 9 (cf. p. 26).

Il est possible de prendre cet Avantage plusieurs fois, le prestige s'appliquant à chaque fois à un groupe différent. Comme pour la Réputation, le Prestige peut être de nature locale, hermétique ou ecclésiastique mais il peut en exister d'autres types en fonction des décisions de la troupe. Par exemple, l'alliance pourrait être célèbre parmi les créatures féeriques.

Regio

Mineur : l'alliance est située dans un *regio* magique accessible de plusieurs manières.

Majeur : l'alliance est située dans un *regio* magique qui n'est accessible que si on est guidé par un natif.

Ressources cachées

Mineur : l'alliance a 250 points de Construction de ressources qui ne sont pas immédiatement accessibles aux personnages-joueurs. Elles pourraient être perdues dans l'alliance ou correspondre à des sections de la bibliothèque seulement ouvertes aux mages de haut-rang. Il est possible de prendre cet Avantage plusieurs fois.

Richesse

Mineur : l'alliance a des ressources vulgaires illimitées. Les mages peuvent vivre dans le luxe, tout comme la plupart des résidents.

Les alliances en jeu

Les alliances ne gagnent pas de points de Construction en jeu : les personnages créent des objets magiques, écrivent des livres et marchandent contre plus de ressources.

Les évènements en jeu peuvent conduire l'alliance à gagner ou à perdre des Avantages ou des Accroches.

Si elle perd un Avantage, les personnages devraient se voir accorder des opportunités d'histoires pour le regagner. Concrètement, l'Avantage perdu devient une Accroche.

Si elle gagne un Avantage, l'alliance devrait récupérer une Accroche correspondante, symptomatique de la réaction du reste du monde à sa bonne fortune.

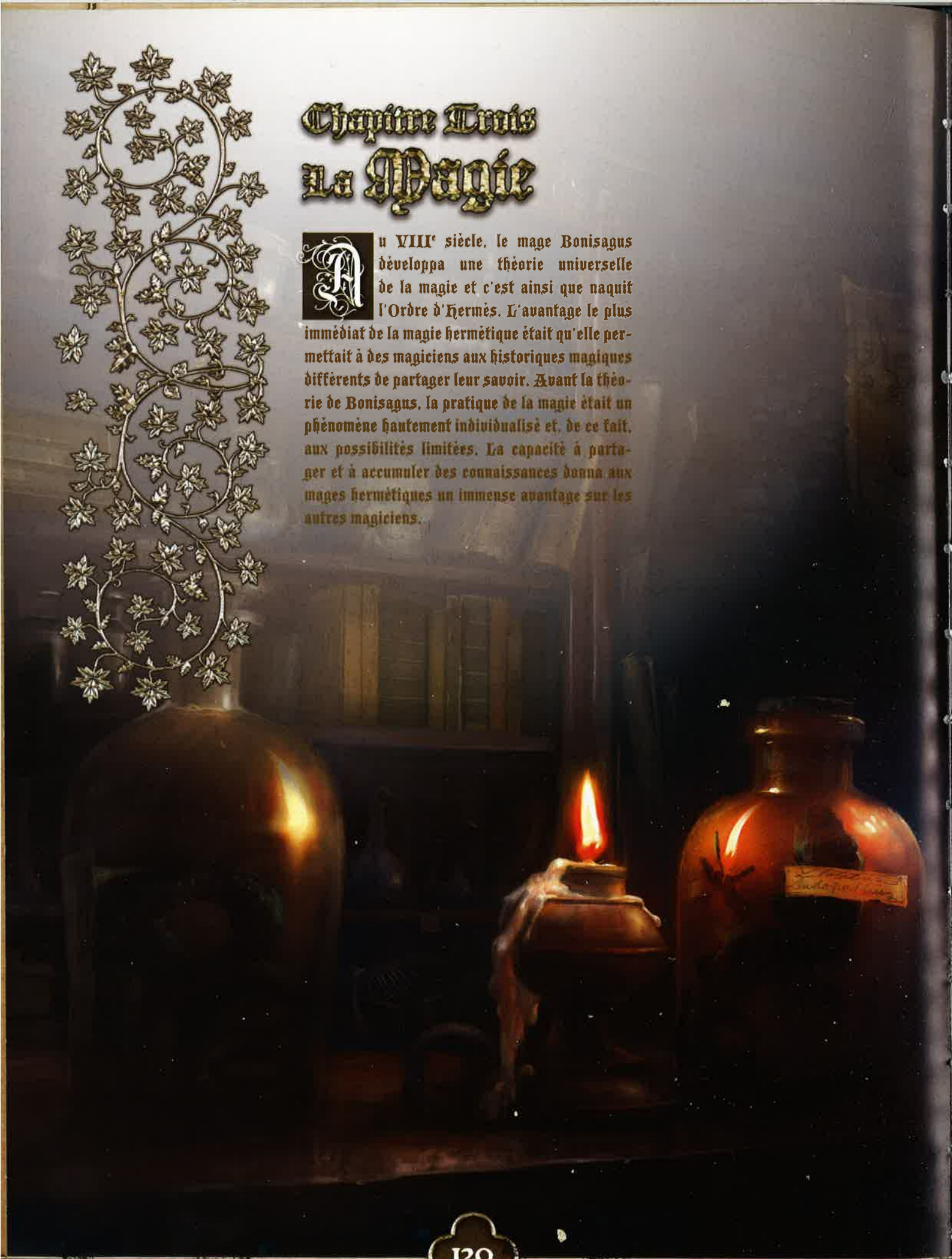
Si elle perd une Accroche parce que la situation a été résolue, c'est une bonne chose qui fait partie de l'évolution naturelle de la saga.

Si elle gagne une Accroche, une fois encore, pas de problème.

Il y a certaines Accroches dont il n'est pas possible de se débarrasser mais, s'il existe un moyen de se débarrasser d'une Accroche en particulier, cela devrait nécessiter au moins une demi-douzaine d'histoires pour une Accroche mineure et environ une vingtaine d'histoires pour une majeure. Les Accroches sont censées mener une grande partie de la saga et ne devraient donc pas être résolues tant qu'elles n'ont pas rempli leur tâche.

Chapitre Trois
La Magie

Au VIII[e] siècle, le mage Bonisagus développa une théorie universelle de la magie et c'est ainsi que naquit l'Ordre d'Hermès. L'avantage le plus immédiat de la magie hermétique était qu'elle permettait à des magiciens aux historiques magiques différents de partager leur savoir. Avant la théorie de Bonisagus, la pratique de la magie était un phénomène hautement individualisé et, de ce fait, aux possibilités limitées. La capacité à partager et à accumuler des connaissances donna aux mages hermétiques un immense avantage sur les autres magiciens.




III
CHAPITRE



VII. Magie hermétique

Au VIIIe siècle, le mage Bonisagus développa une théorie universelle de la magie et c'est ainsi que naquit l'Ordre d'Hermès. L'avantage le plus immédiat de la magie hermétique était qu'elle permettait à des magiciens aux historiques magiques différents de partager leur savoir. Avant la théorie de Bonisagus, la pratique de la magie était un phénomène hautement individualisé et, de ce fait, aux possibilités limitées. La capacité à partager et à accumuler des connaissances donna aux mages hermétiques un immense avantage sur les autres magiciens. Néanmoins, cette théorie universelle n'est pas sans apporter quelques désavantages. Les détracteurs du système pensent que la discipline stricte de la magie hermétique prive les mages vraiment brillants de la possibilité de découvrir les formes de puissance magique qui leur conviennent le mieux et qu'elle n'est vraiment utile qu'aux mages médiocres ayant besoin d'un système précis pour les guider.

L'Ordre d'Hermès ne représente qu'une fraction de l'ensemble du monde magique. Il existe des mages non-hermétiques issus des traditions européennes et dont la magie peut être particulièrement puissante dans des domaines spécifiques, même si elle est moins souple que celle pratiquée par les membres de l'Ordre. Selon certaines rumeurs, des groupes de magiciens venus d'Arabie et d'au-delà pratiquent une magie complètement différente, même au regard de celle des mages non-hermétiques d'Europe. Quoi qu'il en soit, les règles présentées ici ne concernent que la magie hermétique. Que les conteurs n'hésitent pas à créer une magie non-hermétique gouvernant les monstres, les magiciens et les objets magiques ne répondant pas au paradigme établi dans ces règles, faisant ainsi de la magie un mystère, même aux yeux de ceux qui pensent tout en connaître.

La magie hermétique est très utile mais ce n'est pas une théorie parfaite. Ces règles illustrent les choses que les mages s'attendent à voir arriver quand ils manipulent la magie. Si les résultats observés correspondent généralement à leurs espérances, les effets exacts de la magie peuvent être influencés par d'innombrables facteurs, y compris les caprices des différentes phases de la lune, la nature spirituelle de la cible et l'état mental du lanceur. Ceci permet au conteur de plier les règles, à l'occasion, et d'interpréter les effets magiques avec imagination.

Le Don

La capacité à manipuler la magie correspond à ce que les mages hermétiques appellent « le Don ». Seuls ceux qui ont le Don peuvent apprendre la magie hermétique mais tous ne l'apprennent pas. Beaucoup de mages hermétiques disent que les personnes ayant des capacités mystiques mineures ont un Don partiel mais on ignore si la source de leur pouvoir est la même que celle des mages. Ceux qui ont le Don peuvent également apprendre la magie non-hermétique mais il est pratiquement impossible pour une seule personne d'apprendre deux types de magie. (Cf. p. 248 pour les règles sur le sujet).

Le Don est très rare, se manifestant peut-être chez une personne sur dix mille. Les mages ont de nombreuses théories quant à l'origine du Don mais aucune n'est acceptée de manière générale.

Le Don a une forte influence émotionnelle sur l'entourage de ceux qui le possèdent, rendant les gens suspicieux et méfiants à l'égard de ces individus et inspirant la convoitise. Pour cette raison, les interactions sociales sont très difficiles pour les personnes ayant le Don. Certains mages hermétiques possèdent le Don de velours (Vertu, cf. p. 76), qui n'affecte pas autant les autres, tandis que d'autres ont le Don tapageur (Vice, cf. p. 91), qui a des effets beaucoup plus intenses. Le Don gêne également les animaux vulgaires qui restent aussi loin que possible des individus le possédant. Le Don n'affecte que les personnes en présence des individus qui le possèdent. Une lettre venant d'un individu ayant le Don n'aura pas cet effet, ni même un messager envoyé par lui, à moins que le messager lui-même ne possède le Don.

Lorsque vous jouez un personnage traitant avec un mage, faites-le se comporter comme si le mage avait la solide réputation d'être malhonnête et indigne de confiance et de jouir de quelque privilège non mérité et néanmoins très important aux yeux du personnage. Ainsi, un marchand se comportera comme s'il pensait que le mage ne doit sa richesse qu'à ses escroqueries, tandis qu'un seigneur se comportera comme s'il pensait que le mage est un vassal perfide ne devant la conservation de sa position qu'à des pots-de-vin ou autre. Si le mage essaye de dépasser ces réactions par la négociation, il souffre d'un malus de -3 à tous les jets qu'il doit faire. Une personne n'ayant pas le Don et négociant au nom du mage ne souffre pas de ce malus mais doit

gérer la méfiance que le Don inspire. Si le mage réussit à convaincre ou à contraindre une personne d'interagir avec lui, il souffre d'un malus de -3 à tous ses jets et à toutes ses valeurs basés sur les interactions sociales, y compris pour l'apprentissage, qu'il soit maître ou apprenti.

Le Don tapageur a des effets plus intenses. Considérez qu'un personnage ayant le Don tapageur a la solide réputation d'être dangereusement malhonnête et perfide et de posséder des biens mal acquis. Les personnes interagissant avec un mage ayant le Don tapageur sont extrêmement prudentes et assez hostiles. Les animaux le considèrent comme une menace à chasser de leur territoire. Si le mage essaye de dépasser cette réaction par la négociation, il souffre d'un malus de -6 à tous les jets qu'il doit faire. Un individu dénué du Don négociant au nom du mage ne reçoit pas de malus mais doit passer outre cette hostilité. Si un mage ayant le Don tapageur interagit avec quelqu'un, il souffre d'un malus de -6 à tous ses jets et à toutes ses valeurs sociales, comme pour le Don normal.

Notez que les personnes interagissant avec les individus ayant le Don ne pensent pas réellement que ceux-ci ont mauvaise réputation : il s'agit d'une simple analogie destinée à vous aider à déterminer la façon dont elles réagissent.

Les effets du Don ne se manifestent que si le mage attire l'attention de quelqu'un, suivant le même principe que la réputation. Si un mage ayant le Don s'habille de manière discrète, reste au milieu du groupe, ne semble pas être le chef et ne parle à personne, alors le groupe devrait pouvoir voyager sans avoir à souffrir des réactions des gens au Don, tant que le mage reste lui-même. Le Don tapageur rend les choses beaucoup plus difficiles : ce genre de précautions permet d'atténuer les réactions des gens, les réduisant à celles qu'ils manifestent face au Don normal.

Les gens ne s'habituent pas au Don, même s'ils ont vécu avec des mages toute leur vie. Cependant, ils peuvent s'habituer aux individus le possédant, tout comme une association durable permet de dépasser les effets de la réputation. On peut supposer que les membres vulgaires d'une alliance sont habitués aux mages résidents et y réagissent en accord avec leur comportement normal. Cela dit, ils se montreront suspicieux à l'égard des mages en visite.

Les gens qui ont eu à traiter avec de nombreux individus ayant le Don sont capables de reconnaître l'influence du Don pour ce qu'elle est. Ils éprouvent toujours une certaine méfiance et une certaine convoitise mais ils savent se montrer polis. Les Toques Rouges vulgaires ont suffisamment d'expérience pour reconnaître le Don et un vulgaire ayant pour mission d'accueillir tous les visiteurs d'une alliance en sera sans doute capable au bout d'une dizaine d'années de travail. Néanmoins, la plupart des résidents d'une alliance ne font que s'habituer à « leurs » mages.

La *Parma Magica* bloque complètement les effets du Don. Un mage ayant *Parma Magica* ne se soucie pas du Don des autres mages mais les autres sont toujours gênés par son Don. Cet effet a sans doute été aussi précieux que la Résistance magique pour favoriser la fondation de l'Ordre.

Les animaux réagissent également mal aux personnes ayant le Don. Leurs réactions se présentent souvent comme un mélange de peur et d'hostilité, l'hostilité étant bien plus aigüe si le mage a le Don tapageur. Les personnages ayant le Don ne peuvent pas monter à cheval sans aide magique puisque les chevaux essaient très vite de les désarçonner. De la même manière, ils ne peuvent pas dresser un chien à les reconnaître comme des amis.

Les créatures appartenant à l'une des quatre Dimensions surnaturelles peuvent réagir différemment face aux individus ayant le Don. Certaines se comportent comme des animaux vulgaires, d'autres comme des humains vulgaires tandis que d'autres, encore, ne sont pas du tout affectées par le Don. Les démons, en particulier, ne semblent pas être gênés mais cela pourrait aussi bien venir du fait que, de toute façon, ils convoitent tous les êtres humains.

Les premières impressions

Un groupe de personnages apparaissant comme de simples voyageurs (plutôt que comme une bande armée) cherche refuge dans :

Un village typique

Don de velours ou pas de Don : les villageois sont prudents mais offrent aux personnages de les accueillir chez eux s'ils sont bien traités. Si quelqu'un a une grange indépendante, les personnages seront sans doute autorisés à y dormir.

Don : les villageois refusent de laisser les personnages entrer chez eux ou sur leur propriété, barricadent les portes et font des tours de garde toute la nuit si le groupe campe sur un terrain communal.

Don tapageur : les villageois demandent aux personnages de quitter le village et tentent de les chasser s'ils refusent de partir de leur plein gré. Ils montent un peu la garde pendant les quelques jours qui suivent afin de s'assurer que les personnages ne reviennent pas.

Une auberge

Don de velours ou pas de Don : les visiteurs sont les bienvenus, s'il y a de la place, et il est possible de marchander avec l'aubergiste et de lui faire baisser son prix de départ. Les autres hôtes partagent volontiers les nouvelles avec les personnages, s'échangeant des contes sur leurs origines pour alimenter les histoires des personnages.

Don : l'aubergiste accueille les personnages froidement. Il propose un prix très élevé et n'acceptera pas de le baisser. Les autres hôtes ignorent les personnages autant que possible et gardent un œil prudent sur eux.

Don tapageur : l'aubergiste refuse l'accès aux personnages et les menace d'appeler la garde s'ils ne dégagent pas.

Un monastère

Don de velours ou pas de Don : les personnages sont accueillis, logés dans les quartiers des invités et nourris à la table commune avec les autres voyageurs. On les encourage à aller à l'église et les autres voyageurs discutent comme ils le feraient dans une auberge. Les personnages peuvent rester deux ou trois nuits

avant que les moines ne commencent à suggérer subtilement qu'ils devraient continuer leur route.

Don : les personnages sont accueillis et logés dans un quartier isolé du complexe monastique. Ils sont nourris à la table commune mais il y a toujours un moine ou deux dans les parages, qui garde un œil sur eux. Les autres voyageurs ne leur adressent pas la parole. Les moines commencent à suggérer qu'ils devraient continuer leur route au bout d'une nuit.

Don tapageur : les personnages sont logés dans un bâtiment situé à l'extérieur des murs du monastère et leurs repas leur sont apportés là-bas. Ils sont placés sous la surveillance constante d'au moins un moine et suffisamment de convers pour gérer les problèmes vulgaires. S'ils demandent à aller à l'église, ils sont escortés à l'aller et au retour et surveillés en permanence. Ils sont fortement encouragés à partir et ne sont plus nourris au bout de la première nuit.

Une alliance

Ces exemples partent du principe que les visiteurs se présentent comme des mages hermétiques et ne sont pas réputés hostiles. Ils supposent également que la salle de garde est extérieure à l'*Ægis du foyer*.

Don de velours ou pas de Don : les personnages sont priés d'entrer dans la salle de garde pendant que les mages sont informés de leur arrivée. Les gardes discutent en les attendant.

Don : les personnages sont priés d'attendre dans la salle de garde pendant que les mages sont informés de leur arrivée mais les gardes ne parlent pas beaucoup et surveillent prudemment chacun des membres du groupe.

Don tapageur : on fait attendre les personnages à l'extérieur pendant que quelqu'un amène les mages. Les portes sont sécurisées et tous les gardes sont en alerte.

Les relations établies

Un groupe comprenant au moins un mage arrive dans un endroit où le mage s'est déjà rendu de nombreuses fois.

Une auberge

Les personnages retournent dans une auberge où ils se sont toujours montrés polis, ont toujours laissé des pourboires généreux et n'ont jamais causé d'ennuis.

Don de velours : l'aubergiste les accueille avec enthousiasme, leur indique la meilleure table de la maison et leur libère une bonne chambre où rester s'ils le souhaitent. S'il y a des réguliers à l'auberge, ils sont heureux de revoir les personnages.

Don : l'aubergiste les accueille avec enthousiasme et leur indique une bonne table légèrement isolée du reste de la pièce pour éviter d'ennuyer les autres clients. Il leur libère une bonne chambre où rester et s'arrange pour les servir personnellement autant que possible s'il a du nouveau personnel. Il essaye de parler de tout et de rien avec le mage mais préfère clairement discuter avec les compagnons de celui-ci.

Don tapageur : l'aubergiste se précipite à leur rencontre, sur le seuil, les accueille poliment et les conduit rapidement dans une pièce privée afin qu'ils ne perturbent pas les autres hôtes. Il les sert personnellement mais, s'il est poli avec le mage, il cherche clairement à



avoir le moins possible affaire à lui. (Ceci suppose que le mage ayant le Don tapageur a fait profil bas lors de ses précédentes visites, pour que le groupe soit autorisé à entrer).

Un monastère

Les personnages reviennent dans un monastère où ils se sont toujours montrés polis, au moins pieux en apparence, n'ont jamais causé d'ennuis et ont toujours fait des dons généreux (mais pas au point d'être considérés comme des patrons potentiels). Ces descriptions supposent qu'il n'y a aucune femme dans le groupe et que le monastère peut supporter de faire une légère entorse aux règles normales.

Don de velours : les personnages sont très vite reconnus, chaleureusement accueillis et pourraient même être invités à diner avec l'abbé à l'occasion. Si leurs visites normales sont brèves, ils sont autorisés à rester quelque temps avant qu'il ne leur soit fait des remarques et, même alors, les moines s'inquiètent des raisons de leur séjour prolongé plus qu'ils ne tiennent à les voir poursuivre leur chemin.

Don : les personnages sont hébergés à l'écart des quartiers des hôtes principaux et prennent leurs repas avec les moines, qui les connaissent, plutôt qu'avec les autres voyageurs, qui ne les connaissent pas. Au moins quelques-uns des moines sont aussi enthousiastes que les autres membres du groupe à discuter avec le mage.

Don tapageur : on fait attendre les personnages à l'entrée pendant qu'un vieux moine leur est envoyé. Ils sont hébergés à l'écart des quartiers des hôtes principaux, tout comme ils y sont nourris, bien qu'un ou deux des moines se joignent sans doute à eux, tant par courtoisie que pour apprendre les nouvelles. Les moines libèrent une chapelle annexe afin que les personnages puissent assister à la messe ici plutôt que dans le corps principal de l'église. Les personnages ne sont pas surveillés mais il est attendu du mage ayant le Don tapageur qu'il se fasse aussi discret que possible (et, pour en être arrivé là, c'est ce qu'il a dû faire par le passé).

Les Arts hermétiques

Le terme d' « Arts » fait référence à l'ensemble des Techniques et des Formes : deux classes de disciplines magiques qui fonctionnent ensemble pour le lancement des sorts. Les Techniques gouvernent les manipulations essentielles que la magie permet de réaliser, les Formes gouvernent les phénomènes naturels essentiels que la magie permet de manipuler. Les Techniques et les Formes se définissent par des termes latins. On se réfère à une Technique par un verbe conjugué à la première personne et à la Forme par un nom. Le personnage combine une Technique et une Forme pour lancer un sort et leurs deux noms indiquent la fonction générale du sort. Par exemple, un sort « Creo Ignem » emploie la Technique « Creo » (« Je crée ») et la Forme « Ignem » (« le feu ») et produit de la lumière, de la chaleur ou du feu. Un sort « Muto Ignem » (« Muto » = « Je transforme ») transforme la lumière, la chaleur ou le feu d'une certaine façon, en augmentant par exemple son intensité, sa taille ou sa forme.

Les mages hermétiques ont une valeur dans chaque Art. Les valeurs du personnage dans les Arts représentent son aptitude à manipuler les différents types de magie. Mais les Arts ne sont pas simplement des connaissances ; ils correspondent, au final, à la façon dont l'être véritable du personnage exprime son énergie magique. Pour illustrer ceci, la valeur du personnage dans une Forme (en plus de lui permettre de lancer des sorts incorporant cette Forme) l'aide à résister aux sorts de ce type et le protège des sources vulgaires de blessure relatives à cette Forme. Par exemple, sa valeur d'Ignem (feu) lui donne un bonus pour résister aux dégâts de feu et d'acide. Ce bonus est égal à un cinquième de sa valeur dans la Forme, arrondi au supérieur, et s'ajoute à sa capacité à résister à tous les dégâts dérivés de cette Forme. Les exemples les plus importants de chacune des situations où s'applique ce bonus de Forme sont présentés dans les Formes mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive.

Bonus de Forme :
valeur de Forme/5 (arrondi au supérieur)

Ces bonus ne se cumulent pas. S'il apparaît que deux bonus s'appliquent à un danger donné, n'utilisez que le bonus le plus élevé.

Dans les deux parties qui suivent, chacun des Arts est présenté avec son abréviation courante (deux lettres), sa traduction du latin, une description générale et sa prononciation hermétique. Vous trouverez des descriptions plus détaillées de ce que le mage peut faire avec différentes combinaisons Technique/Forme dans la section des Sorts.

Les Techniques



Creo (Cr) « Je crée »

La magie Creo permet de transformer les choses qui existent indépendamment pour en faire de meilleurs exemples de leur genre, ce qui inclut la capacité de les faire exister à partir de rien. Les choses qui existent indépendamment sont appelées « substances » et comprennent les personnes, les arbres et les pierres, mais pas les couleurs, les poids et les tailles. Creo permet donc de créer et de soigner les choses.

Le genre d'une chose dépend de sa forme. Les éléments naturels, comme les plantes, les animaux, les flammes, etc. ont des formes simples, ce qui signifie que la forme n'est qu'une seule chose. Il est donc facile de les créer et de les soigner. Les choses naturelles créées par magie sont toujours de parfaits exemples de leur genre, à moins que le mage ne les veuille endommagées. De la même manière, la magie peut soigner une chose naturelle même si le lanceur n'a aucune idée de ce qui ne va pas puisqu'elle restaure la forme.

Les choses artificielles, comme les perles, les épées et les livres, ont des formes complexes. Leur forme est une combinaison de sept formes naturelles assemblées de manière particulière. La création d'une chose artificielle par magie nécessite un certain talent de la part du mage, qu'illustre sa compétence Finesse. Il faut faire un jet d'Int + Finesse pour déterminer la qualité de la chose créée. De plus, un mage ne peut créer que quelque chose qu'il connaît. N'importe quel mage peut

créer du pain ou des vêtements mais, pour créer une mosaïque complexe décrivant la fondation de l'Ordre d'Hermès, le lanceur devra connaître ce qu'elle est censée dépeindre. S'il se trompe, la mosaïque sera également fausse. Ces considérations s'appliquent également à la réparation des choses artificielles.

Le mage n'a pas besoin de savoir créer un objet artificiel à l'aide de méthodes vulgaires pour être capable de le créer par magie : l'objet doit simplement lui être familier. Un objet créé magiquement sera toujours de la bonne sorte, à moins que le mage ne fasse un jet de Finesse désastreux. Ainsi, sauf désastre, un tissus créé magiquement sera toujours d'une seule pièce et tiendra chaud, mais il pourrait ne pas être très beau si le jet est mauvais.

Un mage peut également utiliser Creo pour faire d'une chose un meilleur exemple de son genre, même si elle n'est pas blessée ou endommagée. Ainsi, Creo peut rendre un cheval aussi rapide que le plus rapide des chevaux ou un homme aussi fort que le plus fort des hommes. Creo ne permet pas à un cheval de courir aussi vite que le vent, car aucun cheval ordinaire ne le peut, ni ne permet de rendre un homme suffisamment fort pour soulever un château. Étant donné que le processus de maturation implique le devenir d'un meilleur exemple de son genre, la magie Creo permet de faire mûrir quelque chose plus vite. Le vieillissement faisant suite à la maturation implique le devenir d'un pire exemple de son genre et est donc couvert par Perdo.

Les choses créées magiquement existent pour la Durée du sort mais leurs effets durent indéfiniment. Ainsi, les empreintes d'un cheval créé magiquement ne disparaissent pas, ni son crottin s'il a consommé de la nourriture vulgaire. Si un cheval créé magiquement a consommé de la nourriture vulgaire pendant un an, il laissera derrière lui une dépouille vulgaire quand le sort se terminera puisque la nourriture vulgaire aura été transformée en un corps vulgaire. À l'inverse, la nourriture créée magiquement ne nourrit que le temps de la Durée du sort et quelqu'un qui l'aura consommée sera affamé quand la Durée se terminera. Les choses lavées avec de l'eau créée magiquement restent propres mais les gens rendus saouls par de l'alcool créé magiquement redeviennent sobres instantanément.

Prononcé « kré-o »



Intellego (In) « Je perçois »

Intellego est l'Art de la perception. Il permet à un mage de recueillir des informations directement à partir de la forme des choses. Ces informations n'ont rien à voir avec l'apparence des choses, à moins d'utiliser la magie Intellego Imaginem. Elles concernent plutôt la nature des choses. Ainsi, les déguisements vulgaires ne peuvent pas abuser la magie Intellego.

Prononcé « in-tel-lego »



Muto (Mu) « Je transforme »

En utilisant la magie Muto, le mage peut accorder ou annuler des propriétés qu'une chose ne peut naturellement pas avoir. Ainsi, Muto peut donner des ailes à une personne, rendre sa peau verte ou la transformer en loup. La difficulté de la magie dépend de l'étendue de la transformation ; il est facile de rendre la peau d'une personne verte mais il est difficile de transformer quelqu'un en une statue dorée.

La magie Muto n'affecte pas les propriétés naturelles des choses mais elle permet de leur en rajouter d'autres pour masquer leurs effets. Ainsi, la magie Muto ne peut ni blesser ni tuer une personne directement mais pourrait l'immobiliser, en la transformant en pierre, ou la tuer indirectement, en la transformant en poisson sur la terre ferme pour le faire suffoquer.

Prononcé « mou-to »



Perdo (Pe) « Je détruis »

Perdo fait des choses le pire exemple de leur genre. C'est l'opposé de Creo. La magie Perdo peut simplement détruire les choses, leur ôtant toute existence, ou en détruire des aspects. Ainsi, Perdo Corpus pourrait faire perdre du poids à une personne, tout en conservant intactes ses autres propriétés, et Perdo Ignem pourrait rendre un feu inapte à brûler quoi que ce soit. Perdo, tout seul, permet uniquement de détruire l'intégralité d'une propriété naturelle : rendre un feu uniquement capable de brûler la laine nécessiterait Perdo et le complément Muto (cf. p. 179 pour les compléments), Perdo détruisant sa capacité à brûler autre chose que la laine et Muto lui accordant la capacité à ne brûler que la laine, propriété qu'un feu ne peut pas avoir naturellement.

La magie Perdo est plus facile si l'objet peut perdre la propriété détruite de manière naturelle. Ainsi, il est plus facile de tuer une personne que de lui faire perdre du poids tout en conservant ses autres propriétés intactes puisque la première solution peut se produire naturellement, pas la deuxième. De plus, la destruction de propriétés qu'une chose ne peut pas perdre de manière naturelle entre dans les Limites de la Nature essentielle (cf. p. 129) et ne peut donc pas être permanente : les propriétés détruites se rétablissent d'elles-mêmes à la fin de la Durée du sort.

Perdo peut uniquement faire d'une chose le pire exemple de son genre. Le personnage ne peut pas aiguiser une épée avec Perdo, même si l'aiguisage implique d'enlever une partie du métal. De la même manière, le personnage ne peut pas faire disparaître les blessures d'une personne puisque ce serait en faire un meilleur exemple de ce qu'elle est.

Prononcé « paire-do »



Rego (Re) « Je contrôle »

L'Art de Rego permet à un mage de modifier l'état d'une chose pour lui donner un état qu'elle pourrait naturellement avoir. Ainsi, la magie Rego permet au mage de déplacer les choses. Elle permet également de faire fleurir un arbre hors saison, d'endormir une personne, de façonner un bloc de pierre en statue ou de tisser des fils en une tunique. Elle ne permet pas de rajeunir un animal puisque les animaux à maturité ne peuvent pas rajeunir naturellement (bien que Muto autorise cela). Rego ne peut pas non plus vieillir un animal puisque le vieillissement correspond à une détérioration de la forme (Perdo peut

faire cela). De la même manière, bien que Rego puisse donner des fruits à un arbre hors saison, ces fruits ne renfermeraient pas de graines, celles-ci étant des substances indépendantes (des arbres potentiels) : pour les créer, il faudrait utiliser Creo. Rego ne permet pas non plus de transformer un chien brun en chien noir, le chien brun ne pouvant pas prendre cette couleur de manière naturelle.

Les artisans vulgaires ne peuvent modifier l'état d'une chose que pour lui donner un autre état qu'elle peut avoir naturellement. Ainsi, toute modification qu'un artisan vulgaire peut effectuer peut également être faite pas la magie Rego. Dans ce cas, un jet de Finesse est nécessaire pour déterminer la qualité du résultat. Rego permet de réaliser les changements que des artisans vulgaires ne peuvent cependant pas faire quand ils sont limités par leurs outils, le temps ou le talent.

Prononcé « raie-go »

Les Formes



Animal (An) « Animal »

La Forme Animal concerne les animaux en tout genre, des poissons des mers aux oiseaux des airs. Les sorts Animal ne peuvent pas affecter les gens et les théoriciens hermétiques débattent encore des raisons de ceci.

Bonus de Forme : encaissement contre les attaques animales (griffes, morsures, etc.), jets pour résister aux poisons des animaux.

Prononcé « a-ni-mal »



Aquam (Aq) « Eau »

Aquam concerne l'eau et toutes les formes de liquides ainsi que les propriétés de la fluidité.

Bonus de Forme : jets pour résister à la noyade et à la soif, encaissement contre les jets d'eau et autres.

Prononcé « a-kwam »



Auram (Au) « Air »

Auram est l'Art de l'air, du vent et du climat. Il gouverne également les formes gazeuses en général.

Bonus de Forme : jets pour résister à l'asphyxie, y compris la noyade, encaissement contre les phénomènes météos comme la foudre.

Prononcé « o-ram »



Corpus (Co) « Corps »

Corpus est l'Art du corps humain. Il affecte les corps morts et le corps des créatures magiques ou féeriques d'apparence humaine, ainsi que le corps des humains vivants. La philosophie de la nature affirmant que ces choses n'ont rien d'autre en commun que leur apparence, et Corpus n'affectant pas les statues humaines, les théoriciens hermétiques sont perplexes devant la portée de cette Forme.

Bonus de Forme : encaissement contre les attaques humaines à mains nues, jet pour résister à la maladie. Il ne s'applique pas aux jets de Vieillissement.

Prononcé « kor-pous »



Les Formes élémentaires

Aquam, Auram, Ignem et Terram constituent les Formes élémentaires traitant avec les choses non-vivantes du monde. Il arrive souvent qu'une chose appartienne à plusieurs de ces Arts. Ainsi, la lave en fusion appartient de base à Terram puisqu'il s'agit d'une forme de roche, mais sa fluidité est gouvernée par Aquam et sa chaleur par Ignem. De la même manière, la glace appartient de base à Aquam puisqu'il s'agit d'une forme d'eau, mais sa solidité est couverte par Terram et sa froideur par Ignem. En règle générale, la création ou la destruction simple d'une chose non-vivante ne requiert que l'Art de base, sans complément (cf. p. 179). Ainsi, pour créer de la glace, le personnage n'a besoin que de Creo Aquam. Néanmoins, l'affectation des aspects et des propriétés d'une chose peut utiliser d'autres Arts. Le fait de rendre la glace chaude nécessiterait Creo Ignem. Un sort de Creo Aquam avec le complément Ignem pourrait créer de la glace chaude (toujours solide, mais chaude). Sinon, le mage pourrait tout simplement créer de la chaleur pour lui permettre de faire fondre la glace naturellement.

La brume étant un genre d'air, son Art de base est Auram, mais son humidité signifie qu'elle est également affectée par Aquam à certains égards. Les phénomènes climatiques appartiennent tous, de base, à Auram, y compris les tempêtes de pluie, mais un sort qui n'affecterait que la pluie appartiendrait à Aquam. Les tempêtes de grêle appartiennent donc, de base, à Aquam, avec des éléments d'Ignem et de Terram.





Herbam (He) « Plante »

Cette Forme concerne les plantes et les arbres. Cela inclut la matière végétale en tout genre, même morte (comme le bois mort ou le linge).

Bonus de Forme : encaissement contre les armes en bois, jets pour résister aux poisons à base de plantes, jet pour résister à la faim.

Prononcé « air-bam »



Ignem (Ig) « Feu »

Cette Forme concerne le feu, la chaleur et la lumière.

Bonus de Forme : encaissement contre le feu et le froid.

Prononcé « ig-nem »



Imaginem (Im) « Image »

Cette Forme concerne les éléments du monde auxquels les sens répondent. La philosophie de la nature les appelle les *species* (« spéki-ès »). Toute chose émet des *species* correspondant à chacun des sens. Celles qui concernent le toucher et le goût ne voyagent pas bien loin, tandis que celles qui concernent la vue nécessitent de la lumière pour parcourir quelque distance du corps émetteur. Les sorts Imaginem affectent le processus de production des *species* plutôt que les *species* en elles-mêmes. Ainsi, les *species* émanant d'une illusion ne sont pas magiques en elles-mêmes.

Notez qu'Imaginem ne permet pas de créer une véritable solidité, bien qu'il puisse donner une « sensation de solidité » à une chose jusqu'à ce que le personnage passe accidentellement sa main sur la surface. Les illusions de toucher sont beaucoup plus efficaces quand il s'agit de modifier la sensation que donne déjà une surface solide, donnant à une table en bois la sensation de la pierre au toucher ou à un couteau la sensation d'un objet contondant.

Imaginem ne modifie que l'apparence que l'objet présente au monde. Il n'en modifie pas les véritables effets. Il pourrait faire apparaître un feu comme froid mais le feu brûlerait toujours.

Bonus de Forme : jets pour résister à la confusion, à l'assourdissement ou aux nausées créés par les visions, les sons, les odeurs ou les goûts.

Prononcé « i-ma-gui-nem »



Mentem (Me) « Esprit »

Cette Forme concerne l'esprit, les pensées et les créatures spirituelles. Mentem permet également d'affecter le « corps » des créatures intangibles, comme les fantômes, puisqu'elles sont maintenues dans le monde physique par la seule volonté de l'esprit.

Bonus de Forme : jets pour résister à la persuasion vulgaire, à la tromperie ou à la tentation.

Prononcé « men-tem »



Terram (Te) « Terre »

Cette Forme concerne les solides, notamment la terre et la pierre.

Bonus de Forme : encaissement contre les armes en métal ou en pierre, jets pour résister aux poisons minéraux.

Prononcé « terre-ram »



Vim (Vi) « Pouvoir »

Cette Forme concerne la puissance magique brute. Tous les Arts s'appuient sur l'énergie brute et le potentiel de la magie mais cet Art affine l'usage de la magie elle-même, permettant aux mages de contrôler encore mieux leurs sorts. Vim affecte également les créatures magiques, infernales, divines et féeriques.

Bonus de Forme : jets pour résister au Crépuscule (cf. p. 142) mais pas les jets pour le comprendre, Total d'encaissement contre les dégâts que peut s'infliger le personnage lorsqu'il lance des sorts mais pas contre les dégâts infligés par ses propres sorts eux-mêmes.

Prononcé « wim »

Limites de la magie

Bien que la magie soit une force très puissante, elle n'est pas omnipotente. Il est certaines lois auxquelles elle doit se conformer et certaines limites qu'elle ne peut dépasser. Les limites de la magie hermétique sont présentées ci-dessous. La plupart des théoriciens hermétiques pensent qu'il n'y a que deux Limites fondamentales, la Limite du Divin et celle de la Nature essentielle, et que les autres ne dérivent que de l'une ou l'autre de celles-ci. Certains théoriciens pensent que les Limites inférieures ne sont que de simples failles dans la théorie de Bonisagus.

Les frontières de la magie hermétique sont bien connues de l'Ordre mais cela n'empêche pas les mages de les défier. En effet, beaucoup de mages passent d'innombrables années à chercher en vain un moyen de les dépasser. Un mage qui réussirait vraiment à les dépasser deviendrait certainement célèbre, peut-être autant que les Fondateurs mêmes de l'Ordre.

Limite du Divin

La magie hermétique ne peut pas affecter le Divin. Toute magie cherchant à faire cela échoue tout simplement. Tout le monde s'accorde sur le fait que l'impuissance hermétique face aux miracles est un résultat de cette Limite, tout comme l'est l'incapacité de la magie hermétique à affecter le pain transsubstantié et le vin de la messe.

Les agents du Divin, tels que les saints et les anges, sont protégés contre la magie dans une certaine mesure mais ne sont, en principe, pas complètement immunisés. En règle générale, il semblerait que tout être doué d'une volonté indépendante de celle de Dieu puisse être affecté par la magie, au moins en principe. Seules les actions directes de Dieu y sont immunisées.

Limite de la Nature essentielle

Toute magie qui enfreint la Nature essentielle d'une chose doit être maintenue et, quand elle n'est plus alimentée en énergie, elle retrouve son état naturel. Ainsi, la magie Muto doit toujours être maintenue, tandis que les effets de la magie Rego persistent après la fin du sort. La Nature essentielle même d'une chose ne peut pas être modifiée. Si la magie hermétique permet de complètement modifier la façon dont une chose apparaît, elle ne peut pas affecter ce qu'est cette chose.

La Nature essentielle des choses varie en fonction de ce qu'elles sont. Tous les êtres humains sont essentiellement des créatures humaines, mortelles, douées de raison, de sens et de la capacité à se déplacer et à se reproduire. La forme de base du corps humain fait également partie de cette Nature essentielle, bien qu'il puisse être amputé de certaines parties. Les hommes sont essentiellement des mâles, les femmes essentiellement des femelles et certaines personnes intègrent d'autres facteurs à leur Nature essentielle. Par exemple, certaines sont essentiellement aveugles tandis que la cécité d'autres personnes est simplement le résultat du hasard. En règle générale, toute infirmité achetée en tant que Vice à la création du personnage fait partie de la Nature essentielle du personnage tandis que les infirmités acquises plus tard ne le sont pas.

Les Limites inférieures

Limite du Vieillissement

La magie hermétique ne peut pas arrêter ni inverser le vieillissement naturel mais elle peut le ralentir et en atténuer les effets. Cela signifie que la magie hermétique ne peut pas annuler la Décrépitude. La plupart des mages pensent que ce phénomène provient des Limites de la Nature essentielle.

Limite des Liens mystiques

La magie hermétique ne permet pas d'affecter une cible non-perçue sans un Lien mystique. La plupart pensent qu'il s'agit d'un défaut de la théorie hermétique, la magie Intellego étant beaucoup moins étroitement liée par cette limite que les autres types. Intellego permet, par exemple, de déterminer si des personnes se cachent derrière un mur que le mage peut voir mais la magie Perdo Corpus ne permet pas d'affecter ces personnes sans que le mage n'ait conscience d'elles.

Limite de la création

La magie hermétique est incapable de créer quelque chose de permanent sans vis brut. Cette limite affecte tous les usages de la magie Creo. Néanmoins, la magie Creo n'enfreignant pas la Nature essentielle de sa cible, elle n'a pas besoin d'être maintenue si elle utilise du vis brut. Les théoriciens sont divisés sur la question de savoir si cela dérive des Limites du Divin ou des Limites de la Nature essentielle. Quelques-uns pensent qu'il s'agit d'un défaut de la théorie de Bonisagus.

Limite de l'Énergie

La magie hermétique ne peut pas restaurer l'énergie physique d'une personne (niveaux de Fatigue) ni sa Confiance (cf. p. 27). La plupart des mages pensent qu'il s'agit d'un défaut de la théorie hermétique.

Limite de l'Infernal

La magie Intellego est presque complètement inutile contre l'Infernal parce qu'elle ne révèle que ce que les démons veulent faire croire au personnage, que ce soit vrai ou non.

L'origine de cette limite fait l'objet de violents débats. Les optimistes pensent qu'il s'agit d'une limite de la théorie hermétique. Les pessimistes y voient un phénomène issu des Limites de la Nature essentielle dans la mesure où la tromperie fait partie de la nature des démons : utiliser Intellego sur eux ne permet donc que de détecter leurs supercheries. Les mages hermétiques mettent en évidence qu'à cause de cette limite, il n'y a aucun moyen de faire la différence entre Dieu et un démon vraiment puissant.

Limite de la sphère lunaire

La magie hermétique ne permet pas d'affecter la sphère lunaire ni ce qui se trouve au-delà. La plupart des mages pensent qu'il s'agit d'un phénomène issu des Limites du Divin. La sphère lunaire correspond au



cœur-même des sphères célestes, qui entraîne les étoiles et les planètes dans leur révolution autour de la terre, et, de ce fait, cette limite gêne rarement les mages de manière directe.

Limite de l'âme

La magie hermétique ne permet pas de créer une âme immortelle et ne peut donc pas créer de véritable vie humaine ni ramener les morts à la vie. La plupart des mages pensent que ce phénomène est issu des Limites du Divin, bien que beaucoup pensent que l'incapacité de la magie hermétique à relever les morts ne reflète rien de plus qu'un défaut de la théorie.

Les animaux n'ayant pas d'âme immortelle, il est donc possible de les créer. En général, on pense que les créatures magiques et féeriques n'ont pas d'âme immortelle et il existe des sorts qui semblent autoriser leur création, mais certains mages pensent que ces sorts ne font qu'invoquer des êtres existants. Les anges et les démons ne sont rien de plus que des âmes immortelles.

Limite du temps

La magie hermétique est incapable d'altérer le passage du temps. Elle ne peut rien affecter du passé et ne peut affecter le futur qu'en modifiant le présent. Cette limite signifie également que la magie hermétique ne peut scruter ni le passé ni le futur. La plupart des mages pensent que ce phénomène est issu des Limites du Divin.

Limite des véritables sentiments

Quelques humains ont un amour, une amitié ou une foi que la magie hermétique ne peut affecter en aucune façon. (En termes de jeu, ceci est indiqué par une Vertu ou un Vice.) Les mages s'accordent sur le fait que ce doit être issu de l'une des deux Limites fondamentales puisque la plupart des émotions peuvent être altérées par la magie, mais ils ne sont pas d'accord quand il s'agit de définir laquelle.

Limite de vis

La magie hermétique ne peut pas changer les Arts auxquels du vis brut est harmonisé. La plupart des magiciens pensent que c'est le résultat des Limites de la Nature essentielle.

Limite de la Distorsion

Une exposition prolongée à la magie active ou à de puissantes auras provoque souvent des changements que l'on qualifie en général de Distorsion. La magie hermétique est incapable d'affecter ces changements une fois qu'ils se sont produits. Le Crépuscule du magicien (cf. p. 142) est une manifestation de la Distorsion.

La plupart des mages aimeraient croire que c'est le résultat des Limites du Divin puisque cela ferait de la magie une manifestation de la puissance divine. D'autres pensent que c'est le résultat des Limites de la Nature essentielle.

Le vis brut

On trouve parfois, stockée dans quelque substance physique qu'elle constitue en partie, de l'énergie magique brute, ou « vis » (prononcé « wis »). Ce peut être

le fait d'un mage qui l'a piégée là ou d'un processus magique naturel qui l'y a déposée. Le vis piégé dans une substance est du « vis brut » et les mages l'utilisent de bien des manières.

Le vis brut est toujours associé à une Technique ou à une Forme en particulier. Ainsi, il existe le vis Ignem, le vis Creo, le vis Imaginem (et même le vis Vim). Le vis brut existe invariablement dans un type de matière approprié à la Technique ou à la Forme à laquelle il correspond. Le vis Animal peut exister dans le sang, les peaux ou les cornes ; le vis Herbam dans les fibres végétales ou la sève ; le vis Terram dans les cristaux ; etc. Quant le vis brut est utilisé, sa puissance est définitivement perdue. Quand cela se produit, il arrive souvent que sa substance se modifie (elle se dissout, se flétrit, s'effondre, se dessèche ou se dégrade de quelque autre manière) de la façon appropriée à ce qu'elle est. Ceci n'arrive normalement pas si le vis a été magiquement transféré dans un autre réceptacle (cf. p. 151) et n'arrive jamais aux réceptacles artificiels.

Le vis brut peut avoir de nombreuses applications. Il permet par exemple de renforcer un sort, d'effectuer un rituel, de créer un enchantement magique ou d'aider à étudier l'Art magique qui lui correspond. Du fait de son utilité, le vis est très précieux pour les mages. Ceux-ci l'utilisent souvent comme une forme de monnaie d'échange, le mesurant en unités appelées des « pions ». Dix pions font une « tour », tandis que dix tours font une « reine ». Une reine de vis constitue une quantité légendaire et il n'y a que très peu de chances qu'un mage donné possède seulement une part importante d'une telle quantité.

Les mages portent souvent des sources de vis sous forme de colliers ou d'anneaux afin que les autres magiciens ou êtres magiques puissent facilement savoir qu'ils ont du vis en réponse éventuelle à une menace.

Le lancement de sorts

Le lancement de sorts est basé sur la valeur de lancement du mage :

Valeur de Lancement :
Technique + Forme + Énergie + modificateur d'aura

Quand il lance un sort, la réussite du mage est déterminée par son Total de lancement. Il se calcule de différentes façons, selon le type du sort.

Si la génération du Total de lancement implique le jet d'un dé de tension, un désastre est toujours possible. Si le jet de lancement est désastreux, le Total de lancement est traité comme un 0 en plus des autres effets.

La base des sorts

Tous les sorts hermétiques ont une Technique, une Forme et un niveau. La Technique et la Forme sont déterminées par le type d'effet du sort tandis que le niveau est déterminé par la puissance de l'effet. Les sorts ont également une magnitude, qui est égale au niveau divisé par cinq, arrondi au supérieur. Ces termes sont expliqués plus en détail dans la suite de ce chapitre et dans l'introduction au chapitre des Sorts.

La magie formelle

La magie formelle correspond à l'utilisation des sorts que le mage connaît déjà. Le Total de lancement est déterminé par la valeur de lancement plus un jet de dé.

Total de Lancement Formel :
valeur de lancement + jet de dé

Le type de dé lancé dépend de la situation. Si le mage n'est pas sous pression, il lance un dé simple. S'il est dans une situation stressante, il lance un dé de tension. S'il a appris à maîtriser le sort, il lance toujours un dé de tension mais, si la situation est calme, il ne lance pas de dé de désastre, même s'il se trouve dans une aura étrange (cf. p. 268).

Si le Total de lancement est égal ou supérieur au niveau du sort, le sort est lancé et le mage ne souffre d'aucun effet secondaire. Si le Total de lancement est inférieur au niveau du sort de dix ou moins, le sort prend effet et le mage perd un niveau de Fatigue. Si le Total de lancement est inférieur au niveau du sort de plus de dix, le sort échoue mais le mage perd quand même un niveau de Fatigue.

Il ne faut que quelques secondes pour lancer un sort formel.

La magie rituelle

Les sorts rituels sont comme les sorts formels à la seule différence qu'il faut plus de temps pour les lancer et qu'ils impliquent des rituels compliqués et la dépense de vis brut. Il faut quinze minutes par magnitude pour lancer un sort rituel et le mage doit dépenser un pion de vis par magnitude du sort.

Total de Lancement Rituel :
valeur de lancement + Arts libéraux + Philosophies + jet de dé

Plus le processus de lancement d'un sort rituel est compliqué, plus il autorise le mage à y intégrer des calculs astrologiques et à puiser dans les pouvoirs de la magie de la nature. Ceci est illustré par l'ajout des valeurs d'Arts libéraux et de Philosophies du mage à son Total de lancement. Néanmoins, un mage n'ayant de points d'expérience dans aucune de ces Compétences peut quand même faire de la magie rituelle.

Le vis utilisé dans un sort rituel doit correspondre soit à la Technique soit à la Forme du sort. Il est possible d'utiliser les deux types de vis à la fois. En outre, le nombre maximum de pions d'un type donné qu'un mage peut utiliser pour son lancement de sort est égal à sa valeur dans l'Art correspondant.

La magnitude des sorts rituels et la nécessité d'y incorporer de nombreux éléments signifient que leur lancement se fait toujours avec un dé de tension.

Reportez-vous au tableau pour savoir si le sort réussit ou non et le nombre de niveaux de Fatigue perdus. Les niveaux de Fatigue perdus en manipulant la magie rituelle sont des niveaux de Fatigue à long terme qui ne peuvent être récupérés que par une

Magie formelle

Total de lancement – niveau de sort	Sort lancé ?	Niveaux de Fatigue perdus
0 ou plus	Oui	0
-1 à -10	Oui	1
-11 ou moins	Non	1

Magie rituelle

Total de lancement – niveau de sort	Sort lancé ?	Niveaux de Fatigue perdus
0 ou plus	Oui	1
-1 à -5	Oui	2
-6 à -10	Oui	3
-11 à -15	Non	4
-16 ou moins	Non	5

bonne nuit de sommeil (cf. p. 262). S'il ne lui reste plus assez de niveaux de Fatigue, le mage reçoit également des blessures. S'il doit perdre un seul niveau de Fatigue supplémentaire, il souffre d'une blessure légère ; s'il doit en perdre deux de plus, il souffre d'une blessure moyenne ; s'il doit en perdre trois de plus, il souffre d'une blessure grave ; s'il doit en perdre quatre de plus, il souffre d'une blessure incapacitante.

Par exemple, prenons un mage à qui il ne reste que deux niveaux de Fatigue et qui lance un sort rituel de niveau 30. Il a un Total de lancement de 22, soit inférieur de 8 au niveau du sort. Le sort est lancé mais le mage perd ses deux niveaux de Fatigue restants, tombe inconscient puis reçoit une blessure légère.

La magie spontanée

La magie spontanée implique la production d'effets ne correspondant pas à un sort que le mage connaît. Les mages peuvent décider de se dépenser ou non lorsqu'ils manipulent la magie spontanée mais ceci affecte le Total de lancement. Si le mage se dépense, il perd un niveau de Fatigue aussitôt après que le sort a été lancé : si cette perte lui fait perdre conscience, le sort prend effet en premier.

Total de Lancement de Magie Spontanée Fatiguante :
(valeur de lancement + dé de tension) / 2

Total de Lancement de Magie Spontanée Non-Fatiguante :
valeur de lancement / 5

Avant de lancer le sort, le mage doit décider de l'effet qu'il cherche à créer. Si son total final est trop bas pour cet effet, le sort échoue. L'effet choisi peut être à Durée indéterminée. Par exemple, le mage peut vouloir créer la lumière la plus vive qu'il lui est possible de faire, avec une Durée minimale d'Aube. Dans ce cas, le sort échouera si le niveau final ne peut pas produire de lumière de cette Durée mais un total supérieur produira une lumière plus vive encore.

Si le mage fait un bon jet, il peut choisir d'augmenter la Portée, la Durée ou la Cible du sort mais il ne peut pas en modifier l'effet de base. Il peut également décider de lancer le sort à un niveau inférieur à son Total de lancement pour en augmenter la Pénétration.

Les modificateurs de circonstances affectant la valeur de lancement sont divisés de la même manière que la valeur de base de lancement. Les modificateurs affectant le Total de lancement ne sont pas divisés.

Total de pénétration

Le Total de lancement du mage mesure la quantité totale de puissance qu'il peut canaliser dans le sort. Le niveau du sort détermine la quantité de puissance nécessaire à la création de l'effet voulu. Tout excès de puissance est utilisé pour contourner ou pénétrer les défenses magiques. Il est possible que le Total de lancement soit inférieur au niveau du sort, auquel cas le mage n'aura pas d'énergie supplémentaire pour la Pénétration des défenses : même les défenses les plus faibles arrêtent le sort.

Le Total de pénétration mesure l'efficacité du sort à contourner la Résistance magique de ses cibles. Il est calculé de la même manière pour tous les sorts.

Total de Pénétration :
Total de lancement + bonus de Pénétration – niveau du sort

Le bonus de Pénétration est au moins égal à la valeur du mage dans la Compétence Pénétration, mais peut être augmenté de différentes manières : cf. partie « Pénétration », p. 136.

Le Total de pénétration peut être égal à 0 ou négatif. Par exemple, si un mage ayant un bonus de Pénétration de 0, parce qu'il n'a pas de valeur de Pénétration, lance un sort formel avec un Total de lancement inférieur de 5 au niveau du sort, son Total de pénétration est de -5. Si la Pénétration est de 0 ou négative, le sort ne peut affecter aucune Cible ayant une Résistance magique, même



Table de Concentration

Situation	Facteur de Difficulté
Immobile	Très simple (0)
En marchant	Simple (3)
En courant	Moyen (9)
En esquivant	Difficile (12)
Bousculé	Moyen (9)
Bruit soudain ou éclair lumineux	Moyen (9)
Renversé	Difficile (12)
Blessé pendant le tour	Très difficile (15)

Situation continue	Facteur de Difficulté
En répondant à une question par oui ou non	Difficile (12)
Conversation	Très difficile (15)
En lançant un autre sort	Très difficile (15)
En maintenant un autre sort	Difficile (12), +3 par sort au-delà du 2e
Blessé	3 × malus de blessure au jet de Concentration (au lieu du malus normal)

si la valeur de cette Résistance magique est de 0. Néanmoins, il peut toujours affecter les cibles n'ayant pas de Résistance magique.

Si le Total de pénétration dépasse la Résistance magique de la Cible, le sort l'affecte. Si un sort est lancé sur plusieurs individus ayant chacun un niveau de Résistance magique différent, il est possible que le sort en affecte certains mais pas d'autres.

Concentration

Le mage doit se concentrer pour lancer un sort. S'il est distrait, il doit faire un jet de Concentration.

Jet de Concentration :
Énergie + Concentration + dé de tension

Si le jet de Concentration échoue, le sort échoue. Si le jet de lancement de sort comptait un dé de tension, le joueur doit quand même faire le jet pour savoir si le mage fait un désastre et il doit lancer un dé de désastre supplémentaire. Le Facteur de Difficulté du jet de Concentration dépend de la distraction.

Certains sorts sont également maintenus tant que le mage reste concentré. Dans ce cas, les Facteurs de Difficulté de la table de Concentration sont réduits de trois points chacun.

Il y a certaines choses possibles à faire tout en maintenant un sort mais impossibles à faire pendant un lancement de sort. C'est toujours une source de distraction

pour les mages qui se concentrent sur le maintient d'un sort, ce qui nécessite un jet de Concentration, mais les Facteurs de Difficulté de la table qui précède sont déjà corrects et ne devraient donc pas être réduits de trois points.

Pour une situation continue, comme une blessure ou le maintient d'un autre sort, le joueur doit faire un jet de Concentration toutes les deux minutes (Durée Diamètre). Si le personnage n'est pas distrait, il peut maintenir sa concentration pendant quinze minutes pour chaque point qu'il a dans la Compétence Concentration.

Notez que si un sort est prévu pour permettre au mage de faire autre chose, la réalisation de cette autre chose n'interfère pas avec la concentration sur ce sort. Ceci s'applique aux sorts qui permettent au mage de parler aux animaux, aux plantes ou à l'eau ou aux sorts lui permettant de courir très vite.

Options de lancement de sorts

Ces options peuvent servir à améliorer le lancement de sorts dans votre saga.

Tous les sorts

Les options suivantes peuvent être utilisées avec tous les sorts.

L'utilisation de vis brut

Il est possible d'utiliser du vis brut pour augmenter la puissance des sorts du mage. Le vis doit correspondre soit à la Technique soit à la Forme du sort et le mage ne peut utiliser qu'un nombre de pions d'un type de vis donné égal à sa valeur dans cet Art.

Limite d'Utilisation du Vis pour le Lancement de Sort :
valeur du mage dans l'Art du vis

Pour tous les sorts, le mage peut dépenser du vis pour améliorer sa valeur de lancement. Chaque pion de vis dépensé augmente sa valeur de deux points.

Augmentation de Vis pour la Valeur de Lancement :
+2 à la valeur de lancement par pion

Le vis doit être utilisé pour le lancement de sorts rituels, comme indiqué plus haut. Le vis ainsi utilisé n'augmente pas la valeur de lancement mais compte dans les limites de ce qui peut être utilisé.

Il est possible d'utiliser du vis correspondant à la fois à la Technique et à la Forme du sort lancé et la quantité de chaque type de vis est limitée indépendamment de l'autre. Ainsi, un mage ayant une valeur de 5 dans la Technique et de 3 dans la Forme pourrait utiliser jusqu'à huit pions de vis, pas plus de cinq correspondant à la Technique et pas plus de trois correspondant à la Forme.

Pour chaque pion de vis dépensé, le mage doit jeter un dé de désastre supplémentaire si le jet de lancement intègre un dé de tension qui donne un 0. Ceci inclut les pions utilisés pour rendre possible un sort rituel. N'oubliez pas que si le mage peut lancer son sort dans le calme, il peut lancer un dé simple et ainsi éviter l'éventualité d'un désastre.

Dés de Désastre du Vis :
+1 dé de désastre par pion de vis utilisé

Les sorts non-rituels

Les options suivantes ne peuvent être utilisées que pour le lancement de sorts spontanés ou formels, pas pour la magie rituelle.

Les paroles et les gestes

Normalement, les sorts se lancent d'une voix ferme et avec des gestes assurés. Néanmoins, le lanceur peut décider d'être plus ou moins subtil. Une subtilité accrue inflige un malus à la valeur de lancement tandis qu'une discrétion réduite donne un bonus. Si le mage modifie le volume de sa voix, il modifie également la Portée des sorts à portée de Voix.

Le modificateur total est déterminé par l'addition des modificateurs de Paroles et de Gestes. Ainsi, l'utilisation exagérée de gestes mais l'absence de bruit inflige un malus total de -9 à la valeur de lancement.

Les sorts spontanés

Les options suivantes ne peuvent être utilisées que lorsque le mage manipule la magie spontanée, aussi bien dans le cas de sorts spontanés fatigants que dans celui de sorts spontanés non-fatigants.

L'incantation rapide

Le mage peut décider de lancer un sort spontané très rapidement, en réponse à une attaque ou à un autre évènement surprenant. Un sort à incantation rapide est toujours lancé d'une voix ferme et avec des gestes assurés et le mage ne peut exploiter aucune autre option de lancement de sorts puisqu'il n'en a pas le temps.

On compte deux étapes : déterminer la vitesse du lancement et déterminer l'effet du sort.

La vitesse du lancement est déterminée comme suit :

Vitesse d'Incantation Rapide :
Vivacité + Finesse + dé de tension

Le Facteur de Difficulté de ce jet dépend de la situation. En combat, il correspond toujours au Total d'initiative de l'adversaire. Les autres Facteurs de Difficulté devraient être établis par le conteur. Notez que même en combat, il ne s'agit pas d'un Total d'initiative. Un mage peut être capable de lancer plus d'un sort à incantation rapide en un tour de combat. Cependant, chaque sort après le premier reçoit un malus cumulatif de -6 à la vitesse d'incantation rapide : -6 pour le deuxième sort, -12 pour le troisième, etc. Dès que l'un de ces jets échoue, c'est-à-dire s'il n'est pas égal ou supérieur à son Facteur de Difficulté, qui peut être le Total d'initiative d'un autre combattant, le mage ne peut plus lancer de sorts pendant ce tour de combat.

Si le jet d'un sort à incantation rapide échoue, il est encore possible pour le mage de lancer le sort. Il sera trop tard pour qu'il ait l'effet attendu et le mage peut décider d'annuler le sort sans risque.

Paroles et gestes

Voix	Modificateur	Gestes	Modificateur	Portée de Voix
Forte	+1	Exagérés	+1	50 pas
Ferme	0	Assurés	0	15 pas
Calme	-5	Subtils	-2	5 pas
Aucune	-10	Aucun	-5	0 pas (lanceur uniquement)

Un mage lançant un sort à incantation rapide doit soustraire dix à sa valeur de lancement avant de calculer le Total de lancement. En outre, si le joueur fait un 0 au dé, il doit lancer deux dés de désastre supplémentaires.

Malus d'Incantation Rapide :
-10 à la valeur de lancement

Dés de Désastre de l'Incantation Rapide :
+2 dés de désastre

Pour créer une défense à incantation rapide contre une magie, le mage doit connaître la Forme hermétique qui gouverne cette magie. Si le lanceur est un mage hermétique et s'il emploie des paroles et des gestes que le mage défenseur peut voir et entendre, celui-ci peut le déterminer automatiquement. Un jet de Perception + Attention peut être nécessaire pour saisir le détail des gestes, notamment s'ils sont subtils.

Dans des circonstances autres, le mage doit deviner la Forme tout seul. Un jet de Perception + Attention contre un Facteur de Difficulté de 15 moins la magnitude de l'effet est nécessaire.

Déterminer la Forme d'un Effet Magique :
Perception + Attention contre 15 – magnitude de l'effet

En général, une défense à incantation rapide faisant la moitié du niveau du sort d'attaque suffit à protéger le mage lui-même ou un autre individu. Le sort prend quand même effet et il se peut que le mage ait à subir les effets secondaires de la déviation du sort. Une défense à incantation rapide égale ou supérieure au niveau du sort d'attaque permet de complètement neutraliser le sort, sans doute de manière tout à fait spectaculaire.

Les défenses à incantation rapide contre les menaces vulgaires ne fonctionnent que si le niveau du sort est suffisamment élevé pour neutraliser la menace.

L'incantation cérémonielle

Un mage peut dépenser quinze minutes par magnitude du sort à réaliser un rituel pour invoquer les forces de la magie de la nature. En conséquence, il peut ajouter ses valeurs d'Arts libéraux et de Philosophies à sa valeur de lancement. Le mage peut utiliser l'incantation cérémonielle même s'il n'a aucun point d'expérience dans l'une de ces deux Compétences mais pas s'il n'en a dans aucune de ces deux Compétences.

Peu importe si le jet est bon, le niveau du sort est limité par le temps que le mage passe à le lancer, à raison d'une magnitude par tranche de quinze minutes. Néanmoins, le Total de lancement peut être très élevé et le sort peut donc avoir une bonne Pénétration. Ainsi, si le mage passe une heure à se préparer, le sort final ne pourra pas avoir une magnitude supérieure à quatre, ce qui signifie que son niveau ne pourra pas dépasser 20. Cela dit, s'il a de la chance et obtient un 64 sur son dé de tension, le sort aura une Pénétration de 12 (32, correspondant à la moitié de 64, moins le niveau maximum du sort de 20) plus la moitié de son total de Technique + Forme + Arts libéraux + Philosophies + Énergie.

Bonus d'Incantation Cérémonielle :
ajoutez Arts libéraux et Philosophies à la valeur de lancement

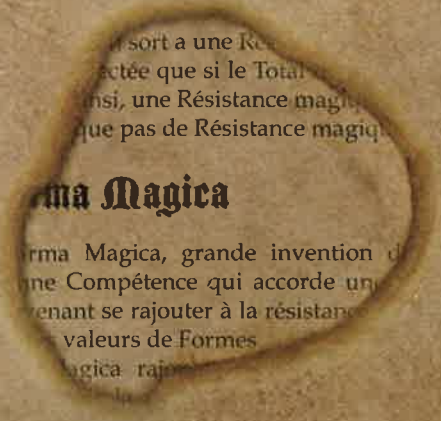
Les Liens mystiques

Les Liens mystiques permettent au mage de lancer un sort sur quelque chose qu'il ne perçoit pas sur le moment tant qu'il a conscience, à ce moment-là, du Lien mystique. D'un point de vue mystique, le Lien mystique fait toujours partie de la Cible, ce qui rend le sort possible. Mais le sort doit avoir une Portée de Lien mystique, ce qui rend le lancement du sort plus difficile que lorsqu'il est lancé sur une Cible présente.

Une chose, le lien, constitue un Lien mystique avec une autre, la Cible, si ce lien est étroitement associé à la Cible, souvent en faisant partie d'elle. Lorsque le lien est rompu avec la Cible, alors il commence à disparaître. La Durée du lien dépend de la nature de celui-ci.

Les Liens mystiques doivent être conservés précieusement, sinon ils deviennent des liens avec des lieux ou des personnes différents.

III Chapitre



Liens mystiques

Durée	Exemples de Liens
Heures	Air d'un lieu spécifique, peau morte d'un être humain, eau d'une étendue d'eau mouvante.
Jours	Un objet ou un vêtement fréquemment utilisé, eau d'une étendue d'eau plate, objet vulgaire fabriqué par la Cible, excréments.
Semaines	Objet magique mineur, un objet conçu et fabriqué par la Cible (par exemple, une lettre écrite et composée par la Cible), un objet conçu par une personne et fabriqué par une autre constitue un Lien mystique durant des semaines avec la personne qui l'a fabriqué.
Mois	Mèche de cheveux, outil ou vêtement préféré, éclat de bois d'un lieu spécifique, plume d'un oiseau, écaille d'un reptile.
Années	Objet magique majeur, roche ou métal d'un lieu spécifique, sang, poignée de cheveux, plumes d'un oiseau, écailles d'un reptile.
Décennies	Partie du corps.
Indéfinie	Familier hermétique (lien au maître), mage hermétique (lien au familier), talisman hermétique (lien au créateur), Liens mystiques fixes (cf. « Fixation des Liens mystiques », p.).

Liens sympathiques

Liens sympathiques	Bonus au multiplicateur
Le lanceur est un parent de sang de la Cible	+1
Signature de la Cible	+1
Surnom ou nom de naissance* de la Cible	+1
Nom utilisé par la Cible lors des rituels magiques secrets	+1
Horoscope du jour** de la Cible	+1
Horoscope de naissance*** de la Cible	+2
Représentation symbolique**** de la Cible	+2

* Les noms de baptême ne peuvent pas être utilisés en magie sympathique.
** Le lanceur doit connaître la position actuelle de la Cible et réussir un jet d'Int + Arts libéraux (Astronomie) contre un Facteur de Difficulté de 9. Il faut une heure pour dresser ce type d'horoscope.
*** Le lanceur doit connaître le lieu et l'heure de naissance de la Cible et réussir un jet d'Int + Arts libéraux (Astronomie) contre un Facteur de Difficulté de 9. Il faut une journée pour dresser ce type d'horoscope.
**** Une illustration ou un modèle de n'importe quel type. La création d'une représentation simple, bonne pour une utilisation, nécessite plusieurs heures de travail et un jet de Dextérité + Artisanat de 9+. Une représentation permanente nécessite plusieurs mois de travail et un jet de Dextérité + Artisanat de 12+. La représentation ne peut être utilisée que par la personne qui l'a réalisée.

La Pénétration

La Pénétration est la capacité d'un sort ou d'un autre pouvoir magique à passer la Résistance magique que la Cible peut avoir. Si la Cible n'a pas de Résistance magique, la notion de Pénétration n'a aucune importance.

Tout personnage ayant la Compétence Pénétration peut utiliser la magie sympathique pour améliorer la Pénétration de sa magie. Le bonus de Pénétration commence à une fois la valeur de Pénétration du personnage et le multiplicateur peut être augmenté. Ceci nécessite que le personnage ait un Lien mystique avec la Cible de sa magie.

Lien mystique	Bonus au multiplicateur
Durant des heures ou des jours	+1
Durant des semaines ou des mois	+2
Durant des années ou des décennies	+3
Indéfiniment	+4

Un seul Lien mystique peut être utilisé pour donner un bonus de Pénétration.

Une fois que le personnage a un Lien mystique, il peut utiliser une autre magie sympathique pour augmenter davantage le multiplicateur. Il est possible d'utiliser n'importe quel nombre de Liens sympathiques et leurs bonus se cumulent. La table des Liens sympathiques donne quelques exemples mais n'est pas exhaustive. Chaque troupe devrait spécifier le genre de Liens sympathiques qu'elle autorise mais aucun lien ne devrait donner de bonus supérieur à +2.

Exemple de Pénétration

Par exemple, Mari Amwitbig voudrait pouvoir lancer Souffrance des animaux sur le dragon qui cause des ennuis à l'alliance. Elle a une valeur de Pénétration de 3, spécialisé dans Perdo, ce qui lui donne une valeur effective de 4. Cela lui donnerait en principe une Pénétration de 20 puisqu'elle peut s'attendre à dépasser le niveau du sort de 16 sur la plupart de ses jets. Mais ce n'est pas suffisant pour affecter le dragon.



La première chose qu'elle fait, c'est de créer un Lien mystique avec le dragon et de le fixer en laboratoire. Cela lui donne un bonus de +4 au multiplicateur de Pénétration, ce qui fait que sa valeur de Pénétration est maintenant multipliée par 5 (1 + 4) quand il s'agit de déterminer son bonus de Pénétration. Sa Pénétration moyenne est maintenant de 36, ce qui est bien mieux mais ne suffit toujours pas, selon elle.

Le joueur de Mari suppose que les dragons ont un horoscope, comme tout le monde, et le conteur le lui confirme. Malheureusement, Mari n'a aucune idée de quand, ni même si, le dragon est né : elle ne peut donc établir qu'un horoscope quotidien. Ceci augmente le multiplicateur de Pénétration de +1, ce qui fait que sa valeur de Pénétration est maintenant multipliée par 6. Cela monte son Total de pénétration à 40.

Mari a également appris à Maîtriser le sort (cf. p. 140) et pris la capacité spéciale Maîtrise de la Pénétration. Elle a une valeur de 1 dans la compétence Maîtrise du sort, qui s'ajoute à sa valeur de Pénétration : au lieu de multiplier 4 par 6, elle multiplie 5 (4 pour la Pénétration, 1 pour la compétence Maîtrise) par 6. Ceci monte son Total de pénétration à 46, ce qui suffira, pense-t-elle, à attirer l'attention du dragon. Lien mystique et horoscope en main, elle se met donc en route.

La Résistance magique

La plupart des êtres humains n'ont pas de Résistance magique. Si la Cible d'un sort n'a pas de Résistance magique, elle souffre alors de ses effets même si le Total de pénétration est bas, voire négatif. Les humains peuvent bénéficier d'une Résistance magique à partir de trois sources : le Divin, l'Infernal et la magie hermétique. Aucune autre magie ou force féerique ne peut fournir de Résistance magique générale aux humains, mais les créatures ayant une valeur de Puissance ont une Résistance magique égale à leur Puissance (cf. p. 278).

Les mages hermétiques ont une Résistance magique de base égale à leur valeur dans la Forme la plus appropriée au sort lancé. En cas de doute, Vim est la Forme par défaut la plus sûre. Ainsi, un mage attaqué par un feu magique aurait une Résistance magique au moins égale à sa valeur d'Ignem. Tous les mages hermétiques ayant une valeur d'au moins 0 dans chaque Forme, un mage n'aura jamais une Résistance magique inférieure à 0.

Si la Cible d'un sort a une Résistance magique de 0, elle n'en sera affectée que si le Total de pénétration est de 1 ou plus. Ainsi, une Résistance magique à 0 est nettement mieux que pas de Résistance magique du tout.

La Parma Magica

La Parma Magica, grande invention de Bonisagus, est une Compétence qui accorde une Résistance magique venant se rajouter à la résistance que le mage gagne de ses valeurs de Formes.

Parma Magica rajoute une Résistance magique égale à cinq fois la valeur du mage dans la Compétence, à la résistance basée sur ses Formes. Il faut deux minutes pour effectuer le rituel de *Parma Magica* et la Résistance

magique accordée dure jusqu'au lever ou au coucher du soleil (ce qui arrive en premier). Le mage peut annuler sa Parma en se concentrant et ceci annule également sa résistance aux Formes. L'annulation dure tant que le mage se concentre, ce qui lui demande le même effort de concentration que pour maintenir un sort et le prive de toute Résistance magique.

Un mage inconscient ne peut pas annuler sa Parma et a donc sa résistance complète contre toute magie, même la magie bénéfique. Sa Parma disparaîtra naturellement au lever ou au coucher du soleil, moment à partir duquel il n'aura plus que sa résistance basée sur ses Formes. Un mage inconscient n'a aucun moyen d'abaisser sa résistance aux Formes.

Le mage peut également protéger une personne supplémentaire, avec son consentement, pour chaque point qu'il a en *Parma Magica*. Il doit toucher chacune de ces personnes pour initier la protection et elle dure tant qu'au moins un personnage peut voir l'autre. Le mage peut annuler la protection à volonté, à n'importe quelle distance. Pendant que le mage protège les autres, sa valeur effective de *Parma Magica* est réduite de trois points, tant pour lui-même que pour les personnes qu'il protège. Si le mage a une valeur de 3 ou moins en *Parma Magica*, sa *Parma Magica* fournit à chaque personnage, y compris au mage, une Résistance magique de 0. Dans le cas du mage, ceci s'ajoute à sa résistance aux Formes et un mage protégé par la *Parma Magica* d'un autre mage peut également ajouter cette protection à sa résistance aux Formes.



La conscience des attaques

Si un sort est arrêté par la Résistance magique de la Cible, celle-ci sait qu'un effet a été arrêté mais ignore tout de lui. Si un sort pénètre sa Résistance magique, la Cible n'a aucun autre avertissement que les effets évidents du sort. Un sort très subtil pourrait très bien n'être pas du tout remarqué s'il est lancé correctement.

Le fonctionnement de la Résistance magique

La Résistance magique tient la magie à distance du mage, de ses vêtements et autres objets très proches de lui. Elle ne la dissipe pas.

Les sorts lancés avec une Portée Personnelle n'ont pas à passer la Résistance magique. Les sorts lancés avec une Portée Au contact, même s'ils sont lancés par le mage sur lui-même, sont obligés de la passer.

Si le mage est la Cible Individuelle du sort, le sort échoue s'il y résiste. S'il fait partie du Groupe ciblé ou est une grande Cible, le sort échoue sur lui mais affecte les autres personnes ciblées.

Si la Cible du sort est une chose magique qui essaye ensuite de blesser le mage, le sort fonctionne mais la chose créée est incapable d'affecter le mage à moins de pénétrer sa Résistance magique.

Les choses créées et alimentées par la magie (tout ce qui n'est pas créé comme une chose vulgaire par un sort rituel) sont considérées comme magiques en ce qui concerne ces règles. Les choses déplacées par la magie peuvent traverser la résistance mais leur mouvement ne le peut pas, à moins que le sort ne pénètre la Résistance magique.

Dans tous les exemples qui suivent, on part du principe que la Pénétration de l'effet magique est inférieure à la Résistance magique du mage.

- Un sort de contrôle de l'esprit ciblé uniquement sur le mage échoue.
- Un sort de contrôle de l'esprit ciblé sur un groupe incluant le mage n'affecte pas le mage mais peut affecter les autres membres du groupe.
- Un jet d'eau magique se divise pour contourner le mage, le laissant complètement sec.
- Un jet d'eau normal dirigé au moyen de la magie atteint le mage et le mouille mais n'a aucune force d'impact, la puissance magique ne pouvant passer sa résistance.
- Une quantité d'eau normale montée magiquement au-dessus de la tête du mage et déversée sur lui le mouille et le frappe de toute sa force puisqu'elle n'est pas déplacée au moyen de la magie au moment où elle atteint le mage.
- Une pierre magique lancée sur le mage se heurte à sa résistance et le mage ne sent rien au-delà du fait qu'il a réussi à résister à quelque chose.
- Une pierre normale transformée en gros bloc de roche par un sort Muto se heurte à la résistance du mage, comme dans l'exemple ci-dessus.
- Une gros bloc de roche transformé en caillou par un sort Muto se heurte à la résistance du mage, comme dans l'exemple ci-dessus.
- Une pierre normale lancée au moyen de la magie s'arrête à la peau ou aux vêtements du mage. Le mage sent qu'il a réussi à résister à quelque chose, comme il sent la pierre le toucher (avant qu'elle ne tombe) mais la pierre ne le frappe pas, comme si elle avait été envoyée contre lui aussi lentement et prudemment que possible.
- Une pierre vulgaire lancée vers le haut au moyen de la magie pour retomber retombera sur le mage sans qu'il ne puisse y résister. Au moment où la pierre frappe le mage, son mouvement est naturel puisqu'il est du à la gravité, non à la magie. Néanmoins, il faut viser pour ce genre de lancer (cf. plus bas).
- Si le mage franchit un pont magique, le pont demeure et soutient son poids.
- Si le mage tombe sur un pont magique, il est arrêté par le pont et reçoit les dégâts de la chute.
- Si le pont magique s'écroule sur le mage, il est arrêté par le mage mais celui-ci ne reçoit pas de dégâts.
- Si le mage tombe dans une fosse pleine de pieux magiques, il glisse autour des pieux s'il y a de la place ou termine allongé sur eux s'il n'y a pas de place. Il reçoit les dégâts normaux de la chute, mais ne reçoit pas de dégâts des pieux.
- Le mage ne peut pas voir un personnage invisible puisque ses *species* (cf. « Imaginem », p. 128) sont détruites avant de l'atteindre.
- Le mage peut voir une illusion puisque les *species* émises sont naturelles, non magiques. Il n'a aucune indication qu'il s'agit d'une illusion.
- Le mage peut voir un objet créé magiquement puisque l'objet génère des *species* normales.

- Le mage voit les choses affectées par un sort Rego Imaginem à l'endroit voulu par le sort puisque leurs *species* ne sont plus sous influence magique lorsqu'elles l'atteignent.
- Une illusion lancée sur le mage échoue.

Visée

Un mage peut vouloir lancer un sort affectant quelque chose d'autre que sa Cible pour affecter la Cible de manière indirecte. Dans ce cas, la Résistance magique de la Cible n'a aucune importance puisque le sort n'est pas dirigé sur la Cible. Cela dit, si le sort touche toujours sa Cible, il est possible que les effets indirects n'atteignent pas la véritable Cible : pour cela, il faut viser. Si la Cible résiste au sort, comme ci-dessus, il n'est pas besoin de viser. Si elle ne résiste pas, alors il faut viser.

Jet de Visée :
Perception + Finesse + dé

Le dé utilisé est un dé de tension si le mage est sous pression, sinon il s'agit d'un dé simple. Traitez le total comme un Total d'attaque (cf. « Combat », p. 253). Si l' « attaque » touche, l'effet du sort est bien placé. Quand à l'effet, il dépend du sort.

Si la Cible directe du sort est une Cible Individuelle de base pour la Forme en question (cf. p. 176), aucun bonus ne s'applique au jet de visée. Pour chaque catégorie de Cible plus grande et, donc, pour chaque magnitude ajoutée au sort, le jet de visée bénéficie d'un bonus de +6. Il est difficile de manquer une seule personne quand on crée une fosse de la taille d'une église.

Pour les cas extrêmes, la troupe devrait faire appel à son sens du jugement et peut modifier le bonus. Par exemple, la Cible Individuelle de base d'Auram pourrait être un nuage de cents pas de large qui accorderait un gros bonus de visée tandis qu'une gemme créée deux catégories de taille supérieure à une Cible Individuelle de base ne fait toujours que vingt-cinq centimètres de large environ et ne devrait sans doute accorder aucun bonus.

Les exemples suivants présentent des sorts qui contournent la Résistance magique de la Cible finale et qui nécessitent donc de viser.

- Déplacer un rocher au-dessus de la tête de la victime avec Rego Terram puis le lâcher.
- Détruire la terre sous les pieds de la Cible afin de la faire tomber dans une fosse.
- Créer une boîte en bois autour de la Cible afin qu'elle ne puisse ni voir ni se déplacer.
- Transformer en boue la terre sous les pieds de la Cible afin qu'elle s'y enfonce. Notez que la Cible ne s'embourbera pas à moins que le sort ne pénètre sa Résistance magique puisque la boue est une substance magique qui est tenue à distance de la Cible.
- Détruire l'air qui entoure la Cible afin qu'elle ne puisse plus respirer (de manière brève mais suffisante pour nécessiter un jet de Concentration) et subisse quelque dégât de l'air environnant s'engouffrant pour remplir le vide.



Les sceaux

Chaque mage hermétique a un « sceau du magicien ». Tous les sorts qu'il lance ont un élément en commun qui indique de manière évidente à ceux qui connaissent le mage que c'est lui le lanceur. Le sceau apparaît également dans les effets des objets magiques créés par le mage.

Certains sceaux affectent l'environnement où le sort est lancé. Par exemple, un mage pourrait avoir comme sceau un parfum de fleur d'oranger. Dans ce cas, lorsqu'il lance un sort, une odeur de fleur d'oranger emplit la zone. Le sort a ses effets normaux. Un autre sceau de mage pourrait se manifester de telle manière que tout le monde à proximité ressent un bref frisson.

D'autres sceaux affectent le mage lui-même. Par exemple, un sceau pourrait faire que le mage a les cheveux qui se dressent sur la tête et lancent des étincelles ou que ses yeux flamboient brièvement.

Enfin, certains sceaux affectent le produit même du sort. Le sceau d'un mage pourrait vouloir dire que tous ses effets de sorts sont marqués par une forme de blancheur, que ce soit un feu blanc issu de Creo Ignem ou une tache blanche apparaissant sur les animaux affectés par Muto Animal.

Quelle que soit la forme du sceau, il ne nécessite aucun complément puisqu'il fait partie de la magie du mage. De même, ce ne devrait jamais être quelque chose d'utile ou posant des problèmes majeurs. Il s'agit simplement d'une petite note propre au lanceur, rien de plus.

Tous les types de sceaux laissent des traces dans la magie et les enquêteurs hermétiques compétents peuvent se servir de ce sceau pour déterminer qui a lancé un sort.

Les mages hermétiques ont également un sceau de vote, un petit objet physique qui les identifie et leur permet de voter au Tribunal. Il ressemble souvent au sceau de lancement, d'une certaine manière, mais ce n'est pas un impératif.

La Maîtrise des sorts

Les mages hermétiques peuvent étudier plus en détail les sorts formels et les sorts rituels qu'ils connaissent. Cette étude les conduit à la maîtrise du sort. Les mages peuvent écrire des ouvrages à propos des sorts qu'ils ont appris à maîtriser afin de transmettre leur savoir aux autres. La Compétence Maîtrise de sort peut être apprise à partir de l'un de ces ouvrages suivant les règles normales de l'étude (cf. « Progression », p. 244).

Pour chaque sort hermétique possible, il y a une Compétence correspondante. Cette Compétence peut être étudiée normalement et il s'agit de la compétence « Maîtrise » des sorts. Si un mage a une valeur de un ou plus dans une Compétence de Maîtrise, on dit qu'il « maîtrise » le sort.

Compétence Maîtrise :
s'ajoute à la valeur de lancement et se soustrait au nombre de dés de désastre

Le mage rajoute sa valeur de Compétence Maîtrise à sa valeur de lancement quand il lance ce sort. En outre, il soustrait sa valeur de Compétence Maîtrise au nombre de dés de désastre qu'il doit lancer s'il fait zéro. Ceci peut réduire le nombre de dés à zéro. Les sorts maîtrisés sont toujours lancés avec un dé de tension mais, si le mage est détendu, il ne lance pas de dé de désastre, même s'il est dans une aura non-magique ou s'il utilise du vis.

Sorts maîtrisés et capacités spéciales

Pour chaque niveau dans la Compétence Maîtrise, le mage peut également choisir une capacité spéciale qui ne s'applique qu'au sort maîtrisé. Ainsi, un mage ayant une valeur de Maîtrise de 2 pour un sort a deux capacités spéciales pour ce sort. Un mage qui maîtrise plus d'un sort peut avoir différentes capacités spéciales pour chacun de ces sorts.

Incantation rapide

Le mage peut lancer le sort maîtrisé avec une incantation rapide, suivant les règles de l'incantation rapide des sorts spontanés, p. 134. Le mage reçoit toujours le malus de -10 à sa valeur de lancement et prend le risque d'avoir les dés de désastre supplémentaires, mais ces dés de désastre seront partiellement compensés par sa Compétence Maîtrise.

Résistance magique

La Résistance magique du mage est doublée contre le sort maîtrisé et contre tous les sorts ou pouvoirs considérés comme similaires (cf. « Les sorts similaires », p. 160).

Lancement multiple

Le mage peut lancer plusieurs copies d'un sort maîtrisé afin qu'il affecte plus de monde, d'objets ou de zones (selon ce qui s'applique) que la normale. Il est également possible d'affecter une Cible unique plusieurs fois. Le mage peut lancer un nombre de copies additionnelles du sort égal ou inférieur à sa valeur de Maîtrise.

Chaque sort nécessite son propre jet. Si l'un d'eux échoue complètement, le mage perd les niveaux de Fatigue et le sort ne fonctionne pas mais les autres peuvent toujours prendre effet correctement. Si le mage perd conscience, tous les sorts qu'il a réussi à lancer poursuivent leur cours. S'il perd conscience et accumule d'autres pertes de fatigue, chaque niveau de Fatigue supplémentaire entraîne une heure supplémentaire d'inconscience.

Soustrayez le nombre total de cibles discrètes de tous les jets de ciblage requis. Même si tous les sorts sont dirigés sur une même Cible, le malus de -1 s'applique. Le conteur peut imposer d'autres malus ou interdire les lancements multiples particulièrement difficiles, comme le lancement de deux sorts dans des directions opposées.

Ciblage :
malus de un pour chaque Cible, y compris la première

Pénétration

La valeur de Maîtrise du mage s'ajoute à sa valeur de Compétence Pénétration pour déterminer son bonus de Pénétration (cf. p. 136).

Incantation silencieuse

Le malus de lancement d'un sort à incantation silencieuse est réduit de cinq. Ceci n'accorde pas de bonus, bien que le lancement d'une voix tonitruante donne le bonus normal. Le mage peut prendre cette capacité deux fois. Si tel est le cas, il peut lancer le sort en silence sans malus. La Portée d'un sort à portée de Voix est toujours basée sur la puissance effective de la voix du mage.

Incantation statique

Le mage peut lancer le sort sans effectuer le moindre geste, sans recevoir de malus. Le bonus normal de lancement avec des gestes exagérés s'applique.

Les ouvrages de Maîtrise de sort

Quiconque connaît le sort traité peut étudier un ouvrage de Maîtrise de sort. En ce qui concerne la Maîtrise de sort, deux sorts dépendant des mêmes Arts, ayant le même niveau, la même Portée, la même Durée, la même Cible et le même effet sont considérés comme identiques ; concrètement, ils sont identiques si les deux sorts sont les mêmes en termes de règles. Les différents sceaux de mage ne sont pas un problème.

Étant donné que les mages réinventent les sorts pour eux-mêmes, un mage étudiant la Maîtrise d'un sort à partir d'un livre peut apprendre n'importe quelle capacité spéciale, sans être limité aux capacités connues par l'auteur original, plutôt que d'apprendre la version d'un autre mage. L'ouvrage donne une idée de la structure du sort mais cet aperçu peut présenter de légères différences entre la version du sort de l'auteur et celle du lecteur.

Les dangers

Malgré les efforts de l'Ordre pour la réglementer, pour en faire une science, la magie reste un art. Peu importent le talent de l'utilisateur et les précautions qu'il prend (autres que le renoncement complet à l'utilisation de la magie), sa magie échappe parfois à son contrôle. Du risque qu'implique le lancement d'un sort au mystérieux Crépuscule du magicien, la magie est pleine de dangers.

Les désastres

Le danger le plus courant auquel les mages sont confrontés lorsqu'ils pratiquent la magie reste le désastre. Les résultats d'un sort lancé dans une situation de tension ne sont pas tout à fait prévisibles et un sort se soldant par un désastre signifie que le mage a commis une erreur qui, au lieu de simplement faire échouer le sort, lui donne des effets différents de ce que le mage espérait. Bien que les désastres aient des effets très divers, ils sont presque toujours nuisibles. Le conteur devrait faire preuve d'imagination lorsqu'il les détermine.

Comme indiqué plus haut, un désastre réduit automatiquement le Total de lancement du mage à 0. Néanmoins, cela ne veut pas dire que rien ne se passe : en général, le sort part quand même. La magie échappe au contrôle du mage et tout peut arriver. En principe, les sorts les plus puissants devraient avoir des effets désastreux plus marqués mais, comme de coutume, c'est le nombre de zéro au jet de désastre qui devrait déterminer à quel point les choses ont mal tourné.

Les mages gagnent un point de Distorsion pour chaque dé de désastre donnant zéro lorsqu'ils lancent un sort. (Ce nombre n'inclut pas le zéro initial ayant imposé le jet de désastre. Si le jet n'est pas désastreux, le mage ne gagne aucun point de Distorsion.) Si le mage gagne deux points de Distorsion ou plus sur un seul sort désastreux, il peut succomber au Crépuscule du magicien (cf. plus bas).

Suggestions de désastres

- **Affecte le lanceur :** c'est le personnage, non la Cible visée, qui est affecté.
- **Attire une attention malvenue :** le personnage attire l'attention de quelqu'un ou de quelque chose, éventuellement de la Cible de son sort.
- **Création défectueuse :** la création est lourdement défectueuse mais il est possible que les failles n'apparaissent évidentes qu'au moment où la création est utilisée pour remplir la fonction pour laquelle elle a été créée.
- **Débilitant :** le sort frappe trop fortement la Cible et lui cause des dégâts permanents : par exemple, un sort Rego Animal pourrait priver à jamais un animal de ses instincts et pulsions naturels.
- **Effet incomplet ou inapproprié :** un sort qui était destiné à transformer le personnage en loup pourrait, par exemple, ne transformer que sa tête et ses mains.
- **Effet inverse :** le sort génère l'exact opposé de l'effet voulu.
- **Effet prolongé :** le sort ne se termine pas au moment prévu et résiste à la dissipation.
- **Effet voisin mais indésirable :** un sort qui était destiné à transformer le personnage en loup pourrait, par exemple, le transformer en un autre animal.
- **Égarement :** le personnage devient fou, est désorienté ou sombre dans la démence. Il acquiert le Vice Simple d'esprit pour une Durée indéfinie.
- **Lanceur dominé :** le personnage est dominé par sa propre magie. Il doit faire un jet d'Énergie avec un dé de tension à 6+ ou tomber inconscient.
- **Lien avec la Cible :** la Cible du personnage prend conscience de ses investigations et peut apprendre quelque chose de lui grâce au Lien mystique qu'ils ont temporairement établi.
- **Mauvaise Cible :** choisissez une nouvelle Cible au hasard.
- **Perte de contrôle :** le sort crée ou invoque quelque chose échappant au contrôle du lanceur.
- **Trop puissant :** le sort fait plus de choses qu'il ne devrait et entraîne donc des problèmes.

La Distorsion

La Distorsion affecte tout le monde, pas seulement les mages hermétiques, comme indiqué dans la section Évènements à long terme, p. 244. Notez que les mages gagnent un point de Distorsion pour chaque zéro ob-

tenu au jet de désastre lorsqu'ils lancent un sort se soldant par un désastre.

Le Crépuscule du magicien

Le Crépuscule du magicien est propre à la magie hermétique. La plupart des traditions magiques réagissent de manière unique à la Distorsion et le Crépuscule du magicien correspond à la réaction des mages formés à la tradition hermétique.

Succomber au Crépuscule

Lorsqu'un mage gagne deux points de Distorsion ou plus sur un seul évènement et non suite à une exposition prolongée, il doit les ajouter à son total de points, augmentant éventuellement sa valeur de Distorsion, puis faire un jet pour échapper au Crépuscule.

Résistance au Crépuscule :
Énergie + Concentration + bonus de Vim + dé de tension contre valeur de Distorsion + nombre de points de Distorsion gagnés + Sagesse énigmatique + aura locale + dé de tension (pas de désastre)

Si le jet est réussi, le mage passe deux minutes (un Diamètre) à reprendre le contrôle de sa magie mais aucun effet supplémentaire ne se manifeste. Si le jet est raté, le mage succombe au Crépuscule du magicien. Si le mage fait un jet désastreux, il succombe au Crépuscule du magicien et ne comprend pas l'expérience qu'il traverse.

Le mage peut décider de ne pas résister au Crépuscule, auquel cas il ne fait pas de jet et succombe automatiquement au Crépuscule. Dans certaines situations, comme en combat, le fait de prendre deux minutes pour contrôler sa magie peut être très dangereux et, dans ces cas-là, le mage peut souhaiter succomber au Crépuscule dans l'espoir de le comprendre et, donc, de traverser cette épreuve plus rapidement.

Comprendre le Crépuscule

Un mage en plein Crépuscule doit comprendre son environnement pour s'en sortir.

Compréhension du Crépuscule :
Intelligence + Sagesse énigmatique + dé de tension contre valeur de Distorsion + dé de tension

Dés de Désastre :
1 + 1 par point de Distorsion gagné pour déclencher le Crépuscule

Le temps que le mage a l'impression de passer au Crépuscule est complètement différent du temps qui s'écoule dans le monde réel. Le temps qui s'écoule dans le monde réel dépend de la valeur de Distorsion du mage et de sa réussite au jet de Compréhension du Crépuscule.

Valeur de Distorsion	Temps de base du Crépuscule
1	Diamètre (2 minutes)
2	Deux heures
3	Aube
4	Une journée (24 heures)
5	Une lune
6	Une saison
7	Une année
8	Sept ans
9	Sept + un dé de tension années (pas de désastre)
10 et plus	Éternité : Crépuscule Final



Si le jet de compréhension est désastreux, le temps que le mage passe au Crépuscule augmente d'une catégorie pour chaque zéro au jet de désastre et l'expérience l'afflige d'un effet néfaste.

Si le jet de compréhension est un simple échec, le mage passe le temps de base au Crépuscule et l'expérience l'afflige d'un effet néfaste.

Si, lors du jet de compréhension, c'est le Crépuscule qui se solde par un désastre (le conteur lance le même nombre de dés de désastre que le mage), le mage doit simplement battre un total de zéro pour comprendre le Crépuscule. Le désastre n'a aucun autre effet. Cela signifie que, les choses étant ce qu'elles sont, un mage a un peu plus de chances de comprendre un Crépuscule résultant d'un gain de nombreux points de Distorsion.

Si le jet de compréhension est réussi, soustrayez la valeur de Sagesse énigmatique du mage au résultat et comparez le total (c'est-à-dire l'Intelligence du mage + le résultat du jet de tension) au résultat du Crépuscule.

Temps de Crépuscule :
Intelligence + dé de tension contre valeur de Distorsion + dé de tension

Note : les jets de dés correspondent aux jets déjà effectués pour comprendre le Crépuscule.

Si les deux résultats sont identiques, ou si la valeur du mage est inférieure, le mage passe le temps de base du Crépuscule. Pour chaque point de la valeur du mage dépassant le résultat du Crépuscule, réduisez d'une catégorie de temps la durée du Crépuscule (cf. tableau). Par exemple, si un mage ayant une valeur de Distorsion de 7 réussit son jet de compréhension de trois points, son Crépuscule dure une journée. Si le temps de Crépuscule est réduit en-dessous du Diamètre, l'intégralité du Crépuscule ne dure qu'un instant dans le monde réel.

Pendant le Crépuscule

L'expérience du Crépuscule varie énormément d'un mage à l'autre. Certains font l'expérience d'une copie onirique du monde réel. D'autres rencontrent des créatures étranges ou des copies d'eux-mêmes, ou ressentent la présence d'une bonté infinie ou, au contraire, d'un mal infini veillant sur l'univers. Ces expériences peuvent être interprétées en jeu si vous le souhaitez.

Les effets sont tout aussi variés dans le monde extérieur. Le plus simple d'entre eux verra le mage tomber inconscient jusqu'à ce qu'il émerge enfin du Crépuscule. C'est un phénomène très courant pour les faibles valeurs de Distorsion. Les mages ayant une valeur de Distorsion moyenne semblent souvent résister au Crépuscule mais agissent sans véritable volonté. Il est très facile de les contrôler lorsqu'ils sont dans cet état et ils n'ont aucun souvenir de leurs actions lorsque le Crépuscule prend fin. Les mages ayant une valeur élevée de Distorsion disparaissent parfois physiquement dans le Vide du Crépuscule. Si tel est le cas, leur corps réapparaît dans la même zone, assez près de l'endroit où ils ont disparu, au moment où ils quittent le Crépuscule.

Si le corps du mage reste dans le monde réel alors qu'il traverse le Crépuscule, il est complètement immunisé aux dégâts magiques et vulgaires, au vieillissement et à la faim. De bien des manières, il semble extérieur au monde bien qu'il en fasse toujours partie physiquement. Le corps du mage est également incapable de pratiquer une quelconque magie tant que le mage traverse le Crépuscule.

Si ces effets sont les plus courants, d'autres ont également été observés. Les mages de la maison Bjornaer prennent souvent l'apparence de leur animal de cœur et les mages de la maison Flambeau sont connus pour se transformer en grands feux brûlant sans combustible.

Effets du Crépuscule

Toute expérience du Crépuscule marque le mage. La profondeur de cette marque est aléatoire. Lancez un dé simple : le mage gagne autant de points de Distorsion, en plus de ceux qui ont déclenché son Crépuscule.

Si le mage a compris son Crépuscule, les effets en sont bénéfiques.

Marque du Crépuscule : il s'agit d'un élément magique mineur, neutre ou bénéfique. Par exemple, le mage est toujours entouré d'un parfum de rose léger et agréable, les yeux du mage brillent de mille couleurs, le mage se déplace toujours à environ un centimètre au-dessus de n'importe quelle surface. Dans le cas d'un mage qui souhaiterait que sa magie reste discrète, il n'est pas nécessaire que l'effet magique soit évident : les personnes qui l'entourent sont un peu plus joyeuses, les insectes ne le piquent pas, etc.

En outre, le conteur devrait choisir l'un des effets suivants :

Connaissances accrues : le personnage gagne un nombre de points d'expérience en Art, en Théorie de la magie ou en Sagesse énigmatique égal à deux fois le nombre de points de Distorsion gagnés.

Nouvelle Vertu mystique : mineure (si le personnage a gagné de sept à dix points de Distorsion inclus) ou majeure (si le personnage a gagné plus de dix points de Distorsion). Le mage ne gagne aucune Vertu s'il a gagné moins de sept points de Distorsion.

Nouveau sort : le mage apprend un nouveau sort formel d'une magnitude égale au nombre de points de Distorsions qu'il a gagnés. Ce sort est choisi par le conteur et le mage n'a pas besoin d'être capable de le lancer. Il peut en faire un Texte de laboratoire normal.

Si le mage échoue à comprendre son Crépuscule, les effets en sont néfastes.

Marque du Crépuscule : il s'agit d'un élément magique mineur mais gênant. Par exemple, le mage est toujours entouré d'une légère odeur de soufre, le contact physique du mage laisse toujours une tache noire sur la peau (lavable, non sans efforts), les empreintes de pas du mage créent une myriade de petites fêlures sur toutes les surfaces. Il appartient au conteur de décider si un mage souhaitant garder sa magie discrète peut recevoir une marque possible à dissimuler. Par exemple : l'odeur du fer lui donne la nausée ou les insectes le piquent toujours quand ils en ont l'occasion.

En outre, le conteur devrait choisir l'un des effets suivants :

Connaissances perdues : le personnage perd deux points d'expérience en Art, en Théorie de la magie ou

en Sagesse énigmatique pour chaque point de Distorsion qu'il a gagné. Sa valeur ne peut pas être réduite en dessous de zéro de cette manière.

Nouveau Vice mystique : mineur (si le personnage a gagné de sept à dix points de Distorsion inclus) ou majeur (si le personnage a gagné plus de dix points de Distorsion). Le mage ne gagne aucun Vice mystique s'il a gagné moins de sept points de Distorsion.

Sorts perdus : le mage perd sa connaissance de certains sorts, choisis par le conteur, d'une magnitude totalisant le nombre de points de Distorsion gagnés.

Exemple de Crépuscule

Darius de Flambeau, incarné par Alice, lance un sort désastreux alors qu'il chasse un mage Renié. Il obtient deux zéros sur son jet de désastre, il gagne donc deux points de Distorsion et doit faire un test pour le Crépuscule. Darius a une valeur de Distorsion de 6 et son ennemi n'est pas à proximité : il décide donc d'essayer de résister au Crépuscule.

En tant que membre de la maison Flambeau, Darius n'a pas de valeur de Sagesse énigmatique, ce qui n'a aucune conséquence particulière.

Darius a 0 en Énergie, 3 en Concentration et un bonus de Vim à 2. Il obtient donc +5 à son jet pour résister au Crépuscule et Alice fait 6 au dé de tension, pour un total de 11. Ce n'est pas mal, mais pas excellent.

Le Facteur de Difficulté est de 6 (sa valeur de Distorsion) +2 (nombre de points gagnés) +4 (l'aura féerique locale, qui a largement contribué au désastre), soit 12 + un dé de tension, sans dé de désastre. Le conteur ne se donne pas la peine de faire de jet : même s'il fait zéro, Darius échoue quand même à résister et succombe au Crépuscule.

Au moment venu de comprendre son Crépuscule, Darius lance un dé de tension plus son Intelligence, +3.

Le Crépuscule a une base de 6 (égale à la valeur de Distorsion de Darius) plus un dé de tension. Alice fait 7 au dé mais le conteur fait 5. Darius obtient un total de 10 contre un total de 11 pour le Crépuscule. Darius échoue à le comprendre.

Le jet de compréhension étant un simple échec, Darius passe le temps de base au Crépuscule et en fait une mauvaise expérience. Sa valeur de Distorsion étant de 6, son temps de base est d'une saison.

Le conteur décrète que Darius sent sa magie détruire son corps et son esprit de l'intérieur. Il est incapable de dire le temps que cela dure mais il a une parfaite conscience de chacune des étapes du processus et, alors que sa dernière étincelle de conscience est sur le point de s'éteindre, il émerge de son Crépuscule. Pour le monde extérieur, il apparaît que son corps s'est desséché et est tombé en poussière en l'espace de quelques secondes. Après une saison, Darius refait surface et découvre que deux des servants de l'alliance ont campé à son chevet pour voir s'il allait revenir du Crépuscule.

Le résultat du dé simple concernant le nombre de points de Distorsion additionnels ayant donné un, Darius gagne trois points de Distorsion en tout. Il perd six points d'expérience en Corpus, deux pour chacun des trois points de Distorsion acquis. Il n'a pas gagné suffisamment de points de Distorsion pour être affligé d'un Vice. Il gagne également une Marque du Crépuscule et le conteur lui explique que toute viande morte que Darius touche prend l'apparence, le goût et l'odeur de la pourriture, bien que les effets passent quand il la relâche, alors que la viande est parfaitement consommable. On dirait que Darius va devenir végétarien.

Le certamen

Le *certamen* (« caire-ta-mène », ou « duel » en latin) est la cérémonie au cours de laquelle deux mages se livrent un duel magique. Elle permet à un mage de marquer sa domination et sa préséance sur un autre sans qu'il y ait mort d'homme et elle est soumise à des règles strictes l'empêchant de mettre l'unité de l'Ordre en danger.

Le plus important reste que le *certamen* ne permet pas de renverser un Tribunal, de contraindre à une violation du Code ou de contraindre un mage à ignorer une violation du Code. Néanmoins, et au-delà de tout ceci, le *certamen* permet de résoudre les conflits et son issue est contractuelle.

Nul n'est obligé d'accepter le défi d'un *certamen* mais tout refus est considéré comme un aveu de défaite. On peut provoquer n'importe qui en *certamen*, une seule fois : le Droit périphérique interdit à quiconque de défier à nouveau un même adversaire au sujet d'un même litige si cet adversaire n'a pas lui-même provoqué le personnage entre-temps. Si un autre litige se présente, le personnage peut à nouveau défier son adversaire. Le harcèlement des mages en duel est un Crime mineur dans presque tous les Tribunaux. Le *certamen* n'est qu'une institution de l'Ordre d'Hermès ; les magiciens non-hermétiques n'ont pas le droit de participer à la cérémonie puisqu'elle repose majoritairement sur les Arts hermétiques.

Les deux participants spécifient par avance ce que l'autre mage fera ou s'abstiendra de faire s'il perd. Les conditions posées par les deux partis doivent être symétriques et l'issue des certamens asymétriques est en effet déclarée caduque par les Tribunaux. Ceci encourage quelque peu les mages à ne pas harceler leur adversaire, même le plus grand des archimages n'étant pas à l'abri d'un désastre.

Pour s'engager dans un *certamen*, le personnage et l'autre mage doivent se mettre d'accord sur une combinaison Forme/Technique que tous deux utiliseront. Traditionnellement, c'est l'agresseur qui choisit la Technique tandis que le défenseur choisit la Forme, et il est de bon ton de s'en tenir à ce choix. Néanmoins, chaque mage a un droit de veto sur le premier choix de l'autre mage. S'il en est ainsi, il doit alors accepter la seconde proposition.

Une fois que la Technique et la Forme ont été choisies, le personnage et son adversaire se concentrent un moment, entrant tous deux en transe. Tant qu'ils sont dans cet état, les mages qui s'affrontent sont sans défense aucune contre les attaques physiques. Chacun s'harmonise aux forces magiques qui les entourent, les façonnant en fantasmes représentatifs de la Technique et de la Forme du duel. Si la Technique et la Forme sont Muto et Animal, les fantasmes prendront sans doute l'apparence de deux animaux, chacun des deux mages en contrôlant un. Pendant le duel, chaque animal se transforme en divers autres animaux afin de vaincre l'autre. Une lutte Creo Ignem pourrait bien se présenter comme un combat entre deux êtres de feu. Dans une lutte Intellego Aquam, les combattants apparaîtront sans doute plongés dans des eaux brumeuses, chacun essayant d'atteindre un certain objectif. Cette bataille

illusoire est une représentation de la lutte magique, plus subtile, qui affecte l'esprit des deux combattants.

La résolution technique du *certamen* repose sur six totaux.

Total d'Initiatve :
Vivacité + Finesse + dé de tension

Total d'Attaque :
Présence + Technique ou Forme + dé de tension

Total de Défense :
Perception + Forme ou Technique + dé de tension

Avantage à l'Attaque:
Total d'attaque - Total de défense
(si le Total d'Attaque est plus élevé)

Total d'Affaiblissement :
Intelligence + Pénétration + Avantage

Total de Résistance :
Énergie + Parma Magica

L'initiative n'est lancée qu'une seule fois, au début du duel. Il s'agit de la même que l'initiative de combat (cf. p. 253) et, si le *certamen* se déroule pendant un combat, chaque mage agit dans l'ordre déterminé par son Total d'initiative.

À son tour, le mage lance un dé de tension pour définir son Total d'attaque. Contrairement à l'initiative, les dés de l'attaque et de la défense sont lancés tous les tours. Si le Total de défense est égal ou supérieur au Total d'attaque, l'attaque ne fait aucun dégât. Si le Total d'attaque est supérieur au Total de défense, la différence constitue l'Avantage.

Chaque mage doit utiliser la Technique et la Forme à chaque tour du *certamen* : une pour l'Attaque, l'autre pour la Défense. Ils peuvent utiliser un Art différent pour l'Attaque ou la Défense et ils peuvent décider à chaque tour de l'Art qu'ils appliquent à quel total.

Soustrayez le total de Résistance du défenseur au Total d'affaiblissement. Pour chaque tranche, même incomplète, de cinq points restants, le défenseur perd un niveau de Fatigue. Notez que la valeur de *Parma Magica* du mage s'ajoute à son total de Résistance mais qu'elle n'est pas multipliée par cinq comme c'est le cas pour la Résistance magique.

Total d'affaiblissement - Total de Résistance	Niveaux de Fatigue perdus
0	Aucun
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
26-30	6
etc.	

Le *certamen* en lui-même ne provoque jamais de blessures, simplement de l'épuisement.

Le personnage peut utiliser du vis brut à tout moment pendant le *certamen*, même si son adversaire n'en utilise pas ou ne s'attend pas à en voir utilisé. Pour chaque pion que le personnage dépense, il rajoute 2 à son Total d'attaque ou



à son Total de défense pour un tour uniquement. Le vis brut doit être en harmonie avec l'Art utilisé pour l'Attaque ou la Défense du duel. Le nombre de pions que le personnage peut utiliser en un tour est limité à sa valeur dans le Forme ou la Technique avec laquelle le vis est en harmonie.

Tous les membres de la maison Tremere disposent d'un *focus* magique mineur pour le *certamen*. Il leur permet de toujours doubler la valeur la plus faible de leur Technique ou de leur Forme quand ils débutent un *certamen*. Les autres *foci* magiques ne s'appliquent pas.

Il existe trois façons de remporter un *certamen*. La première consiste à épuiser l'adversaire jusqu'à ce qu'il tombe inconscient. Quand cela arrive, le vainqueur est autorisé à lancer un sort unique sur le perdant. Ce sort, qui doit utiliser les mêmes Technique et Forme que le duel, ignore la *Parma Magica* du perdant (mais celui-ci bénéficie toujours de sa Résistance magique basée sur la Forme du sort). Dans la plupart des certamens, ce sort « gratuit » n'est pas nécessaire puisque l'effondrement de l'adversaire entérine la victoire du personnage. Mais certains duellistes le lancent quand même, pour intimider et humilier leur adversaire. Ce sort gratuit peut être utilisé pour blesser l'adversaire à terre mais n'oubliez pas que le *certamen* est censé être un moyen de régler les conflits sans danger et que le vainqueur est toujours soumis au droit hermétique.

La deuxième façon de remporter le *certamen* repose sur la reddition : si l'adversaire réalise qu'il est le plus faible ou souhaite se retirer du combat, il admet alors sa défaite. Néanmoins, pareil renoncement suppose également que le perdant est encore en état de se défendre : il bénéficie de sa *Parma Magica* et de sa Résistance magique contre tout dernier sort que le vainqueur pourrait lui lancer.



La troisième manière de remporter le *certamen* consiste à maintenir sa concentration face à la distraction là où l'adversaire n'y parvient pas. La perte de niveaux de Fatigue pendant le *certamen* n'impose pas nécessairement de jets de Concentration. Mais il arrive parfois que les conditions dans lesquelles se déroule le duel requièrent un jet de Concentration de la part des duellistes. Si l'un des deux échoue à son jet de Concentration, le combat est terminé. Le duelliste dont la concentration est rompue voit son fantasme disparaître, indiquant la victoire de son adversaire. Celui qui remporte le *certamen* de cette manière n'est pas autorisé à lancer de dernier sort.

Cela dit, la perte de concentration ne signifie pas forcément que le combat est terminé et que la victoire est décidée. Si le vainqueur désigné refuse l'honneur qui lui est fait et si son adversaire est d'accord, la lutte peut reprendre jusqu'à ce que l'un des deux remporte une victoire sans équivoque. Un mage refusant de gagner de cette façon est souvent motivé par une question d'honneur ou par la volonté de faire plus de mal à son adversaire.

Exemple de certamen

Moratamis de Guernicus a des doutes sur ce que Carolus de Tytalus fabrique la nuit venue. Elle lui demande de lui dire la vérité mais il refuse de lui répondre. Elle n'a pas suffisamment d'éléments pour ouvrir une enquête quaesitoriale officielle, alors elle le provoque en certamen, exigeant qu'il lui révèle ce qu'il fabrique s'il perd. Carolus accepte, à la condition que Moratamis ne lui pose plus de questions sur ses activités à moins qu'une affaire quaesitoriale officielle ne l'y oblige. (Il est obligé de rajouter cette dernière condition, même s'il ne le souhaite pas, ou le tribunal risquerait de ne pas soutenir une issue en sa faveur). Moratamis étant plus âgée et donc plus puissante, Carolus doute de sa victoire.

Voici les Arts de Moratamis : Cr 1, In 12, Mu 1, Pe 7, Re 8, An 5, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 10, Me 13, Te 0, Vi 5.

Voici ses Caractéristiques : Int +2, Per +3, Pré +2, Com +1, For -2, Éne +1, Dex -2, Viv -1.

Voici ses Compétences appropriées : Finesse 2, Parma Magica 5, Pénétration 3.

Voici les Arts de Carolus : Cr 2, In 0, Mu 5, Pe 10, Re 7, An 3, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 10, Me 7, Te 6, Vi 4.

Voici ses Caractéristiques : Int +2, Per -1, Pré -1, Com -1, For 0, Éne +1, Dex +4, Viv 0.

Voici ses Compétences appropriées : Finesse 2, Parma Magica 3, Pénétration 1.

Moratamis l'ayant provoqué, elle choisit la Technique. Elle est presque certaine qu'Intellego est la seule Technique dans laquelle elle soit bien meilleure et elle est également sûre que Carolus la connaît aussi. Néanmoins, elle pense que ses valeurs de Rego et de Creo s'équilibrent à peu près avec celles de Carolus. Elle sait que si elle commence par proposer Intellego, Carolus lui opposera son veto. En revanche, si elle commence par proposer Rego, Carolus pourrait avoir d'autres raisons de refuser et donc lui permettre d'utiliser Intellego. Elle propose donc Rego.

Carolus accepte, sachant parfaitement qu'il n'aura d'autre choix que d'accepter Intellego s'il refuse. Pour la Forme, il propose Imaginem. Il sait que Moratamis l'étudie mais il sait également qu'il a la réputation d'en être un spécialiste. Il espère lui faire croire qu'il pense posséder un avantage dont elle ignore tout. Sa tactique fonctionne : Moratamis oppose son veto à son premier choix. Carolus choisit alors Terram, Forme dans laquelle il est presque certain d'être meilleur.

Les deux mages ont désormais les statistiques suivantes.

Moratamis. Initiative : +1 (Viv -1 + Finesse 2), Attaque : +10 (Rego = Rego 8 + Pré +2) ou +2 (Terram = Terram 0 + Pré +2), Défense +11 (Rego = Rego 8 + Per +3) ou +3 (Terram = Terram 0 + Per +3), Affaiblissement +5 (Int +2 + Pénétration 3), Résistance +6 (Éne +1 + Parma Magica 5).

Carolus. Initiative : +2 (Viv 0 + Finesse 2), Attaque : +6 (Rego = Rego 7 + Pré -1) ou +5 (Terram = Terram 6 + Pré -1), Défense +6 (Rego = Rego 7 + Per -1) ou +5 (Terram = Terram 6 + Per -1), Affaiblissement +3 (Int +2 + Pénétration 1), Résistance +4 (Éne +1 + Parma Magica 3).

Les fantasmes du duel sont constitués des pierres du sol qui s'étend sous leurs pieds, qui s'élèvent et tentent de les engloutir.

Les deux mages lancent leur Initiative. Moratamis fait 2, pour un total de 3, et Carolus fait 5, pour un total de 7. Carolus agit en premier.

Au premier tour, Carolus décide d'associer Rego à l'attaque et Terram à la défense, tandis que Moratamis choisit de se défendre avec Rego et d'attaquer avec Terram. Carolus attaque le premier et fait 12 (quelle chance !), pour un Total d'attaque de 18. Moratamis fait 7, pour un Total de défense de 18. Se jouant sur un rien, le défenseur l'emporte et Carolus ne parvient pas à la toucher. Puis Moratamis attaque. Elle fait 5, pour un total de 7, tandis que Carolus fait 2, pour un total de 7 lui aussi. Une fois encore à un cheveu près, rien ne se passe. Les pierres sautillent autour d'eux mais rien ne se passe.

Au tour suivant, Moratamis échange ses Arts dans l'espoir de passer les défenses de Carolus. Carolus attaque encore le pre-

mier et fait 10 au dé, pour un Total d'attaque de 16. Moratamis fait 0 mais pas un désastre, pour un Total de défense de 3. Carolus a un Avantage de 13 qui vient s'ajouter à sa valeur d'Affaiblissement de +3, lui donnant un Total d'affaiblissement de 16. Moratamis soustrait sa Résistance de 6 : les dégâts finaux sont de 10. Moratamis perd donc deux niveaux de Fatigue, ce qui lui inflige un malus de -1 à l'Attaque et à la Défense.

Au moment de porter son attaque, Moratamis fait un 2, pour un Total d'attaque de 11 incluant le malus de -1. Carolus fait un 6, pour un Total de défense de 11. Ayant déjà affaibli Moratamis, il contre son attaque. Les pierres montent à hauteur des genoux de Moratamis.

Moratamis convient que son changement de stratégie était une erreur et change de nouveau. Carolus fait 20 au dé (décidément, il a de la chance !) pour un Total d'attaque de 26. Moratamis fait 7, pour un Total de défense de 18. Carolus a un Avantage de 8 qui se traduit par la perte d'un seul niveau de Fatigue. Moratamis souffre maintenant d'un malus de -3 à l'Attaque et à la Défense.

Elle fait un 7, ce qui lui donne un Total d'attaque de 6. Carolus fait 4, pour un Total de défense de 9, assurant aisément sa sécurité.

Moratamis compte maintenant sur un coup de chance et Carolus ne fait que 6 au dé, pour un Total d'attaque de 12. Moratamis fait un 6, pour un Total de défense de 14 incluant son malus. Elle est tranquille pour ce tour. Elle fait un 5 à son jet de contre-attaque, pour un Total d'attaque 4. Carolus fait un zéro mais pas de désastre et a toujours un Total de défense de 5. Il est sauf et les pierres arrivent en masse à hauteur de la taille de Moratamis.

Le tour suivant conserve le même équilibre, aucun des deux mages ne réussissant à affaiblir l'autre. Mais lors du tour qui suit, Carolus fait 9, pour un Total d'attaque de 15, tandis que Moratamis ne fait que 4, pour un Total de défense de 12. Ceci donne à Carolus un Total d'affaiblissement de 6 auquel Moratamis résiste de justesse. Néanmoins, elle le sent passer et quelques pierres tourbillonnent un instant autour de sa poitrine. Elle fait un 7 à son jet d'attaque, pour un Total d'attaque de 6. Carolus fait un 6, pour un Total de défense de 11, et bloque sans mal la poussée exercée.

Au tour suivant, Carolus fait un 10 au dé, pour un total de 16, tandis que Moratamis fait 0, mais pas de désastre, pour un Total de défense de 8. Ceci donne à Carolus un dernier avantage de 2 points, suffisant pour priver Moratamis d'un autre niveau de Fatigue. Maintenant qu'elle souffre d'un malus de -5 à l'Attaque et à la Défense, elle estime ne pas pouvoir gagner et renonce au combat afin que Carolus ne puisse pas lui lancer un sort. Carolus s'en va avec l'impression de s'en être plutôt bien sorti et Moratamis reporte son attention sur d'autres questions.

Les mystères

Les mystères sont un moyen d'acquérir une plus grande puissance magique et exigent davantage de sacrifices que le temps consacré à l'étude. Beaucoup de mages de l'Ordre d'Hermès se consacrent aux mystères et quatre de ses maisons sont des Cultes des mystères : des organisations enseignant un mystère. Tous les détails concernant les mystères de ces maisons et autres organisations seront publiés dans des suppléments à venir. Cette partie ne présente que les informations nécessaires aux personnages situés au plus bas de l'échelle des maisons enseignant un mystère.

Bjornaer : l'animal de cœur

Les mages Bjornaer peuvent prendre la forme d'une unique créature vulgaire. Il s'agit en général d'un animal ou d'un oiseau, mais ce peut également être une plante. L'animal de cœur est toujours une chose vivante et, souvent, une créature noble. Par exemple, on ne connaît aucun mage qui ait eu pour animal de cœur un ver de terre. L'animal de cœur du mage est une représentation d'un aspect central de sa nature qui fait que sa personnalité, même sous forme humaine, sera semblable à celle de la créature. Les initiés au mystère Bjornaer gagnent la Compétence Animal de cœur. Elle ne peut pas être gagnée par un personnage n'ayant pas été initié au mystère. Pour les initiés au Mystère du dernier cercle, la compétence Animal de cœur ne peut être utilisée que lorsque quelque chose cherche à empêcher le mage de changer de forme. Dans ce cas, le joueur fait un jet d'Énergie + Animal de cœur contre un Facteur de Difficulté défini par le conteur, qui permettra à son personnage de se transformer quoi qu'il arrive.

Un mage Bjornaer ne peut se transformer qu'en un seul type d'animal et cet animal ne peut pas être altéré par la magie hermétique. Il est possible de changer le Bjornaer transformé grâce à une magie Muto Animal, par exemple, mais il est impossible de changer le type de son animal de cœur. Un mage Bjornaer est son propre animal de cœur : le fait qu'il reste sous cette forme n'est pas considéré comme un effet mystique actif (cf. « Distorsion », p. 248). Bien entendu, il est également un véritable humain et le fait qu'il conserve sa forme humaine ne provoque pas non plus de Distorsion.

La magie hermétique est incapable de dire si un animal est en réalité un Bjornaer et il en va de même pour la plupart des autres types de magie. (À supposer, évidemment, que le mage cherche à dissimuler sa nature.) De ce fait, un Bjornaer sous sa forme animale est affecté par les sorts Animal, pas par les sorts Corpus ou Mentem. Cependant, les sorts déjà actifs avant la transformation restent actifs.

Les mages Bjornaer peuvent lancer des sorts lorsqu'ils sont sous la forme de leur animal de cœur, mais ils ne peuvent ni parler ni faire les gestes appropriés, souffrant donc du malus normal de -15.

La transformation ne prend qu'un instant et n'affecte que le mage. Aucune de ses possessions n'est transformée. Un Bjornaer que la magie aurait physiquement altéré peut essayer de reprendre sa forme normale ou la forme de son animal de cœur. Il doit réussir un jet d'Énergie + Animal de cœur contre un Facteur de Difficulté défini par le conteur. En guise de référence, 3 + la magnitude de la magie de métamorphose paraît un nombre raisonnable. Si le mage reprend l'une de ses formes naturelles, l'autre magie est dissipée.

Les mages Bjornaer ne traitent pas les transformations physiques comme des effets magiques majeurs quand il s'agit de gagner des points de Distorsion. Cela dit, une transformation magique maintenue dans le temps fera gagner un point de Distorsion par an puisqu'il s'agira alors d'un effet mystique continu.

Enfin, les mages Bjornaer ne peuvent pas se lier à un familier. Quant aux raisons de cela, elles sont sujettes à débat mais le phénomène ne prête pas à controverse.

Mécanique des mystères

Les règles techniques concernant la progression dans un mystère sont très simples : le personnage choisit un Vice général, souvent mineur, et reçoit en échange une ou plusieurs Vertus. Le Vice illustre le sacrifice auquel il a consenti pour accéder à une plus grande puissance.

Néanmoins, les mystères devraient toujours être interprétés en jeu. L'appartenance à un Culte des mystères fonctionne toujours comme une sorte de Vice historique, mais pas plus que l'appartenance à n'importe quelle autre maison en ce qui concerne les cultes hermétiques. De la même manière, la quête d'une plus grande puissance devrait impliquer l'interprétation d'au moins quelques-unes de ses étapes à travers des histoires.



Criamon : l'Énigme

Nulle personne extérieure à la maison Criamon ne comprend vraiment en quoi consiste son mystère. Tous les mages Criamon ont une valeur de un dans la Compétence Sagesse énigmatique et peuvent y dépenser des points d'expérience lors de la création du personnage. Cette Compétence aide à comprendre le Crépuscule du magicien mais donne également plus de chances à l'expérience de se produire (cf. p. 142). Les personnages ne peuvent pas apprendre Sagesse énigmatique sans avoir été initiés au mystère de l'Énigme.

Sagesse énigmatique

Il s'agit de la perception profonde des phénomènes étranges et déroutants, aidant le personnage à en comprendre la nature mais lui donnant également un air curieux, voire ridicule, aux yeux des non-initiés. La valeur du personnage dans cette Connaissance s'ajoute aux jets qu'il fait pour interpréter les rêves et les énigmes et pour comprendre les fantasmes et autres phénomènes mystiques ou mystérieux. Du fait de cette Compétence, les mages Criamon traversent plus souvent le Crépuscule du magicien (cf. p. 142) mais y survivent mieux que la plupart. **Spécialisations :** interprétation des signes, explication de l'Énigme, Crépuscule.

Merinita : la magie féerique

Aucun personnage ne peut être initié à ce mystère à moins d'avoir été touché par les créatures féeriques.

Un personnage est touché par les créatures féeriques si les puissances féeriques ont considérablement interféré sur dans vie. C'est le cas de quiconque a une Vertu ou un Vice relatif à des qualités féeriques, comme de tous ceux qui ont gagné un point de Distorsion d'une source féerique. Les personnages Merinita n'ayant pas de Vertu ou de Vice féerique commencent le jeu avec un point de Distorsion qu'ils doivent à leur *parens* et qui les qualifie pour le mystère.

Les personnages initiés à la magie féerique sont en harmonie avec les auras magiques et féeriques, ne gagnant donc de point de Distorsion d'aucune d'entre elles. De plus, ils profitent des pleins avantages de ces deux types d'aura. La magie que manipulent ces mages compte comme une puissance féerique : quiconque gagne un point de Distorsion de l'un de leurs sorts peut donc être initié au mystère.

Les initiés au Mystère du dernier cercle ont accès à des Portées, des Durées et des Cibles spéciales. Ils peuvent les combiner à une magie spontanée, rituelle et formelle, bien que certaines nécessitent d'être employées dans le cadre de la magie rituelle. Les sorts intégrant ces paramètres ne peuvent être appris que par les personnages ayant Magie féerique.

Route (Portée) : le mage peut cibler toute personne ou chose située sur la même route ou le même sentier que lui. L'identité des routes et des sentiers n'étant pas toujours évidente, la troupe doit décider de la difficulté des choses. Deux sentiers peuvent se croiser mais ne peuvent pas n'en devenir qu'un seul. Dans ce cas, l'un des deux sentiers rejoint l'autre ou le point de

croisement correspond à la rencontre de trois sentiers. Le mage n'a pas besoin de voir sa Cible mais doit être en mesure de déceler sa présence d'une façon ou d'une autre, à moins que le sort ne soit un effet d'Intellego destiné à découvrir s'il y a bien quelque chose.

Ne sont considérées comme étant sur une route que les personnes situées entre les limites du sentier, au moins en partie. Les bâtiments ne sont situés sur une route que si leur entrée principale est accessible depuis cette route. Les plantes et les petits objets doivent être entre les limites du sentier.

En ce qui concerne le calcul du niveau du sort, Route a le même niveau de Portée que Voix.

Marchandage (Durée) : un sort de Durée Marchandage ne peut être lancé que sur quelqu'un venant juste de conclure un marché ou un accord avec le mage. Le total de Pénétration du mage est doublé et, si le sort pénètre la Résistance magique de la Cible, rien ne se passe hormis si la Cible rompt le marché. Si tel est le cas, le sort prend effet sans avoir besoin de repasser la Résistance magique. Les sorts de Marchandage ont une seconde Durée qui détermine combien de temps ils durent après avoir pris effet. Pour calculer le niveau d'un sort de Marchandage, calculez le niveau du sort prenant effet au moment où le marché est rompu et ajoutez-y trois magnitudes. Le sort ne permet de faire respecter un marché que pour une Durée maximale d'une année.

Feu (Durée) : les sorts de Durée Feu ne peuvent être lancés que sur des feux et durent jusqu'à ce que le feu ciblé s'éteigne. Le feu étant la Cible, la Forme du sort ne peut être qu'Ignem ou Imaginem. Il est possible que le sort dure indéfiniment si le feu est soigneusement entretenu. Feu a le même niveau de Durée que Lune.

Jusqu'à (Condition) (Durée) : le sort dure jusqu'à ce que la condition soit remplie, comme par exemple jusqu'à ce que la Cible prononce le nom de Dieu, jusqu'à ce qu'un objet soit touché avec du fer ou jusqu'à ce que l'un des mots d'une liste soit prononcé au mauvais moment (par exemple, les jours de la semaine sont dits dans le désordre). Jusqu'à (Condition) a le même niveau de Durée qu'une Année et nécessite également un rituel. En principe, les sorts de Durée Jusqu'à (Condition) ne peuvent pas être dissipés au moyen de la magie, à moins que cela ne fasse partie de la condition. La condition d'arrêt doit être spécifiée au moment où le sort est lancé. Les sorts de cette Durée expirent si le lanceur sombre dans le Crépuscule, même temporairement, et lorsque le lanceur ou la Cible principale meurt.

Année +1 (Durée) : le sort dure un an et un jour. Cette Durée a le même niveau que la Durée Année et nécessite un rituel mais la Durée est déterminée par le passage du temps réel, non par le passage des saisons. Les sorts de Durée Année +1 peuvent être dissipés normalement.

Lignée (Cible) : une lignée regroupe tous les descendants de sang d'une personne donnée, la Cible immédiate. Seule la Cible immédiate doit être à portée du sort mais tous les membres de sa lignée sont aussitôt affectés. Les époux ne comptent pas comme des membres de la lignée. Le sort s'applique à tous les membres de la lignée nés pendant la Durée du sort, ainsi qu'à tous ceux déjà vivants au moment du lancement. Comme pour tous les sorts ciblant plusieurs personnes, chaque individu bénéficie de sa Résistance magique, s'il en a une. Cette catégorie de Cible a le même niveau que Structure. Il est possible de concevoir un sort de Cible Lignée de manière à ce qu'il ne distorde pas les membres d'une lignée donnée (cf. « Distorsion », p. 248).

Verditius : la magie Verditius

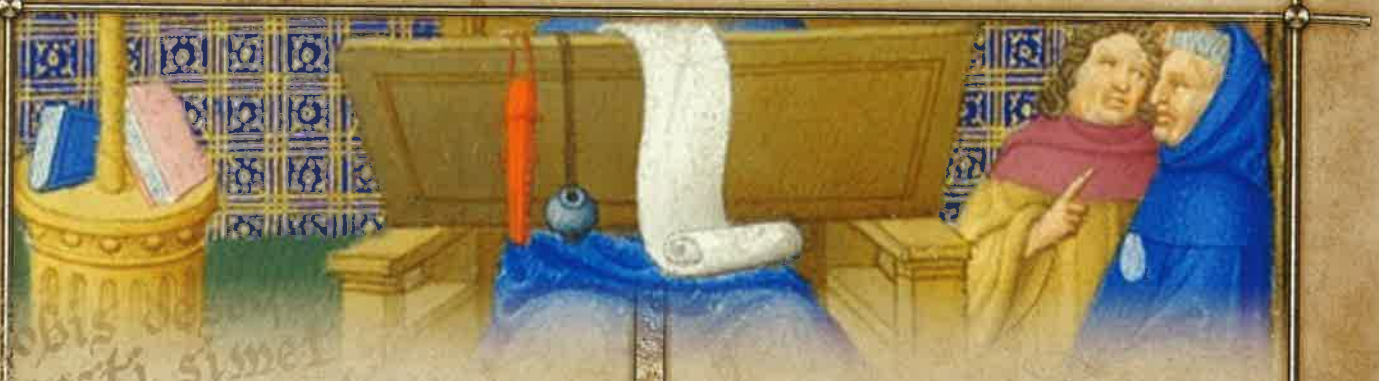
Les mages Verditius sont initiés au Mystère du dernier cercle de la magie Verditius, qui leur permet d'intégrer des Compétences Artisanat à leur magie. Lorsqu'un mage Verditius fabrique un objet pour un enchantement à partir de matières premières, il peut ajouter sa valeur dans la compétence Artisanat appropriée à tous ses Totaux de laboratoire pour enchanter cet objet. Ceci s'applique aux talismans et aux objets à charges, ainsi qu'aux objets magiques standards et mineurs. Notez qu'une seule compétence Artisanat peut être ajoutée au Total de laboratoire, même si le mage en possède plusieurs pouvant s'appliquer à l'objet.

Les mages Verditius peuvent également forger des objets à partir de matériaux bruts comme partie intégrante du processus d'enchantement. Pendant la première saison, lorsqu'il ouvre un objet à un enchantement (cf. p. 154), le mage peut sculpter la matière première pour lui donner la forme d'un objet approprié. Ceci ne nécessite aucune Compétence Artisanat, même si la plupart des mages Verditius utilisent quand même une des Compétences qu'ils possèdent, et la forme finale peut être impossible à obtenir par des moyens vulgaires. Par exemple, un mage Verditius pourrait enchâsser une pierre précieuse dans un treillage en bois de telle manière que la pierre serait impossible à retirer sans briser le bois, sans brèche dans le bois pour l'y incruster. La forme finale doit pouvoir se soutenir d'elle-même par des moyens vulgaires une fois créée et elle doit notamment être assez solide pour supporter son propre poids.

La plupart des mages Verditius créant ce genre d'objets le font de telle manière que l'objet est harmonisé aux forces qui seront investies en lui. En plus du bonus de Forme et Matériau de sa forme finale brute, les détails de la fabrication lui accordent un bonus supplémentaire égal à la valeur de Philosophies du mage qui l'a créé. Les autres mages qualifient ces détails de Runes Verditius mais ils sont bien plus complexes que ce que cette dénomination suggère. Le bonus total de Forme et Matériau et des Runes Verditius est néanmoins limité par la valeur de Théorie de la magie du mage. Les autres mages ne bénéficient de ce bonus que s'ils investissent les forces appropriées dans un objet créé par un mage Verditius.

Si le mage crée l'objet magique de cette manière, le nombre de pions de vis nécessaires à l'ouverture de l'enchantement est réduit de la valeur d'Artisanat du mage, jusqu'à un minimum d'un pion. Le mage, ou tout autre mage, peut ainsi investir des effets dans l'objet comme s'il avait payé le coût normal nécessaire à l'ouverture à l'enchantement.

Les mages Verditius ont besoin d'outils de lancement pour lancer des sorts formels. Ils les fabriquent eux-mêmes, suivant la forme qui leur plaît et il ne leur faut qu'une heure ou deux pour en fabriquer un nouveau. Cependant, s'ils perdent leurs outils ou ne peuvent les atteindre, ils ne peuvent pas lancer leurs sorts formels. Les sorts spontanés ne requièrent pas d'outils de lancement mais il n'est pas rare pour les mages Verditius que les Vices entravent la magie spontanée.



VIII. Laboratoire

Les mages passent bien plus de temps dans leur laboratoire à se consacrer à leurs études et autres activités qu'à partir à l'aventure sur les territoires extérieurs à l'alliance. Il y a toujours un Art à étudier, un livre à écrire, un sort à inventer et un objet à enchanter. Le temps passé entre chaque histoire se compte en saisons, chacune d'elle laissant suffisamment de temps pour mener une unique activité de laboratoire à long terme jusqu'au bout. Chacune de ces activités est présentée dans ce chapitre.

Les activités de base en laboratoire

Le personnage utilise souvent une somme, appelée « Total de laboratoire », pour calculer sa capacité à accomplir diverses tâches de laboratoire. Ce total varie en fonction de la tâche puisqu'il utilise la Technique et la Forme appropriées à la tâche en question. Par exemple, le Total de laboratoire d'un personnage apprenant un sort Rego Terram inclut ses valeurs de Rego et de Terram. Il est également possible que s'appliquent des compléments de sort, ainsi que d'autres modifications éventuelles, en fonction de l'activité spécifique.

TOTAL DE LABORATOIRE :
Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura

Le Total de laboratoire pour une Technique et une Forme particulières correspond au « Total de laboratoire Technique/Forme » : par exemple, le Total de laboratoire Creo Vim est égal à Creo + Vim + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura. Si une activité se base sur un Total de laboratoire, le mage a alors besoin d'un laboratoire pour la réaliser. Sinon, ce n'est pas nécessaire.

Créer un laboratoire

Il faut un espace faisant au moins 45 m² de surface et trois mètres de hauteur au plafond pour créer un laboratoire. Il doit également être bien isolé : une simple toile ne suffit pas mais des murs en bois conviennent tout à fait. Le personnage doit avoir une valeur d'au moins 3 en Théorie de la magie pour installer un laboratoire et cela lui prend deux saisons de travail en tout.

La première saison consiste à créer le laboratoire de base, qui permet de faire des activités de laboratoire mais impose un malus de -3 à tous les Totaux de laboratoire. La seconde saison termine le processus d'installation, en faisant un laboratoire standard et annulant le malus.

Les études mystiques

La connaissance de la Théorie de la magie et des Arts magiques est importante pour les mages, tellement importante que beaucoup consacrent toute leur vie à l'étude. Les mages peuvent augmenter leurs valeurs d'Art de plusieurs manières. Chacune est présentée dans la partie « Expérience et progression », p. 244.

Fixation des Liens mystiques

Un mage ayant un Lien mystique actif (cf. p. 135) peut le rendre permanent en dépensant une saison de travail en laboratoire et un pion de vis Vim. Le lien doit être actif au début de la saison mais ne doit pas nécessairement le rester pendant toute la saison.

Le vis

La manipulation du vis obéit, bien évidemment, à ses propres règles.

L'extraction de vis

Le personnage peut extraire du vis brut d'un environnement magique (c'est-à-dire d'un endroit ayant une aura magique) en concentrant l'énergie magique dans une forme physique. Pour chaque saison passée à extraire du vis d'un environnement, calculez le Total de laboratoire Creo Vim. Pour chaque tranche de dix points, même incomplète, du résultat, un pion de vis Vim est produit.

EXTRACTION DE VIS :
1 pion de vis Vim pour 10 points (arrondi au supérieur) du Total de laboratoire Creo Vim

Le transfert de vis

En laboratoire, le mage peut facilement transférer du vis brut d'une forme physique à une autre. Ceci prend une journée (de l'aube au crépuscule) et peut être réalisé alors que le mage est sur une autre activité de laboratoire.

La quantité maximum de vis qu'un objet peut contenir est définie dans la table des Tailles et matériaux, p. 155. Lorsqu'il transfère du vis brut dans un objet, le mage peut transférer un nombre de pions maximal égal à la capacité de l'objet plutôt que de préparer l'objet à l'enchantement.

Un objet qui a été ouvert à l'enchantement (cf. p. 154) ne peut pas contenir de vis brut.

Notez que ce processus modifie l'objet physique dans lequel est contenu le vis, pas l'Art hermétique auquel le vis est harmonisé.

L'utilisation de vis

La quantité de vis brut qu'un mage peut utiliser en une saison est limitée à sa valeur de Théorie de la magie fois deux. Le mage ne parviendra pas à investir plus de vis dans un seul projet. Dans de nombreuses sagas, le vis sera suffisamment rare pour que cette limite ne pose pas de problème.

Limite de Vis :
Théorie de la magie × 2 pions par saison

Les sorts

Les sorts formels sont une mesure majeure de la puissance du personnage puisqu'ils déterminent les choses qu'il peut réaliser facilement et sans surprise. En tant que mage, le personnage dispose de plusieurs moyens pour inventer de nouveaux sorts.

Apprentissage des sorts avec un enseignant

Le personnage peut apprendre des sorts d'un autre mage prêt à passer une saison à les lui enseigner. Ces sorts peuvent être de Techniques et de Formes différentes : ainsi, un mage pourrait lui apprendre un sort Creo Ignem et un sort Perdo Terram en une saison.

Le nombre de niveaux de sorts que le personnage peut apprendre en une saison est égal au plus haut Total de laboratoire applicable du professeur. Si le mage enseignant avait un Total de laboratoire Creo Ignem de 50 et un Total de laboratoire Perdo Terram de 35, il pourrait enseigner un total de cinquante niveaux de sorts au personnage. Le nombre de niveaux de sorts d'une combinaison Technique/Forme donnée que le personnage peut apprendre en une saison est égal au Total de laboratoire de l'enseignant dans cette combinaison.

Le plus haut niveau de sort individuel que le personnage peut apprendre est égal à son Total de laboratoire dans la Technique et la Forme du sort. Ainsi, s'il avait un Total de laboratoire Creo Ignem de 30 et un Total de laboratoire Perdo Terram de 25, et s'il apprenait avec l'enseignant décrit plus haut, il pourrait apprendre un sort CrIg de 25 et un sort PeTe de 25, ou un sort CrIg de 20, un sort CrIg de 10, un sort PeTe de 15 et un sort PeTe de 5, ou n'importe quelle autre combinaison comptabilisant un total de cinquante niveaux (Total de laboratoire Creo Ignem de l'enseignant) tant qu'il ne dépasse pas trente-cinq niveaux de sorts Perdo Terram (Total de laboratoire Perdo Terram de l'enseignant), qu'aucun sort Creo Ignem ne dépasse le niveau 30 et qu'aucun sort Perdo Terram ne dépasse le niveau 25 (Totaux de laboratoire du personnage dans les combinaisons Technique/Forme respectives).

Même lorsque le personnage apprend un sort avec un enseignant, c'est son propre sceau du magicien qui se manifeste dans sa version du sort : en réalité, il invente le sort lui-même, mais sous la direction constante de l'enseignant.

Total Maximum des Niveaux :
plus haut Total de laboratoire applicable de l'enseignant

Niveaux Maximum dans une Technique et une Forme :
Total de laboratoire de l'enseignant dans cette Technique et cette Forme

Niveau Maximum de Sort Individuel :
Total de laboratoire de l'étudiant dans la Technique et la Forme du sort

L'invention de sorts

L'invention d'un sort est plus difficile que l'apprentissage d'un sort mais le personnage n'a évidemment pas besoin d'enseignant pour cela. Tout d'abord, il décide des effets du sort qu'il souhaite inventer : il peut choisir un sort présenté dans la section des Sorts pour le réinventer, inventer une variante d'un sort présenté dans ce même chapitre ou créer quelque chose de tout à fait personnel.

Si le personnage souhaite reproduire un sort existant, il utilise les statistiques indiquées dans la section des Sorts mais y appose son sceau du magicien (cf. « Les sceaux », p. 140).

S'il crée une variante d'un sort présenté dans la section des Sorts (s'il en modifie la Portée, par exemple, ou lui permet d'affecter un autre type de Cible), il doit d'abord se reporter au sort sur lequel il base son propre sort. Ensuite, il détermine ce qu'il modifie, à savoir la Portée, la Durée, la Cible ou une combinaison de ces éléments. Le niveau du nouveau sort est déterminé en fonction de sa différence plus ou moins radicale avec l'ancien sort. La méthode de calcul du niveau du nouveau sort est précisée dans « Modification des portées, des durées et des cibles », p. 178.

Lorsque le personnage invente un sort tout à fait nouveau, il doit en faire la description complète, tant en termes de règles (Portée, Durée et Cible) que dans la manière dont il s'inscrit dans le paradigme médiéval. Il doit s'assurer que le sort tient compte des limites de la magie (cf. p. 129). Pour déterminer le niveau du nouveau sort, le personnage doit d'abord en définir la Technique et la Forme. Ce devrait être une question de bon sens. Ensuite, il se reporte aux indications générales sur cette combinaison Technique/Forme, dans la section des Sorts. Elles lui fourniront une liste des types d'effets correspondant à chaque niveau de sort. Il détermine le



niveau final du sort en s'appuyant sur les indications de la « Modification des portées, des durées et des cibles. »

Une fois qu'il a défini les spécificités du sort qu'il cherche à inventer, le personnage doit déterminer s'il est en mesure de l'inventer ou non. Il doit alors estimer le temps que cela va lui prendre. Il ne peut inventer un sort en laboratoire que si son Total de laboratoire est supérieur au niveau du sort. Il bénéficie d'un bonus s'il connaît un sort similaire ou une variante (+1 par tranche de cinq niveaux du sort similaire de plus haut niveau — cf. « Les sorts similaires », p. 160). Tout complément du nouveau sort compte également dans le Total de laboratoire. Pour chaque point de son Total de laboratoire dépassant le niveau du sort, le personnage accumule un point par saison. Lorsqu'il a accumulé un nombre de points égal au niveau du sort, il invente le sort.

Il est également possible d'inventer un sort basé sur le Texte de laboratoire d'un autre mage (cf. p. 161). C'est bien plus rapide et la plupart des sorts que les mages connaissent sont inventés de cette manière.

Exemple d'invention de sorts

Tillitus de la maison Bonisagus voudrait inventer des sorts de protection, certaines créatures mystiques mineures semblant lui donner du fil à retordre. Les protections générales de ce type sont des sorts Rego Vim (cf. p. 240) et peuvent être inventées à n'importe quel niveau. Semita Errabunda, l'alliance de Tillitus, a une Aura magique de 5 ; et Tillitus a Intelligence +5, Théorie de la magie 3, +2 de sa Vertu Bonisagus gratuite, Talent pour Théorie de la magie, Rego 5 et Vim 5. Son Total de laboratoire Rego Vim est donc de 25.

En consultant la section des Sorts, Matt, joueur de Tillitus, apprend qu'il faut inventer un sort distinct pour chacune des quatre Dimensions. Il décide de commencer par l'invention d'une bonne protection contre les créatures magiques. Il choisit un niveau 20 puisque c'est inférieur à son Total de laboratoire.

Le Total de laboratoire de Tillitus, de 25, étant supérieur de 5 au niveau du sort, de 20, Tillitus gagne 5 points par saison pour l'invention de son sort. Le sort étant de niveau 20, il lui faudra donc quatre saisons pour l'inventer, soit une année complète. Matt n'est pas sûr de vouloir y consacrer autant de temps : il considère donc un niveau de sort inférieur.

Si Tillitus essaye d'inventer un sort de niveau 12, il gagnera 13 points par saison pour l'inventer : cela ne lui prendra alors qu'une saison. S'il essaye d'inventer un sort de niveau 13, il gagnera 12 points par saison pour l'invention, ce qui lui prendrait deux saisons. Matt décide donc que Tillitus inventera une protection de niveau 12 contre les créatures magiques.

Les enchantements magiques

Les créations physiques peuvent augmenter la puissance du mage aussi sûrement que les connaissances magiques. En plus des talismans, qui peuvent l'aider à concentrer ses forces magiques, le personnage peut créer des objets magiques majeurs reproduisant les pouvoirs des sorts, des objets à charges, pouvant être utilisés un nombre de fois limité, et des Rituels de longévité prolongeant sa vie de mortel. Les enchantements magiques étant des créations uniques suivant la logique individuelle du mage, savoir comment utiliser un enchantement créé par quelqu'un d'autre peut se révéler être un processus long, voire dangereux.

Résumé d'un enchantement

1. *Choisir le type d'objet*
   - **Les objets magiques majeurs :** doivent êtres ouverts à l'enchantement et coûtent cher. Ils peuvent contenir de nombreux effets pouvant être puissants.
   - **Les objets magiques mineurs :** ne doivent pas nécessairement être ouverts et sont bon marché. Ils ne peuvent contenir qu'un seul effet et le créateur doit être capable de le réaliser en une saison.
   - **Les objets à charges :** ne coûtent pas de vis et peuvent toujours être créés en une seule saison. Ils s'épuisent.
2. *Ouvrir l'objet à l'enchantement (uniquement pour les objets magiques majeurs)* : nécessite un nombre de pions de vis Vim égal au produit du matériau de base et du multiplicateur de taille (défini par les Bonus de Taille et matériau). Le mage ne peut pas dépenser plus de 2 × Théorie de la magie pions de vis en une seule saison.
3. *Investir l'effet*
   - **Objets magiques majeurs et objets magiques mineurs :** pour chaque point de son Total de laboratoire dépassant le niveau de l'effet, le personnage gagne un point par saison pour la création de l'effet. Quand son nombre de points égale le niveau de l'effet, l'effet est alors investi. Le personnage doit investir les objets magiques mineurs en une saison. Ceci nécessite un nombre de pions de vis correspondant à la Technique ou à la Forme de l'effet égal au niveau divisé par dix (arrondi au supérieur). Une fois encore, le mage ne peut pas dépenser plus de 2 × Théorie de la magie pions de vis en une seule saison.
   - **Objets à charges :** pour chaque tranche de cinq points, même incomplète, de son Total de laboratoire dépassant le niveau de l'effet, le personnage gagne une charge.
4. *Investir d'autres effets (uniquement pour les Objets magiques majeurs).* Le personnage peut dépenser un nombre de pions de vis égal au nombre de pions dépensés pour l'ouverture de l'objet aux effets à investir. Quand le nombre de pions dépensés pour investir les effets égale le nombre de pions utilisés pour ouvrir l'objet, l'objet est plein et aucun autre effet ne peut plus y être ajouté.

On crée les enchantements magiques au moyen d'un type de magie rituelle, ce qui nécessite donc énormément de temps, d'efforts et de ressources magiques. Le personnage doit prendre le temps de préparer son laboratoire pour la tâche, rassembler tous les matériaux et l'équipement nécessaire, puis réaliser son œuvre avec sérieux, consacrant beaucoup de soin aux détails de l'enchantement. À l'issue du processus, il obtiendra un objet indépendant générant ses propres énergies magiques pour fonctionner mais lié de manière unique aux capacités magiques du personnage. Son sceau magique apparaît de façon tout aussi évidente dans les effets que produisent ses enchantements magiques que dans les effets que produisent ses sorts.

Il faut souvent du vis brut pour créer des enchantements magiques. Le processus d'enchantement d'un objet transforme le vis, liant inexorablement l'énergie magique à l'objet dans lequel elle est investie. Le vis utilisé pour les enchantements est donc transformé et n'est plus utilisable à aucune autre fin. En outre, il est impossible à extraire de l'enchantement qu'il a servi à créer. Les mages parlent parfois de vis « filé » plutôt que de vis « brut » pour désigner la magie de l'enchantement.

Il est impossible d'investir des effets correspondant à ceux de sorts rituels dans un enchantement. Les rituels complexes qu'il faut accomplir pour contrôler une telle énergie magique ne peuvent simplement pas être contenus dans un objet physique sans conscience. La seule exception concerne les sorts classifiés rituels uniquement parce que le niveau de sort est supérieur à 50, non parce que la Durée, la Cible ou l'effet majeur peuvent être placés dans l'objet.

Les types d'objets magiques

Il existe trois types d'objets magiques : les objets magiques majeurs, les objets magiques mineurs et les objets à charges.

Les objets magiques majeurs

Les objets magiques majeurs doivent être préparés à l'enchantement avant qu'une quelconque énergie n'y soit investie mais il est possible de placer plusieurs effets dans un seul objet. Le mage peut dépenser plusieurs saisons à investir un seul effet dans un objet et n'est pas obligé d'y investir tous les effets voulus en une seule fois.

Le nombre total de pions de vis dépensés lors de l'investissement des effets ne doit pas dépasser le nombre de pions de vis dépensés pour la préparation de l'objet à l'enchantement. Quand ces deux nombres sont à égalité, l'objet magique majeur est « plein ». Il n'est pas possible de retirer un effet d'un objet afin de faire de la place pour un meilleur effet.

Les objets magiques mineurs

Il n'est pas besoin de préparer les objets magiques mineurs avant que l'énergie magique n'y soit investie. En outre, le créateur doit être capable d'investir cette énergie en une seule saison et son Total de laboratoire doit être au moins deux fois supérieur au niveau donné de l'objet.

Investir un effet dans un objet magique mineur coûte un pion du vis approprié pour chaque tranche, même incomplète, de dix niveaux de l'effet, comme pour n'importe quel objet magique majeur, mais il n'est pas nécessaire de dépenser de vis Vim pour préparer l'objet. La quantité totale de vis nécessaire n'est que de un pion par tranche, même incomplète, de dix niveaux requis pour investir l'effet. La quantité totale de vis qu'un mage peut dépenser dans un objet magique mineur est limitée par le matériau et la taille de l'objet à enchanter (cf. p. 155), comme pour n'importe quel objet magique majeur.

Une fois que le mage a passé une saison sur un objet magique mineur, le travail est terminé : l'objet magique mineur ne peut plus recevoir d'énergie magique.

Les objets à charges

Les objets à charges ne coûtent pas de vis mais ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité. Il ne faut qu'une seule saison pour créer un objet à charge.

Le personnage définit le niveau d'effet de l'objet à charges en suivant les règles normales des objets magiques, à l'exception près qu'il n'est pas obligé de décider d'un nombre d'utilisations par jour. Un objet à charges peut être utilisé à volonté jusqu'à ce que les charges soient épuisées.

Quand il a choisi l'effet, le personnage dépense une saison et compare son Total de laboratoire au niveau de l'effet. Pour chaque tranche de cinq points, même incomplète, de son Total de laboratoire dépassant ce niveau, il gagne une charge. Mais si son Total de laboratoire est parfaitement égal au niveau, il gagne quand même une charge plutôt qu'aucune. Si son Total de laboratoire dépasse le niveau de 1 à 5 points, il gagne quand même une charge. Si son Total de laboratoire est inférieur au niveau de l'effet, le personnage ne peut pas créer d'objets à charges de ce type.

Le personnage peut répartir les charges créées entre autant d'objets physiques qu'il le souhaite mais chacun d'eux doit être identique. Ces objets pourraient être des flèches, qui lanceraient le sort au moment où elles touchent la Cible, ou des potions, qui déploieraient leur effet sur la personne les buvant, ou toute autre chose que le personnage peut imaginer. S'il le souhaite, il peut également créer moins de charges que ce que lui autoriserait son Total de laboratoire.

Les objets à charges peuvent être fabriqués dans n'importe quel matériau et être de n'importe quelle taille puisqu'ils ne contiennent pas de vis. Les formes et matériaux appropriés accordent leurs bonus normalement au Total de laboratoire.

Exemple d'objets à charges

Mari Anwitbig voudrait créer une baguette qui lancerait Souffrance des animaux mais, n'ayant pas beaucoup de vis, elle pense en faire un objet à charges. Souffrance des animaux est un effet de niveau 15 et elle décide de le conserver tel quel pour son objet à charges. Elle ne prévoit pas d'utiliser l'objet contre les créatures ayant une Résistance magique et le fait que d'autres personnes puissent l'utiliser n'a pas vraiment d'importance.

Son Total de laboratoire Perdo Animal est de 15 (Perdo 12 + 3 de Talent en Art) + 7 (Animal) + 3 (Intelligence) + 4 (Théorie de la magie) + 5 (Aura magique de Semita Errabunda), soit un total de 34. Comme elle connaît le sort, elle rajoute un bonus de +3 de sort similaire puisqu'il s'agit d'un sort de magnitude 3. En outre, les baguettes rapportent un bonus de +4 pour détruire les choses à distance, ce qui lui donne un total final de 41. Elle pourrait créer l'objet même si elle ne connaissait pas le sort mais ses connaissances préalables lui valent quelque bénéfice.

41 étant supérieur de 26 au niveau de l'effet, elle gagne six charges : quatre pour les quatre tranches de cinq points de son total dépassant le niveau, et une du dernier point de différence.

Neil, le joueur de Mari, décide de créer un objet magique mineur à la place puisque le Total de laboratoire de Mari est nettement supérieur au niveau du sort.

La forme et le matériau

La première chose que le personnage doit faire pour tout objet magique qu'il crée, c'est choisir la forme physique de l'objet qu'il souhaite enchanter : sa forme et son matériau. Consultez la table des Bonus de forme et de matériau pour savoir quels types d'objets ont les bonus appropriés aux types d'enchantements que le personnage souhaite y placer. Il faut également tenir compte des critères vulgaires comme magiques. Enchanter une épée en or sera sans doute une perspective séduisante mais un tel objet serait trop lourd et trop tendre pour le combat. Et si un diamant serait sans doute parfait pour un anneau, le personnage en a-t-il seulement un ? Il lui faudra sûrement s'aventurer dans le monde dangereux pour trouver ses matériaux, surtout si son alliance est pauvre.

Avant d'initier le processus d'enchantement, le personnage doit se procurer l'objet qu'il souhaite enchanter et en noter la taille et la composition.

Exemple d'objet magique

Mari se renseigne sur la fabrication de sa baguette en tant qu'objet magique réel. Une baguette donne un bonus de +4 pour détruire les choses à distance, ce qui en fait un bon choix. Les os d'animaux donnent également un bonus de +4. Malheureusement, Mari n'a que 4 en Théorie de la magie : elle ne bénéficiera donc pas de bonus supplémentaires. Elle décide de s'en tenir au bois, qui est moins voyant.

Préparation à l'enchantement

Les objets magiques majeurs sont de puissants objets requérant une certaine préparation avant que tout enchantement effectif ne puisse être réalisé sur eux.

Une fois que le personnage est en possession de l'objet physique à enchanter, il doit dépenser une saison pour le préparer. Pour cela, il doit simplement dépenser le temps requis et un nombre de pions de vis Vim brut égal au nombre indiqué dans la table des tailles et matériaux pour le forme choisie.

Il est possible de n'enchanter qu'une partie de l'objet. Le personnage peut, par exemple, enchanter le rubis se trouvant au bout d'un bâton. Étant sur un bâton, la pierre gagne les bonus appropriés à la forme (mais pas au matériau) du bâton (cf. table des Bonus de forme et de matériau) et le personnage n'a pas à enchanter l'intégralité du bâton. Cependant, tout effet bénéficiant d'un bonus de fixation de la pierre au bâton (par exemple, tout sort contenu dans la pierre bénéficiant du bonus de forme du bâton) est définitivement perdu si les deux éléments sont séparés. Lorsqu'il enchante une partie d'un objet, le personnage doit dépenser le nombre de pions de vis qui serait nécessaire à l'enchantement de cette partie si elle constituait un objet à part entière.

Il est également possible de préparer un objet composé à l'enchantement, de telle sorte que le personnage bénéficie des bonus de forme et de matériau de tous les composants pour tous les effets. Par exemple, le personnage pourrait vouloir enchanter un bâton en bois ferré surmonté d'un cristal de quartz. Il existe deux façons de procéder mais le personnage doit en choisir une au moment de la préparation initiale de l'objet et ne peut plus en changer par la suite. Déterminez le nombre de pions de vis qu'il faudrait pour préparer chaque composant à l'enchantement : le personnage peut alors le préparer avec un nombre de pions égal à la somme des pions de chaque composant ou avec un nombre de pions égal au plus haut nombre de pions requis pour un unique

Table des tailles et matériaux

Matériau	Points de base
Tissu, verre	1
Bois, cuir	2
Os, roche tendre	3
Roche dure	4
Métal de base	5
Argent	6
Or	10
Pierre semi-précieuse	12
Pierre précieuse	15
Pierre inestimable	20

Taille	Exemple	Multiplicateur
Très petite	Anneau, bracelet, pendentif, toute pierre précieuse	×1
Petite	Baguette, dague, ceinture, couvre-chef	×2
Moyenne	Épée, tunique, bottes, crâne	×3
Grande	Bâton, bouclier, cape, squelette	×4
Très grande	Bateau, chariot, corps humain, petite salle	×5



composant. La préparation du bâton de l'exemple nécessiterait huit pions pour le bâton uniquement (grand objet en bois), cinq pions pour le fer (objet en métal de base et très petit) et douze pions pour le quartz (pierre semi-précieuse très petite). Ainsi, l'ensemble complet peut être préparé pour un coût de douze pions ou de vingt-cinq pions. Un objet composé de ce type ne peut pas être constitué de plus de composants que la valeur de Théorie de la magie du personnage puisqu'il faut un certain talent pour lier magiquement des éléments disparates.

Il est impossible d'ouvrir « partiellement » un objet. Par exemple, un bâton en bois doit toujours être ouvert avec huit pions de vis, pas moins. Il est possible qu'un objet ait une capacité de vis telle que le mage est incapable de l'ouvrir à l'enchantement étant donné qu'aucun mage ne peut dépenser plus de deux fois sa valeur de Théorie de la magie en pions de vis en une saison (cf. p. 150).

Un objet que l'on a préparé à l'enchantement n'est d'aucune utilité magique tant qu'il n'a pas été harmonisé comme un talisman ou investi de pouvoirs magiques.

Exemple d'objet magique

Une baguette en bois est un petit objet en bois ne pouvant donc contenir que quatre pions de vis. Mari créant un objet magique mineur, elle n'a pas besoin d'ouvrir l'objet mais peut quand même y investir un maximum de quatre pions d'effets. Ceci n'est pas un problème : avec un Total de laboratoire de 41, le plus haut niveau d'effet qu'elle peut y investir est de 20, ce qui lui coûte tout juste deux pions.

L'harmonisation de talismans

Les talismans aident le personnage à concentrer et à augmenter ses pouvoirs magiques. Un talisman est un objet très personnel se composant de magie et de matériaux le liant intimement au personnage et pouvant canaliser sa puissance magique.

Le personnage ne peut harmoniser un objet pour en faire son talisman que s'il l'a personnellement préparé à l'enchantement. L'harmonisation d'un objet prend une saison et peut être effectuée quelque soit le Total de laboratoire du personnage. Un mage ne peut avoir qu'un seul talisman à la fois et doit complètement détruire l'ancien pour en créer un nouveau. Cela signifie que le vis et le temps investis dans le premier talisman sont perdus. Un mage ne peut pas faire un talisman pour quelqu'un d'autre.

Le mage peut harmoniser un objet investi d'effets comme son talisman tant qu'il a investi tous les effets lui-même. Un objet sur lequel ont travaillé plusieurs mages ne peut pas être harmonisé comme un talisman. Il est néanmoins possible d'harmoniser un objet magique si le créateur principal a été assisté en laboratoire par un autre individu possédant le Don (cf. « Aide en laboratoire », p. 162).

L'harmonisation d'un objet comme talisman a plusieurs effets.

Tout d'abord, le talisman du personnage est considéré comme une partie de lui-même tant que le personnage est en contact physique avec lui. Les sorts à Portée Personnelle peuvent affecter son talisman, les effets à Portée Personnelle du talisman peuvent affecter le personnage et il considère qu'il touche toute chose avec laquelle son talisman est en contact : si son talisman est un bâton, la Portée du personnage est considérablement allongée. Cela signifie également que la Résistance magique du personnage protège intégralement son talisman tant qu'il le touche.

Ensuite, le personnage a toujours un Lien mystique avec son talisman, ce qui lui permet de le retrouver très facilement quand il le perd (mais peut également être dangereux s'il tombe entre des mains ennemies).

Troisième chose : même quand le personnage n'est pas en contact physique avec son talisman, celui-ci bénéficie de la Résistance magique accordée par ses valeurs de Forme.

Enfin, un talisman est très facile à enchanter et sa capacité d'enchantement est grandement augmentée. La capacité d'un talisman est indépendante de sa forme et de son matériau : elle dépend de la puissance du mage auquel il est harmonisé. Le nombre maximum de pions de vis Vim qui peut être dépensé pour préparer un talisman est égal à la somme de la plus haute valeur de Technique et de la plus haute valeur de Forme du mage. Contrairement aux autres objets, la capacité d'un talisman peut être ouverte en plusieurs fois. Un mage pourrait ouvrir un pion de capacité par saison s'il le voulait, bien que cela ne serve à rien.

Lorsqu'un mage investit des effets dans un talisman, il reçoit un bonus de +5 à son Total de laboratoire, illustrant son lien étroit à l'objet. Néanmoins, il est impossible pour un autre mage d'investir un effet dans l'objet.

En plus des pouvoirs de base du talisman, le personnage peut également l'ouvrir à un type d'harmonisation magique, basé sur la forme et le matériau du talisman, chaque fois qu'il le prépare à l'enchantement ou y investit un effet. Consultez la table des Bonus de forme et de matériau pour connaître les harmonisations possibles. Le talisman du personnage peut être en mesure d'accepter plus d'un type d'harmonisation et peut contenir plus d'une harmonisation mais le personnage ne peut investir qu'une nouvelle harmonisation par saison. Par exemple, le mage peut améliorer son bâton-talisman en l'harmonisant aux sorts qui permettent de contrôler les choses à distance. Il obtient alors un bonus de +4 à ses jets pour les sorts permettant de contrôler les choses à distance (il s'agit du bonus indiqué dans la table des Bonus de forme et de matériau). Il pourrait l'améliorer encore afin qu'il lui accorde un bonus de +3 pour lancer des carreaux et des projectiles (par exemple), mais il faudrait que ce soit réalisé au moment où il investit un autre effet.

Les bonus d'harmonisation ne s'appliquent que lorsque le mage touche son talisman et seul le plus élevé d'entre eux s'applique. Ils s'appliquent aux totaux de Lancement de magie rituelle, formelle et spontanée mais pas à la Résistance magique ni aux activités de laboratoire. Les talismans ne sont pas limités dans le nombre d'harmonisations qu'ils peuvent avoir à la fois mais n'oubliez pas qu'il n'est possible de n'en ajouter qu'une par saison. Il n'y a pas de jet à faire pour donner un bonus d'harmonisation à son talisman.

Investir des effets

Les effets investis dans les objets magiques se conçoivent comme des sorts mais n'en sont pas. Un mage peut notamment investir un effet dans un objet même s'il ne connaît pas de sort ayant le même effet. La conception de l'effet ne demande pas plus ni moins de temps que ce qu'il faut pour investir l'effet dans l'objet.

Conception de l'effet

Tout d'abord, le personnage choisit un effet à investir dans son objet et en définit le niveau. Un effet est comme un sort : il doit être défini dans son intégralité. Il est possible de baser l'effet sur un sort pris dans la section des Sorts ou de l'imaginer complètement. S'il invente un nouvel effet, le personnage doit soigneusement le concevoir, comme s'il inventait un nouveau sort. Le niveau de l'effet est équivalent au niveau de son sort. N'hésitez pas à vérifier le niveau de votre effet avec le conteur. Notez bien le niveau initial de l'effet pour plus tard.

Bien que l'effet soit basé sur les indications du sort, il ne s'agit pas d'un sort et le mage n'a pas besoin de connaître le sort correspondant à l'effet. Par contre, il bénéficie d'un bonus s'il le connaît (cf. p. 160).

En général, les objets magiques ne peuvent pas reproduire les effets des sorts rituels. Il existe cependant une unique exception. Les effets des objets magiques peuvent avoir un niveau supérieur à 50 tant que le sort ne présente aucune autre caractéristique rituelle comme une longue Durée, une grande Cible ou un effet majeur.

Une fois les paramètres de l'effet établis, le personnage doit décider de la fréquence à laquelle il compte l'utiliser. Reportez-vous à la table de fréquence des effets. Le nombre choisi est un modificateur que l'on ajoute au niveau de l'effet.

Il doit ensuite spécifier les conditions de son déclenchement. Le déclencheur peut être un mot ou une phrase de commande, un mouvement spécifique de l'objet (comme, par exemple, le fait d'agiter ou de pointer une baguette), une position particulière du corps ou toute autre action physique imaginable. La plupart des objets magiques ne permettant pas de lire les pensées, le déclencheur doit être physique, non mental. Par défaut, l'action-déclencheur doit être réalisée par celui qui tient l'objet mais l'intention ne compte pas. Les baguettes aux pouvoirs offensifs ont en général un déclencheur très précis empêchant leur déclenchement accidentel, tandis que les autres objets se déclenchent dès qu'ils sont portés.

Il est possible de modifier un effet (cf. plus bas) afin que certaines conditions de son environnement immédiat le déclenchent. Il pourrait s'agir d'un objet se déclenchant au lever ou au coucher du soleil.

Un effet peut également être lié à un deuxième effet (cf. plus bas) de telle sorte qu'il se déclenche en fonction du résultat du deuxième effet. En liant un effet à un effet Intellego Mentem, qui se manifeste chaque fois que l'objet est tenu en main, il est possible de produire un effet dont le déclencheur serait une pensée ou une intention. N'importe quel nombre d'effets peut être lié à un seul déclencheur et dépendre du résultat de cet effet de différentes manières. Ainsi, si deux pouvoirs sont liés à un effet de lecture des pensées, l'un pourrait

Table de fréquence des effets

Fréquence	Modificateur
1 utilisation par jour	0
2 utilisations par jour	+1
3 utilisations par jour	+2
6 utilisations par jour	+3
12 utilisations pas jour	+4
24 utilisations par jour	+5
50 utilisations par jour	+6
Illimitée	+10

se déclencher quand le porteur de l'objet pense « Feu » dans le but d'activer l'objet et l'autre pourrait se déclencher quand le porteur de l'objet pense « Glace » avec la même intention.

Modifications des effets

Le personnage peut intégrer quelques options au fonctionnement des effets de l'objet magique. Elles sont présentées ci-dessous. Ces modifications changent les « normes » des objets magiques présentés ci-dessous.

Pénétration : le personnage peut décider de pourvoir l'effet d'une Pénétration non nulle. Pour chaque niveau ajouté au niveau de l'effet, celui-ci gagne une Pénétration de +2. Si un objet contient plusieurs effets, la valeur de Pénétration doit leur être attribuée indépendamment.

Concentration : lorsqu'il investit un effet, le personnage peut s'arranger pour que l'objet maintienne sa concentration sur l'effet à la place du porteur. Cette option rajoute +5 au niveau de l'effet. Notez que le porteur doit quand même se concentrer pour changer la façon dont il utilise l'effet. Par exemple, une ceinture de lévitation ne nécessitant pas de concentration peut maintenir quelqu'un dans les airs mais le porteur doit se concentrer pour monter ou descendre. Les effets abandonnés à leur propre concentration se dissipent au coucher ou au lever du soleil. Le porteur doit alors se concentrer sur l'effet quelques instants pour le prolonger jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil (ce qui arrive en premier). Cet effet est utile pour des choses telles que les anneaux d'invisibilité, qui s'activent au moment où on les enfile et maintiennent la concentration et l'invisibilité jusqu'à ce qu'ils soient retirés. Ceci permet au porteur de mettre fin à l'effet à volonté et de le relancer si l'objet a encore des charges.

Utilisation d'effet : le personnage peut limiter l'utilisation de l'effet d'un objet à certaines personnes spécifiques (comme à lui-même et à tous ses apprentis, par exemple) en ajoutant +3 au niveau de l'effet. Il introduit l'identité de ces personnes dans l'enchantement si bien que la liste ne peut plus être modifiée et que la restriction ne peut pas être ignorée.

Il peut également limiter l'utilisation de l'objet à un groupe indéfini, comme « uniquement les femmes » ou « uniquement les personnes de ma lignée magique directe », en se servant d'un déclencheur à lien (cf. plus bas).

Sinon, les objets magiques majeurs peuvent être activés par quiconque en connaît le déclencheur.

Expiration d'effet : il est possible d'investir un effet ne fonctionnant que sur une période limitée. Ce temps est décompté à partir de la première utilisation de l'effet, non à partir de sa création. Un unique objet peut combiner des effets temporaires et permanents. Le fait de limiter un effet de cette manière multiplie le nombre de points du Total de laboratoire du mage dépassant le niveau modifié de l'effet, l'autorisant à investir des effets plus rapidement. Mais cela ne lui permet pas d'investir des effets qu'il ne saurait maîtriser autrement. L'expiration d'effet ne peut s'appliquer aux objets magiques mineurs ou aux objets à charge.

Durée de l'effet	Modificateur d'excédent
1 année	×10
7 ans	×5
70 ans	×2

Déclencheur environnemental : l'effet est déclenché par quelque caractéristique de l'environnement de l'objet plutôt que par une action spécifique. L'objet n'est sensible qu'aux caractéristiques magiques majeures de l'environnement. Ainsi, il peut répondre aux évènements qui mettent fin aux durées de sort (aube, crépuscule, phases de la lune, etc.) et à des changements du modificateur que l'aura locale apporte aux activités magiques. Ceci rajoute +3 au niveau de l'effet.

Déclencheur à lien : l'effet est déclenché par le résultat d'un autre effet contenu dans le même objet. C'est surtout employé pour autoriser l'activation de l'objet au moyen d'une commande mentale ou pour limiter le nombre de personnes pouvant l'utiliser. Un effet permettant l'activation mentale doit pouvoir lire les pensées de surface en permanence, avec au moins une Portée Au contact. Le niveau de base est de 15, + 1 magnitude pour la Portée Au contact, +1 magnitude pour la Portée Concentration, +5 niveaux pour que l'objet maintienne la concentration, donnant un niveau total de 30.

Quand on résiste à un effet à déclenchement lié, l'objet ne fonctionne pas mais le porteur peut décider de ne pas résister.

Un déclencheur à lien rajoute +3 au niveau de l'effet déclenché. Le niveau de l'effet déclencheur n'est pas altéré.

Exemple d'objet magique

Mari ne veut pas intégrer de Pénétration, elle veut simplement l'effet de base Souffrance des animaux. Ceci pose le niveau de base à 15. Neil s'apercevant qu'il peut augmenter le niveau à 20 sans que le processus ne lui coûte plus de vis ni ne lui prenne plus de temps, il va sans doute se laisser tenter. Le seul ajout qui semble en valoir la peine est celui d'utilisations journalières supplémentaires : il décide donc de faire fabriquer à Mari une baguette de 24 utilisations par jour, rajoutant ainsi cinq niveaux aux quinze de base, pour un niveau final de 20.

Investir l'effet

Une fois que le personnage a choisi l'effet qu'il voulait investir dans son objet, il doit réaliser le rituel d'association. Il compare son Total de laboratoire (basé sur

Objets à effet constant

Un objet magique majeur peut contenir un effet constant si celui-ci se voit accorder une Durée Aube, deux utilisations par jour et un déclencheur environnemental (aube ou crépuscule). Ceci rajoute deux magnitudes (pour la montée de la Durée à Aube) et quatre niveaux (un pour les deux utilisations par jour et trois pour le déclencheur environnemental) aux caractéristiques de l'effet présentées dans la section des Sorts. L'objet a alors un effet véritablement constant qui ne « vacille » pas à l'aube ou au crépuscule.

les valeurs de Forme et de Technique appropriées à l'effet) au niveau total modifié de l'effet. Plusieurs autres modificateurs s'appliquent à son Total de laboratoire.

- Si l'effet que le personnage investit reproduit un sort ayant des compléments de lancement, ces compléments s'appliquent à son Total de laboratoire.
- Si l'un des bonus, indiqués dans la table des Bonus de forme et de matériau, accordé par la forme ou le matériau de l'objet correspond à l'effet investi, alors ce bonus s'ajoute au Total de laboratoire du personnage. Par exemple, si le personnage enchantait une lampe pour qu'elle produise une lumière magique constante, il ajouterait +7 à son Total de laboratoire. Le bonus total issu de la forme et du matériau de l'objet ne peut pas excéder la valeur du personnage en Théorie de la magie. Ceci illustre la capacité du mage à lier toutes les correspondances dans l'enchantement.
- Pour chaque effet déjà contenu dans l'objet et ayant une Technique et/ou une Forme en commun avec l'effet investi, ajoutez +1 au Total de laboratoire du personnage. Ce bonus de +1 s'applique par effet préexistant, même si celui-ci a la même Technique et la même Forme que l'effet investi.
- Si le personnage connaît un sort similaire à l'effet qu'il investit, il ajoute la magnitude du sort à son Total de laboratoire. Il n'obtient ce bonus que pour le sort de plus haut niveau applicable.

Le personnage ne peut investir un effet que si son Total de laboratoire modifié est supérieur au niveau modifié de l'effet. Pour chaque point de son Total de laboratoire dépassant ce niveau, il accumule un point par saison. Quand il a accumulé un nombre de points égal au niveau modifié de l'effet, il investit le pouvoir. Ainsi, si son Total de laboratoire est égal au double du niveau modifié de l'effet, il peut l'investir en une saison. Pour les objets magiques mineurs, son Total de laboratoire doit être au moins égal au double du niveau modifié de l'effet.

Pour chaque tranche de dix points, même incomplète, du niveau modifié de l'effet, le personnage doit également dépenser un pion de vis brut d'un Art correspondant soit à la Technique soit à la Forme de l'effet investi. Ce vis est dépensé pendant la première saison d'investissement de l'effet. Mais n'oubliez pas qu'un objet ne peut contenir



qu'un nombre limité d'effets. Si la quantité de vis brut requise pour investir un effet porte la quantité de vis brut dépensé au-delà du total utilisé pour la préparation de l'objet à l'enchantement dès le départ, l'effet ne peut pas être investi. Donc, si le personnage enchante une dague en argent (dont la préparation à l'enchantement nécessite douze pions de vis), il n'est autorisé à y investir qu'une valeur de douze pions d'effets. Si la dague contient déjà une valeur de dix pions d'effets, un effet nécessitant trois pions de vis (c'est-à-dire un effet de niveau 21 à 30) ne convient pas : le personnage ne peut pas l'investir dans la dague.

Exemple d'objet magique

Comme calculé auparavant, Mari a un Total de laboratoire Perdo Animal de 41, ce qui lui permet d'investir un effet de niveau 20 en une saison. Elle a un pion de vis Perdo et un pion de vis Animal qu'elle utilise pour investir la baguette. Le processus est une réussite automatique.

Baguette de Souffrance des animaux : *cette baguette en bois tout simple peut lancer Souffrance des animaux 24 fois par jour, avec une Pénétration de 0.*

Utilisation des objets magiques

Il existe plusieurs règles s'appliquant à tous les objets magiques, à moins qu'une modification d'effet n'ait été apportée et qu'il n'en soit précisé autrement.

- Les effets produits par les objets magiques ont une Pénétration de 0.
- La Portée des effets est basée sur l'objet, non sur l'utilisateur. Ainsi une Portée Au contact signifie que l'objet doit toucher la Cible et une Portée Personnelle signifie que l'effet ne Cible que l'objet.
- Sauf précision contraire, un effet qui reproduit un sort dont le maintien nécessite de la concentration doit également être maintenu par concentration.
- Tous les jets de Ciblage exigés par les effets d'un objet sont effectués par le porteur de l'objet et utilisent sa valeur de Finesse.
- Si quelqu'un entre en possession de l'objet magique du personnage et connaît le déclencheur de ses effets, cette personne peut utiliser l'objet. Même si le possesseur ne connaît pas le déclencheur, il peut étudier l'objet en laboratoire pour en apprendre les effets.
- Le personnage peut utiliser un effet d'un objet par tour, se servant du déclencheur approprié. Il doit faire tous les jets de Ciblage requis mais ne fait pas de jets de Fatigue. Il utilise l'objet magique à une initiative égale à Viv + dé de tension.
- Si l'objet magique est brisé, tous ses pouvoirs sont perdus.
- Le personnage peut utiliser un objet magique avant qu'il ne soit « rempli » d'effets, pouvant les ajouter plus tard.

L'étude des enchantements

Si le personnage souhaite déterminer les pouvoirs de l'enchantement de quelqu'un d'autre, il doit l'étudier dans son laboratoire. Il examine la construction physique de l'objet, étudie la Forme et la Technique grâce à la magie Intellego et le teste pour savoir comment l'enchantement répond aux autres magies. Tout ceci indique la façon dont l'objet a été créé, quels sont ses pouvoirs et comment les libérer.

Le personnage découvre les pouvoirs d'un objet magique du plus faible au plus puissant, c'est-à-dire du pouvoir de l'effet de plus bas niveau à celui du plus haut niveau. (Un objet fonctionnant comme un talisman est considéré comme un pouvoir de niveau 20.) Quand le personnage étudie un enchantement pour la première fois, il y passe une saison, ajoute un dé de tension à son Total de laboratoire Intellego Vim et compare le résultat au niveau du pouvoir le plus faible de l'enchantement. S'il réussit son jet pour découvrir le pouvoir le plus faible, il peut refaire un jet dans la même saison pour identifier le pouvoir de niveau directement supérieur. Par exemple, si un objet contient trois pouvoirs, de niveaux 10, 20 et 30, et si le personnage fait un jet de Total de laboratoire à 25, il ne trouve pas automatiquement les deux premiers pouvoirs. Son jet de Total de laboratoire étant supérieur à 10 (niveau du premier pouvoir), il découvre le premier pouvoir mais peut refaire un jet pendant la saison pour découvrir le deuxième pouvoir (niveau 20) et le troisième, s'il découvre le deuxième. Notez que le niveau d'un pouvoir contenu dans un objet magique inclut toutes les modifications d'effet appliquées à ce pouvoir.

Tant que le personnage parvient à découvrir les pouvoirs, il continue de faire des jets pour en découvrir davantage au cours de la même saison. S'il fait un jet mais ne trouve rien, cela signifie qu'il n'y a plus de pouvoir dans l'enchantement ou qu'il n'a pas fait un jet suffisamment élevé pour trouver le suivant. Seul le conteur sait avec certitude. Dans un cas comme dans l'autre, le personnage continue tant qu'il le souhaite mais chaque échec à découvrir un pouvoir lui interdit de relancer pour la saison et il ne peut rien faire de plus lors de cette saison.

S'il fait un jet d'étude désastreux, les issues possibles sont nombreuses et le conteur prend la décision finale en fonction de la situation. Le personnage pourrait mal interpréter un pouvoir, pensant sa fonction autre que ce qu'elle est vraiment. Il pourrait se tromper sur le déclencheur du pouvoir, ce qui l'empêcherait d'utiliser l'objet. Ou il pourrait manipuler l'objet magique d'une mauvaise façon et déclencher ses pouvoirs par erreur. S'il survit à un désastre d'étude, sa saison se termine à ce point. Il pourra néanmoins reprendre l'étude de l'objet à la saison suivante afin d'identifier correctement le pouvoir qui l'a mis en déroute.

Les mages utilisent parfois la variante d'*Effet retardé* (cf. p. 241), *Sort d'attente*, pour protéger leurs objets magiques. Le sort en attente est souvent libéré par quiconque examine magiquement l'objet. *Sort d'attente* n'est pas investi dans l'objet mais lancé sur lui pour le protéger. Le personnage ne peut donc pas détecter un *Sort d'attente* lors de son étude préliminaire de l'objet. S'il ne lance pas un sort pour détecter un *Sort d'attente*, il faut bien souvent tomber dessus par hasard pour le découvrir. Faites donc attention.

Les sorts similaires

Le mage profite de quelques avantages à connaître un sort similaire à l'effet qu'il crée. Il reçoit un bonus à son Total de laboratoire égal à la magnitude du sort similaire de plus haut niveau qu'il connaît. Un seul sort accorde le bonus : il n'y a aucun intérêt en laboratoire à connaître une dizaine de sorts similaires.

Bonus de Sort Similaire :
magnitude du sort similaire de plus haut niveau connu

Un sort est qualifié de similaire s'il répond à l'une des conditions suivantes :

- Même effet, avec une Portée, une Durée ou une Cible différente. Les trois caractéristiques peuvent être différentes.
- Effet semblable, de mêmes Portée, Durée et Cible.

Deux sorts ont le même effet si les règles décrites pour le sort sont les mêmes (à l'exception de la Portée, de la Durée ou de la Cible). Les effets semblables incluent des choses comme causer des dégâts avec Creo Ignem ou transformer un être humain en animal terrestre. Au final, la décision revient à la troupe. Le bonus de sort similaire n'est généralement pas très important, il n'y a donc pas de mal à pécher par excès de générosité.



Les Rituels de longévité

Le temps que le personnage peut consacrer à l'étude et à l'augmentation de sa puissance n'est limité que par l'inévitable moment de sa mort. En cherchant à prolonger leur temps dans ce monde, les mages d'Hermès ont développé des Rituels de longévité. Bien qu'il soit impossible d'échapper à la mort, ces rituels permettent de la repousser d'une centaine d'années ou plus. Les mages de deux cents ans ou plus âgés sont rares mais il en existe.

Le Rituel de longévité crée une ancre magique, entretenant la force vitale du mage et affectant souvent directement ses tissus corporels. Cette ancre empêchant cependant le mage d'augmenter sa force vitale de manière naturelle et humaine, il devient définitivement stérile. Le rituel prend une saison et s'achève dans une sorte de *focus*, propre au mage en question. La forme de *focus* la plus courante est la potion, que boit le mage, mais ce pourrait également être un bain, un rituel au cours duquel le mage inhale la fumée d'un encens spécial, voire un feu magique au centre duquel le mage se tient pour brûler les impuretés responsables du vieillissement. Le *focus* est toujours quelque chose qui doit être répété : il ne requiert aucune action continue ni la possession d'un objet. Les mages dont le *focus* est une potion parlent souvent de leur potion de longévité ; les mages utilisant un *focus* différent emploient le terme approprié mais, s'ils ont l'impression que la nature du *focus* est trop révélatrice, ils parlent souvent et tout simplement de Rituel de longévité.

Le développement et la réalisation du Rituel de longévité prennent une saison et le sujet du rituel doit être présent pendant toute cette période. Si c'est approprié, il peut assister le mage qui crée le rituel dans son travail de laboratoire (cf. p. 162).

Chaque mage a son propre Rituel de longévité mais il est possible pour un mage de créer un Rituel de longévité pour un autre. En effet, beaucoup de jeunes mages emploient des mages plus âgés afin qu'ils créent leur Rituel de longévité, le Total de laboratoire plus élevé du mage ancien rendant le rituel plus efficace. Il n'est pas rare qu'un mage paye son *parens* pour cela et c'est presque une tradition dans certaines parties de l'Ordre.

Rituel de Longévité :
bonus de +1 par tranche de cinq points, même incomplète, du Total de laboratoire Creo Corpus

Coût du Rituel de Longévité en Vis :
1 pion par tranche de cinq ans d'âge (arrondi au supérieur)

Normalement, seuls Creo, Corpus et du vis Vim peuvent être utilisés pour les Rituels de longévité. Néanmoins, le Rituel de longévité étant une création très personnelle, il est lié de manière unique aux capacités magiques du personnage. Avec l'accord de la troupe ou du conteur, il est possible de substituer tout type de vis auquel vos talents magiques sont fortement associés.

L'effet du Rituel de longévité dure jusqu'à ce que le personnage souffre d'une crise de vieillissement (cf. « Vieillissement », p. 251). Après cela, le rituel perd son efficacité et le *focus* doit être répété. Le personnage peut alors inventer un nouveau rituel (en suivant les règles normales) ou le réaliser à nouveau à partir de l'ancien. Il faut simplement procéder à un nouvel investissement de vis (dont la quantité est basée sur l'âge présent du personnage) mais cela ne demande pas beaucoup de temps. Le personnage doit avoir le Texte de laboratoire (cf. plus bas) du rituel original pour faire cela : c'est le seul avantage que rapporte un Texte de laboratoire de Rituel de longévité. Si son Rituel de longévité échoue et si le personnage fait des jets de Vieillissement avant d'en créer un nouveau, il souffre des pleins effets de son âge. Il ne récupère aucun des points de Vieillissement ou de Décrépitude perdus alors qu'il ne bénéficiait plus des effets du rituel quand il réalise enfin un nouveau rituel.

Lorsqu'il crée un Rituel de longévité pour la première fois, le personnage peut en augmenter la puissance en ajoutant du vis supplémentaire lors de la cérémonie. Ce vis vient en plus de ce que le personnage doit dépenser pour son âge actuel. Pour chaque pion de vis supplémentaire rajouté au rituel, il ajoute 1 à son Total de laboratoire. Ce vis est investi au moment de la création d'une version donnée du rituel mais le personnage doit utiliser la même quantité de vis chaque fois qu'il réalise de nouveau le *focus* après l'échec du rituel. S'il réinvente le rituel pour profiter de valeurs augmentées en Art, il peut décider de ne pas utiliser de vis supplémentaire.

Le personnage peut réaliser des Rituels de longévité pour d'autres personnes, même des non-mages.

Pour ce faire, il doit avoir un Total de laboratoire Creo Corpus d'au moins 30. Un Rituel de longévité réalisé pour un autre mage ou personnage possédant une Compétence surnaturelle fonctionne exactement comme si le personnage le réalisait pour lui-même (-1 aux jets de Vieillissement par tranche de cinq points de son Total de laboratoire). Néanmoins, les personnes non-mages ne sont pas aussi résistantes que les mages. Un rituel créé pour un vulgaire ne soustrait donc qu'un point aux jets de Vieillissement du personnage par tranche de dix points (arrondi au supérieur) de son Total de laboratoire.

Les Textes de laboratoire

Quand un mage crée quelque chose en laboratoire, il tient un ensemble de notes reportant ce qu'il a fait, ce qui a fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné. À l'aide de ces notes, lui ou un autre mage peut reproduire l'effet bien plus rapidement puisqu'il sait exactement ce qu'il doit faire.

Le mage crée un Texte de laboratoire pour chaque effet qu'il crée. Ainsi, quand il invente un simple sort ou investit un unique pouvoir dans un objet magique, il crée un simple Texte de laboratoire.

Les Textes de laboratoire les plus courants de l'Ordre d'Hermès sont ceux qui présentent en détail la création de sorts. Presque chaque alliance a une collection conséquente de ce type de textes puisqu'ils doublent la vitesse à laquelle les mages peuvent ajouter de nouveaux sorts formels à leur répertoire.

Utilisation des Textes de laboratoire

Un mage ayant un Texte de laboratoire sur un effet particulier peut le reproduire en une simple saison si son Total de laboratoire dépasse le niveau de l'effet. Si son Total de laboratoire est inférieur au niveau de l'effet, il ne peut pas utiliser le Texte de laboratoire tant que son Total de laboratoire n'aura pas augmenté pour être au moins égal à ce niveau. Le mage peut reproduire plusieurs effets s'ils sont tous de la même Technique et de la même Forme et si la somme de leurs niveaux est inférieure à son Total de laboratoire. Le Total de laboratoire se calcule exactement de la même manière quand il s'agit de travailler sur un Texte de laboratoire que quand il s'agit de travailler sans.

C'est presque une exacte reproduction de l'effet original. Aucune caractéristique de sort ou d'effet d'objet magique ne peut être changée et, dans le cas d'un objet magique, l'objet en lui-même doit être de la même forme et du même matériau que l'objet décrit dans le texte. Il est cependant possible d'utiliser un texte issu de l'enchantement d'un pouvoir dans un objet aux pouvoirs multiples pour n'enchanter que ce pouvoir. Il est impossible d'utiliser le Texte de laboratoire d'un objet magique mineur pour investir un pouvoir dans un objet magique majeur et vice versa, ni pour un autre mage de se servir d'un Texte de laboratoire concernant l'investissement d'un effet dans un talisman. La différence majeure entre les deux effets étant que c'est le sceau du personnage qui est intégré, non celui du mage original.

Si le Texte de laboratoire concerne un objet à charges, le mage produit un objet ayant un



nombre de charges égal à un cinquième de son Total de laboratoire, arrondi au supérieur.

Le Texte de laboratoire d'un Rituel de longévité autorise uniquement le mage à reproduire le rituel final sans qu'il ait besoin de passer une saison sur le processus.

Exemple de Textes de laboratoire

Carolus décrète avoir besoin d'au moins un sort de combat ou il risquerait de s'attirer des ennuis s'il était surpris à voler. Étant donné ses forces magiques, il décide de s'intéresser à Perdo Corpus. Son Total de laboratoire Perdo Corpus est de 10 (Perdo) + 5 (Corpus) + 2 (Intelligence) + 4 (Théorie de la magie) + 1 (Théorie de la magie spécialisée en invention de sorts) + 5 (Aura de Semita Errabunda), ce qui donne un total de 27. Il pourrait inventer tout seul un sort de niveau 13 en une saison mais cela ne lui serait pas d'une grande utilité.

Heureusement, la bibliothèque de l'alliance possède un Texte de laboratoire pour Main d'étrangleur. Il s'agit d'un sort de niveau 25, ce qui lui prendrait treize saisons pour l'inventer de lui-même. Son Total de laboratoire étant supérieur de deux au niveau du sort, il aurait accumulé 26 points à l'issue des treize saisons et l'aurait donc inventé. Cela dit, en travaillant à partir du Texte de laboratoire, il peut inventer le sort en une saison.

Écrire un Texte de laboratoire



On crée un Texte de laboratoire comme on crée un effet et il n'est pas besoin de plus de temps. Mais ces Textes de laboratoire ne sont pas immédiatement utiles aux autres puisqu'ils intègrent toutes sortes d'abréviations personnelles et de raccourcis que les autres ne peuvent comprendre. (N'oubliez pas que tout est manuscrit au Moyen-âge.)

Si le personnage souhaite écrire son propre Texte de laboratoire afin que d'autres puissent l'utiliser facilement, il peut passer une saison à écrire un maximum de (Latin × 20) niveaux de Textes de laboratoire utilisables par d'autres. En une saison, il peut également recopier (Profession : scribe × 60) niveaux de Textes de laboratoire déjà rédigés de manière compréhensible. Notez que recopier est un talent différent de l'écriture complète. Il est tout à fait possible pour un écrivain talentueux d'être plus rapide à rédiger qu'à recopier.

Écriture de Textes de Laboratoire :
Latin × 20 niveaux par saison

Recopiage de Textes de Laboratoire :
Profession : scribe × 60 niveaux par saison

Traduction des Textes de laboratoire

Si le personnage veut traduire les Textes de laboratoire d'un autre mage, dont il ignore les secrets et les abréviations, il doit d'abord en résoudre le système d'abréviations. À chaque saison passée à étudier un seul de ses textes, il accumule un nombre de points égal à son Total de laboratoire dans la Technique et la Forme appropriées. Une fois qu'il a accumulé un nombre de points égal ou supérieur au niveau de l'effet, il comprend le texte. Il s'agit d'une forme d'expérimentation nécessitant un laboratoire.

Quand le personnage a compris les abréviations du mage pour un Texte de laboratoire, il peut écrire n'importe lequel de ces Textes de laboratoire comme s'ils étaient les siens (c'est-à-dire Latin × 20 par saison) tant qu'aucun d'eux ne dépasse le niveau du texte déchiffré. C'est un simple processus de traduction, ne nécessitant pas de laboratoire. Si le personnage tombe sur un texte de plus haut niveau, il doit le décoder séparément mais commence avec un nombre de points accumulés égal au plus haut niveau des textes qu'il a traduits.

Le laboratoire en jeu

Les activités de laboratoire constituant la majeure partie de la vie d'un mage, vous devriez choisir avec soin les activités de laboratoire et l'attitude de votre personnage vis-à-vis de son laboratoire et de ses créations. Le laboratoire en lui-même est un reflet important de la personnalité du personnage puisque c'est l'endroit où il passe l'essentiel de son temps. Prenez le temps de penser à quoi il ressemble et à ce qui s'y trouve. Son sanctum est-il gardé par des sorts de protection ? Où dort le personnage ? Qu'a-t-il dans son laboratoire et où le range-t-il ? Y cache-t-il ses biens les plus précieux ? Son laboratoire est-il propre et bien rangé ou est-ce une pagaille désorganisée dans laquelle nul autre que lui ne peut y retrouver quoi que ce soit ? Répondre à ces questions vous aidera à définir votre mage. Et puis c'est généralement amusant.

Activités de laboratoire multiples

Parfois, il arrive que le personnage souhaite s'adonner à des activités de laboratoire qui, quoiqu'enrichissantes, sont bien en deçà de ses capacités et ne nécessitent donc pas une saison complète d'efforts chacune. Dans ce cas, il peut décider de réaliser plusieurs activités dans la même saison, répartissant son temps entre chacune d'elles. Toutes les activités réalisées en une saison doivent être du même type (apprentissage de sorts, investissement de pouvoirs dans un objet magique, création de potions) et utiliser les mêmes Technique et Forme. Pour effectuer plusieurs activités en même temps, additionnez simplement le niveau de toutes les activités engagées et ajoutez votre Total de laboratoire au total des niveaux.

Si le personnage réalise une expérimentation mystique, il ajoute un seul dé simple + un modificateur de risque à son Total de laboratoire, mais tout résultat obtenu sur la table des Résultats extraordinaires s'applique à toutes les activités réalisées au cours de la saison.

Aide au laboratoire

Si le Code d'Hermès protège les mages se rencontrant sur un terrain neutre, le sanctum du mage (laboratoire et quartiers personnels) est un endroit spécial

où le mage garde ses trésors les plus précieux et ses plus grands secrets. Ainsi, le Droit hermétique autorise les mages à exiger la taxe qu'ils souhaitent des mages s'introduisant dans leur sanctum. Étant donné que les mages renoncent à la protection du Code lorsqu'ils sont dans le laboratoire d'un autre, très peu s'associent sur le travail en laboratoire.

Néanmoins, il est certaines fois où les mages reçoivent de l'aide dans leurs travaux de laboratoire, que ce soit de mages de confiance ou d'apprentis. Quiconque a le Don et une valeur d'au moins un en Théorie de la magie peut aider le personnage dans la réalisation d'une activité s'appuyant sur sa Théorie de la magie. S'il est aidé dans la réalisation d'une activité s'appuyant sur sa Théorie de la magie, le personnage ajoute l'Intelligence et la Théorie de la magie de son assistant à son Total de laboratoire pour la saison. Si ce total est négatif, l' « assistant » impose un malus sur le Total de laboratoire du personnage. Si l'assistant a quelque Vertu appropriée, comme Génie inventif, cette Vertu affecte les efforts du chercheur principal, s'ajoutant à ses valeurs de laboratoire.

Ainsi, quand deux mages coopèrent, l'un est toujours le chercheur principal, l'autre l'assistant. Cette recherche peut se dérouler en dehors du sanctum des deux mages, auquel cas les deux partis sont protégés par le Code. Cependant, l'assistant annonce à l'Ordre qu'il considère le chercheur principal comme son supérieur. Cela limite énormément le nombre de mages que la plupart des membres de l'Ordre acceptent d'assister. Par convention, les mages sont censés considérer leur *parens* comme leur supérieur tout au long de leur vie, ils ne sont donc pas stigmatisés s'ils aident leur *parens*, même les mages n'ayant que mépris pour eux.

Le personnage ne peut normalement pas avoir plus d'un assistant dans son laboratoire puisqu'il est difficile de coordonner les efforts de plusieurs assistants avec ceux du personnage et entre eux. Néanmoins, les personnes exceptionnellement bien organisées et coopératives peuvent travailler ensemble à plusieurs, chaque assistant ajoutant ses valeurs de Théorie de la magie et d'Intelligence aux valeurs du chercheur principal. Le nombre total d'assistants dont le chercheur principal peut profiter en une saison est limité à sa valeur de Commandement (mais il peut toujours en avoir au moins un). Les mages ayant un familier font exception : ils peuvent toujours avoir au moins un assistant en plus de leur familier.

Les assistants de laboratoire gagnent des points d'expérience d'exposition, généralement en Théorie de la magie, mais ils ne gagnent rien d'autre de l'expérience.

Les distractions du travail de laboratoire

Les règles concernant ce qu'un mage peut faire en une saison supposent que la saison ne soit pas interrompue. Mais parfois, les mages passent du temps loin de leur laboratoire, à voyager et à explorer, et ce temps perdu se fait sentir dans leur travail.

Il peut manquer dix jours de travail de laboratoire et rattraper ce temps en travaillant davantage le reste de la saison. Le personnage ne reçoit pas de malus pour cela. Cela dit, s'il manque onze jours ou plus, son Total de laboratoire reçoit un malus de 10 points, plus deux points pour chaque jour manqué au-delà du dixième, jusqu'à un malus maximum de 30 quand il manque vingt jour de travail. S'il manque plus de vingt jours, il ne peut pas réaliser son activité de laboratoire puisqu'il perd toute synchronisation avec les cycles des cieux.

Les familiers

Protégeant jalousement leurs secrets et se méfiant de quiconque pourrait exercer un ascendant sur eux, les mages sont connus pour garder leurs distances avec les autres. Les apprentis peuvent leur tenir compagnie mais le lien unissant un maître et son apprenti s'atrophie souvent quand l'apprenti devient mage et il arrive parfois que les anciens maîtres et apprentis deviennent rivaux. Beaucoup de mages se tournent vers les familiers pour les relations durables et plus profondes.

Un familier est un animal avec lequel le mage se lie d'amitié et auquel il se lie magiquement, l'investissant de pouvoirs magiques et utilisant la magie pour fusionner ses pouvoirs et ses capacités aux siennes. Bien que le familier soit très proche du mage qui le crée, il a toujours sa volonté propre et n'est pas sous le contrôle du mage. Le familier est le meilleur ami et le plus grand allié que le mage aura jamais… mais même les amis se disputent parfois.



Trouver et apprivoiser un familier

La première étape pour trouver un familier est de trouver un animal doué d'une magie inhérente : ainsi, il aura probablement une Puissance magique dont la valeur sera fixée en fonction de celle des autres créatures magiques. En définitive, il appartient au conteur de déterminer la façon dont se trouve une telle créature. Il est généralement inutile d'errer au hasard à la recherche d'une telle créature : les mages suivent souvent des rumeurs les conduisant au familier voulu. Certains reçoivent des « visions » d'animaux qui leur sont « destinés » d'une manière ou d'une autre.

Une fois trouvé, l'animal doit être apprivoisé. Le personnage doit l'admirer et même l'aimer sincèrement, et l'animal doit lui donner sa confiance en toute liberté, sans y être forcé par quelque moyen magique ou vulgaire. L'animal ressent la nature du personnage lorsqu'il est près de lui. Si leurs deux natures se heurtent, l'animal le rejette. La nécessité pour le familier et le mage de se vouer une admiration mutuelle est la raison pour laquelle les mages de l'air, par exemple, prennent souvent des oiseaux pour familiers et pour laquelle le personnage apprend souvent des choses sur un mage en observant le familier qu'il a choisi et qui l'a choisi.



SECTION VIII

L'enchantement du familier

Quand le personnage et le familier se sont apprivoisés, le personnage emmène son familier jusqu'à son laboratoire où il initie une série d'enchantements. L'enchantement d'un familier est un processus différent des autres enchantements. Le lien unissant le personnage et son familier provoque des changements en eux deux et le personnage ne contrôle pas intégralement la façon dont ces enchantements l'affectent. Ce sont votre troupe et le conteur qui déterminent la manière dont votre personnage est affecté par l'enchantement mais c'est vous qui contrôlez les changements que subit votre familier.

Le lien initial

Le Total de laboratoire requis pour lier le familier correspond à Technique appropriée + Forme appropriée + Int + Théorie de la magie + modificateur d'aura. Les Arts et *foci* puissants peuvent s'appliquer. Une Technique ou Forme est appropriée si elle correspond d'une certaine manière à l'animal ou à ses pouvoirs. Ainsi, Animal et Vim sont toujours des Formes appropriées pour lier des animaux magiques. Aquam s'applique aux créatures aquatiques ou semi-aquatiques ; et Auram aux oiseaux ou aux créatures ayant des pouvoirs sur l'air ou le climat. Corpus s'applique aux animaux pouvant prendre forme humaine ou ayant des pouvoirs de guérison ou de transformation. Herbam conviendra sans doute aux créatures arboricoles ou ayant des pouvoirs sur les plantes. Ignem est approprié aux créatures flamboyantes ou crachant du feu et Imaginem à celles capables de changer d'apparence. Mentem convient à tout animal doué d'un esprit véritable ou pouvant affecter l'esprit des gens, tandis que Terram est approprié aux animaux fouisseurs ou aux créatures ayant des pouvoirs sur la terre, la pierre ou le métal.

Les Techniques, quant à elles, correspondront davantage aux capacités de l'animal. Les bâtisseurs, comme les castors, correspondent à Creo, tandis que les destructeurs, comme les serpents, sont liés à Perdo. Les créatures qui se transforment, comme les papillons, correspondent à Muto, et celles qui contrôlent les autres, comme les chefs de meutes, correspondent à Rego. Intellego est approprié aux animaux ayant des sens aiguisés, comme les aigles ou les chauves-souris.

N'importe quel mage devrait être capable de trouver un animal qu'il peut lier avec ses meilleures Technique et Forme et un tel animal sera automatiquement en accord avec la magie du mage.

Le niveau de l'enchantement est égal à vingt-cinq plus la Puissance magique du familier plus cinq fois sa Taille. Si le familier a une Taille négative, elle réduit le niveau de l'enchantement. Par exemple, un familier ayant une Taille de -2 et une Puissance magique de 10 peut être lié avec un enchantement de niveau 25 : 10 pour la Puissance magique, plus 25, moins 10 de la Taille négative. Le mage ne peut lier un familier que si son Total de laboratoire

est égal ou supérieur à ce niveau. Si tel est le cas, il peut lier le familier en une saison. Cela lui coûte un pion de vis par tranche de cinq points, même incomplète, du Total de laboratoire. Le vis dépensé doit correspondre à la Technique ou à la Forme utilisée dans le calcul du Total de laboratoire et le mage peut utiliser les deux types.

Total de Laboratoire du Lien avec le Familier :
Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura

Niveau du Lien avec le Familier :
Puissance magique du familier + 25 + (5 × Taille)

Coût du Lien avec le Familier :
1 pion de vis par tranche de cinq points, même incomplète du Total de laboratoire du lien avec le familier. Le vis doit correspondre à la Technique ou à la Forme

Les trois cordes

Quand il se lie à un familier, le mage forge trois cordes mystiques. Une corde d'or unit les capacités magiques du mage et du familier, une corde d'argent unit leur esprit et une corde de bronze unit leur corps. Ces cordes sont observables pour quelqu'un ayant la Vertu Double vue, sinon elles sont imperceptibles.

La force de chacune de ces cordes a une valeur allant de 0 à +5. Pour déterminer la valeur des cordes, répartissez le nombre de points du Total de laboratoire du mage entre elles. Cependant, vous choisissez puis dépensez les points alloués à chaque corde pour acheter des valeurs de corde. Une force de corde à 0 ne coûte rien, une force de +1 requiert 5 points, une valeur de +2 requiert 15 points, une valeur de +3 requiert 30 points, une valeur de +4 requiert 50 points et une valeur de +5 (le maximum) requiert 75 points. Le coût total des cordes achetées ne peut pas dépasser le Total de laboratoire du mage.

Chaque corde a un effet variable (décrit ci-dessous) en fonction de la qualité avec laquelle elle a été forgée. Ces avantages s'appliquent également au familier.

La corde d'or : le familier aide le personnage à éviter les erreurs magiques, l'autorisant à lancer moins de dés de désastre quand il manipule la magie. La valeur de sa corde d'or représente le nombre de dés désastre que le personnage peut soustraire de ses jets de désastre (mais il doit toujours en lancer au moins un).

La corde d'argent : le personnage peut appliquer la valeur de sa corde d'argent comme bonus à tous les jets impliquant ses Traits de personnalité, à ses jets de résistance naturelle contre la magie mentale et aux jets pour se protéger d'une influence mentale naturelle comme l'intimidation ou la ruse verbale. En outre, si son esprit devait tomber sous le contrôle d'une autre force, son familier pourrait le libérer. Pour réussir, il doit faire 9+ sur un dé de tension, auquel s'ajoute la valeur de sa corde d'argent en tant que bonus (une tentative par jour). Si le jet est désastreux, l'esprit de l'animal est contrôlé, tout comme celui du personnage.

La corde de bronze : le personnage peut appliquer la valeur de sa corde de bronze comme bonus à son Total d'encaissement, à ses jets de soins, à ses jets de résistance à la privation (comme quand il retient sa respiration ou résiste au sommeil) et au Vieillissement. Cela ne l'aide pas à résister à la Fatigue.

Étant donné que le mage lie le familier en forgeant les cordes, le lien initial et la forge des cordes se déroulent dans la même saison.

Le mage peut choisir de renforcer ces liens après avoir lié le familier. Il doit utiliser le même Total de laboratoire ayant servi à l'établissement du lien initial et peut acheter des forces de lien avec la nouvelle valeur de son Total de laboratoire. Ce renforcement se déroule également en une saison et coûte un nombre de pions de vis égal à un cinquième du Total de laboratoire du mage, arrondi au supérieur, moins le nombre de pions de vis déjà dépensés pour lier le familier. Ceci n'inclut pas les pions de vis dépensés pour la trempe du lien (cf. ci-dessous). Ainsi, le nombre de pions de vis à dépenser pour acquérir des cordes d'une certaine force reste le même, que le mage fasse tout en une saison ou en plusieurs.

Le familier lié

La création du lien donne au mage et au familier la Vertu mineure Véritable ami, s'appliquant à l'un et à l'autre des partenaires. Ainsi, ils gagnent également le Trait de personnalité Loyal (partenaire) +3.

Le familier ne pourra pas mourir de vieillesse tant que le mage vivra, ne souffrant des effets néfastes de l'âge que lorsque le mage en souffre lui aussi. Si, auparavant, le familier n'avait pas d'intelligence humaine, il en gagne une avec une valeur de -3. Il gagne une valeur égale à celle du mage dans toutes les langues que parle le mage ; le familier comprend les langues comprises par son maître et les parle s'il possède l'équipement vocal approprié. Les familiers peuvent apprendre des Compétences de la même manière que les humains. Ils ne peuvent cependant pas apprendre la magie, même s'il leur est possible d'apprendre Théorie de la magie et de servir d'assistants de laboratoire.

Le mage et le familier sont magiquement liés. Chacun fait office de Lien mystique à l'autre. Aucun des deux n'a besoin de passer la Résistance magique de l'autre pour l'affecter avec un sort ou une capacité magique.

Pour résister aux sorts, le familier utilise la meilleure valeur de Résistance magique entre la sienne et celle du mage mais cette résistance ne se cumule pas avec une *Parma Magica*. Le mage peut également décider d'utiliser la Résistance magique de son familier mais elle ne se cumule pas non plus avec une *Parma Magica*.

Le familier comme le mage conservent toutes les capacités qu'ils avaient avant la réalisation du rituel.

La trempe du lien

Le mage peut, à tout moment, investir des pouvoirs dans le familier qui lui est lié. Il s'agit d'une activité de laboratoire dont les règles sont les mêmes que celles de l'investissement d'un pouvoir dans un objet magique, à cinq exceptions près.

Tout d'abord, il n'y a aucune limite au nombre de pouvoirs qui peuvent être investis dans un familier.

Ensuite, le mage n'obtient aucun bonus à son Total de laboratoire des autres effets déjà investis dans son familier. Au lieu de cela, il reçoit un bonus de +5, si l'effet correspond à la Technique ou la Forme ayant été utilisée pour lier le familier, ou un bonus de +10, s'il correspond aux deux.

Troisièmement, le mage peut investir n'importe quel nombre de pouvoirs en une saison, s'ils sont tous de mêmes Technique et Forme et si la somme de leurs niveaux est inférieure ou égale à la moitié de son Total de laboratoire.

Quatrièmement, les pouvoirs sont limités aux effets ciblant le mage, le familier ou les deux.

Enfin, les avantages des mystères Verditius ne comptent pas dans le Total de laboratoire. Le mystère n'a rien à voir avec les familiers.

Si l'enchantement n'affecte que le mage, il est alors sous le contrôle du familier. S'il n'affecte que le familier, l'enchantement est sous le contrôle du mage. Quand ils utilisent des effets magiques investis dans le lien du familier, le mage et le familier sont toujours considérés comme étant en contact physique l'un avec l'autre.

Les *foci* couvrant le familier s'appliquent à l'investissement de tous les pouvoirs, quoi qu'ils fassent. Les *foci* couvrant le pouvoir s'appliquent normalement.

Chaque fois que le mage investit un pouvoir dans le lien avec son familier, chacun des deux partage une caractéristique mineure de l'autre. Il s'agit d'un effet purement symbolique mais plus l'effet est puissant, plus la caractéristique devrait être forte.

Si ce processus donne lieu à un Texte de laboratoire, ce texte ne s'applique qu'à l'investissement du pouvoir dans le lien unissant le mage et son familier : il est donc rarement utile à qui que ce soit, même au mage l'ayant créé.

L'investissement d'un pouvoir dans le lien coûte la même chose que l'investissement d'un pouvoir dans un objet magique : un pion de vis par tranche de dix niveaux, même incomplète, de l'effet. Ce vis doit correspondre à la Technique ou à la Forme de l'effet.

Exemples de pouvoirs

Parole : le fait de douer un animal de la parole humaine est un pouvoir Muto Animal ayant un niveau de base de 5 (changement mineur qui dénaturalise l'animal). La Durée doit être Concentration, le lien maintenant la concentration, et la Portée doit être augmentée à Au contact. Ce qui donne un niveau de 20. Le mage doit maintenir le pouvoir au moment du lever et du coucher du soleil mais peut le réactiver une fois par jour s'il « oublie. »

Communication mentale : il s'agit d'un double effet permettant à chacun des deux partenaires de communiquer avec l'autre. C'est un effet Creo Mentem, l'un des deux partenaires façonnant les choses dans l'esprit de l'autre. S'ils ne peuvent communiquer que par mots, le niveau de base est de 3, plus une magnitude pour la Portée Au contact, plus dix niveaux pour l'utilisation illimitée, donnant un total de 14. S'ils peuvent se transmettre des pensées plus complexes, comme des images et des émotions, le niveau de base est de 4, plus une magnitude pour la Portée Au contact, plus dix niveaux pour l'utilisation illimitée, donnant un niveau final de 15.

Métamorphose : la façon la plus efficace de produire des changements contrôlables est de fixer la Durée du sort à Concentration puis d'améliorer l'effet de manière à ce que le lien maintienne la concentration. La transformation du familier en humain est un effet Muto Animal, avec un complément Corpus, dont le niveau de base est de 10. Ajoutez une magnitude pour la Portée Au contact et une pour la Durée Concentration, ainsi que cinq niveaux pour que le lien maintienne la concentration. Le niveau final est de 25 si la transformation peut être effectuée une fois par jour. Le niveau requis pour que le mage prenne la forme de son familier est variable. Les deux peuvent également prendre d'autres formes si les pouvoirs appropriés sont investis.

Sens partagés : la capacité à voir par les yeux de l'autre et à entendre par ses oreilles est un effet Intellego Mentem. Le niveau de base pour le partage d'un seul sens est de 15 (en analogie avec les caractéristiques), plus cinq pour la Portée Au contact et cinq pour la Durée Concentration. Cinq niveaux supplémentaires permettent au lien de maintenir l'effet, donnant un niveau total de 30 si le sens peut être partagé une fois par jour. Notez que ce partage ne fonctionne que dans un sens : il faut investir un deuxième pouvoir pour que le partage réciproque soit possible.

Localisation : le niveau de base pour trouver son partenaire est de 3 et il doit être augmenté d'une magnitude (à 4) pour la Portée Au contact. Il s'agit d'un effet Intellego Corpus pour trouver le mage et d'un effet Intellego Animal pour trouver le familier.

Aura de feu : permet de couronner le mage ou le familier de flammes qui ne brûlent pas le personnage mais tout ce qui entre en contact avec lui. Comme cela crée des flammes non-naturelles, le feu inflige des dégâts égaux au niveau de l'effet. Les Arts en sont Creo Ignem avec un complément Rego. Il faut rajouter +5 niveaux pour augmenter la Durée à Diamètre, +5 niveaux pour la Portée Au contact, +5 pour le complément Rego et +10 pour l'utilisation illimitée. Le niveau final est égal à Dégâts + 25.

Griffes d'acier acérées : le niveau de base est de 5 pour créer le métal de base. Ajoutez cinq niveaux pour la Portée Au contact et un total de dix pour la Durée Concentration et pour que la concentration soit maintenue par le lien. Les griffes étant censées être magiquement acérées, le niveau est augmenté de cinq. Ajoutez dix niveaux pour que l'effet soit invoqué à volonté, ce qui donne un niveau final de 35.

Le familier en jeu

Le personnage et son familier resserrent inévitablement leur lien au fil de la saga, apprenant l'un de l'autre et renforçant le lien qui les unit. Au fil des années, le familier apprend ce que le personnage sait, à condition que le personnage garde son familier auprès de lui lorsqu'il étudie et qu'il partage ses connaissances avec lui.



Le familier vieillit en même temps que le personnage, mourant généralement quelques jours avant ou quelques semaines après lui. La mort soudaine du familier est signe de danger immédiat. Si jamais le personnage devait mourir alors que son familier reste en vie, son familier ferait alors l'expérience d'un choc qui pourrait le tuer ou, s'il parvenait à survivre, le laisserait misérable et dévasté pour le restant de sa vie. De la même manière, si le personnage survit à son familier, il ressentirait un vide profond pouvant durer des mois, voire des années. La possession d'un familier est quelque chose de personnel, d'intime : seuls les mages plus préoccupés par leur statut que par la véritable amitié utilisent les familiers comme symbole de leur statut. Le personnage devrait témoigner à son familier le même instinct protecteur qu'il témoignerait à un(e) époux(se).

Il n'est possible d'avoir qu'un seul familier à la fois. Il accompagnera le personnage pendant longtemps, alors tâchez d'en faire un être intéressant.

La participation des autres joueurs

Le conteur joue un rôle important dans la création du familier. Si la troupe de votre personnage compte un membre jouant le rôle du conteur pour les activités de laboratoire, cette personne peut intervenir en tant que conteur dans la création de votre familier. Cependant, vous pourriez très bien souhaiter que toute la troupe fasse office de conteur au cours du processus, tant pour profiter d'une plus grande créativité que pour créer un familier plus acceptable pour vos compagnons de jeu, qui trouveront peut-être difficile de compter un nouveau venu si étrange dans le groupe.

Votre personnage et son familier étant très proches, vous pouvez incarner votre familier comme une extension de votre personnage. Après tout, il se peut que vous partagiez des capacités et des excentricités de personnalité similaires. Néanmoins, vous pouvez également demander au conteur ou à un autre joueur d'incarner votre familier. Cette alternative vous assurera au moins que votre familier sera distinct de vous et elle est conseillée si votre personnage et son familier ne s'entendent pas très bien.

Les apprentis

Dans sa poursuite de l'art de la magie, le personnage souhaitera sûrement avoir un apprenti. Bien que le Code d'Hermès stipule qu'il faut consacrer une saison par an à l'enseignement de son apprenti plutôt qu'à ses recherches, en échange il est exigé de l'apprenti qu'il aide le personnage dans son travail de laboratoire. En outre, l'apprenti apporte une compagnie au personnage ainsi que la chance de laisser derrière lui un héritage vivant au moment de

sa mort. Son apprenti sera sans doute ce qui s'apparentera le plus au fils ou à la fille que le mage n'aura jamais.

Trouver son apprenti

Parmi le commun des mortels se distinguent parfois de rares individus ayant le Don (une puissance magique innée). Seuls ces individus peuvent devenir apprentis puis mages. Heureusement pour les mages en quête d'un apprenti, ces personnes sortent inévitablement du lot. Ce sont presque toujours des êtres trop intelligents et trop curieux pour avoir vraiment leur place dans une société d'ignorants et de superstitieux. De plus, la majorité des apprentis potentiels attirent, à leur façon, une attention surnaturelle sur eux. De nombreuses communautés comptent un jeune enclin à errer seul la nuit, pris pour cible des commérages du coin et affichant un esprit précoce. Il y a de grandes chances pour qu'une telle personne soit un apprenti potentiel.

La recherche d'un apprenti peut donner lieu à d'intéressantes possibilités d'histoires et de role-play, notamment si des forces ennemies ou des membres peu coopératifs de la famille de l'enfant viennent la compliquer. Cela dit, si vous ne souhaitez pas construire une histoire sur la recherche d'un apprenti, vous pouvez déterminer les résultats de la recherche par un jet de dés. Pour chaque saison que votre personnage passe à chercher un apprenti, lancez un dé de tension auquel s'ajoute votre Perception. Si le résultat est égal ou supérieur à 12, vous en trouvez un. Si le résultat est désastreux, vous pourriez penser avoir trouvé un enfant destiné à devenir apprenti mais être dupé, soit par l'enfant, soit par quelque puissance ayant remplacé votre enfant par l'un de ses serviteurs.

L'étudiant devrait normalement être âgé de sept ans au moins, les enfants plus jeunes ayant rarement la capacité de commencer une formation hermétique. Il est rare que les apprentis hermétiques soient acceptés au-delà de vingt ans mais cela arrive parfois. La plupart des individus ayant le Don ont déjà appris d'autres Compétences surnaturelles à cet âge, ce qui rend leur formation difficile (cf. ci-dessous).

Il est généralement perturbant et effrayant pour le nouvel apprenti de se voir emmené par un mage dans un endroit inconnu, même pour les enthousiastes ou les individus soulagés d'échapper à une vie misérable. Certains enfants choisis comme apprentis sont enlevés par leur maître, certains sont amadoués par des promesses de connaissances et de pouvoir, tandis que qu'autres sont offerts (ou vendus) aux mages par des familles incapables de gérer les bizarreries de leur enfant. Bien que la plupart des enfants choisis comme apprentis soient parfaitement volontaires, le Code d'Hermès ne précise pas qu'ils doivent l'être. Stricto sensu, cela signifie que les mages sont autorisés à recruter leurs apprentis comme bon leur semble.

Former son apprenti

Une fois que le personnage a trouvé son apprenti, commence alors sa formation. Le Droit périphérique contient un grand nombre de règles concernant la relation entre le mage et son apprenti. Le mage récupère son apprenti au début de la saison au cours de laquelle il l'ouvre aux Arts. Le mage doit se charger personnellement de l'enseignement de l'apprenti pendant au moins une saison par an, tout au long de son apprentissage, et la saison ouvrant à l'enseignement des Arts compte comme la première d'entre elles.

Un membre de la maison Bonisagus peut réclamer l'apprenti d'un autre mage à tout moment mais les autres membres de l'Ordre ne sont pas autorisés à interférer entre un maître et son apprenti. L'apprenti appartient à son maître et n'a pas le droit de choisir un autre maître à moins que celui-ci ne lui enseigne pas suffisamment. Le fait de blesser un apprenti équivaut à porter une attaque grave au maître et peut être puni. Les maîtres maltraitant leur apprenti sont mal vus mais le Code ne l'interdit pas.

Le mage peut décider de transférer son apprenti à un autre mage, à condition que les deux mages soient d'accord. Le consentement de l'apprenti n'est pas requis.

Utilisez les règles de la partie « Expérience et progression », dans la section des Évènements à long terme, pour la formation de l'apprenti, en n'oubliant pas que votre personnage doit passer au moins une saison par an à lui enseigner directement. Gardez bien en tête que vous devriez essayer de lui transmettre une base étendue de Compétences (référez-vous aux indications fournies dans la section des Personnages pour avoir une idée du niveau des Compétences d'apprentis que vous devriez viser).

Un apprenti sans *Parma Magica* souffrant normalement d'un malus de -3 à tous ses totaux en raison de l'effet du Don, l'Ordre a décrété que refuser d'étendre sa *Parma Magica* à la protection de l'apprenti pendant sa formation est une violation des conditions de formation de l'apprenti. Si votre personnage a une valeur de 3 ou moins en *Parma Magica*, il ne reçoit aucun bonus à sa Résistance magique lorsqu'il la partage mais elle attenue quand même l'effet du Don.

L'une des saisons d'enseignement doit être consacrée à la formation de l'apprenti aux bases de la magie hermétique : le personnage ne peut rien enseigner d'autre pendant cette saison. Au cours de cette saison, l'apprenti gagne donc une valeur de 0 dans les quinze Arts hermétiques mais n'apprend rien d'autre. C'est ce qu'on appelle « l'ouverture aux Arts. »

Si le personnage a une valeur inférieure à cinq dans un Art au moment de son ouverture, son apprenti a automatiquement une Déficience (cf. p. 92) dans cet Art. Ainsi affliger un apprenti de Déficiences est normalement considéré comme un Crime mineur par les Tribunaux de l'Ordre et attire l'opprobre. De ce fait, peu de mages acceptent de former un apprenti tant qu'ils n'ont pas une valeur de 5 ou plus dans tous leurs Arts. (Notez que ce n'est pas la seule façon, et

de loin, qu'a un apprenti de gagner une Déficience et la plupart des autres ne relèvent pas du contrôle du maître et ne sont donc pas des Crimes mineurs). Le personnage peut enseigner Théorie de la magie avant l'ouverture aux Arts mais il ne peut pas enseigner les Arts ou des sorts.

Si son apprenti a déjà quelque Compétence hermétique surnaturelle, le personnage ne peut l'ouvrir aux Arts que si son propre Total de laboratoire Intellego Vim est égal ou supérieur à cinq fois la valeur de l'apprenti dans la Compétence en question, qui est d'au moins 10 si la Compétence dérive normalement d'une Vertu mineure ou d'au moins 30 si elle dérive d'une Vertu majeure. Pour les pouvoirs surnaturels n'ayant pas de Compétence qui leur soit liée, il faut un Total de laboratoire de 10 pour les Vertus mineures et de 30 pour les Vertus majeures. Si l'apprenti a plusieurs Compétences surnaturelles, faites la somme de leurs niveaux pour déterminer si le personnage peut l'ouvrir aux Arts.

Si le Total de laboratoire Intellego Vim du personnage est égal ou à peine supérieur à ce niveau, les Compétences surnaturelles sont perdues. Si son Total de laboratoire est au moins égal à deux fois le niveau requis, il peut soit conserver la Compétence, soit la changer en une Vertu hermétique. Ce devrait être une Vertu majeure si la Compétence originale était majeure ou une Vertu mineure si la Compétence originale était mineure. Une fois encore, il ne s'agit pas de la seule source de Vertus, certains individus possédant le Don étant naturellement doués pour certains domaines de la magie hermétique : en termes de jeu, ils prennent la Vertu hermétique avant la formation. Si l'apprenti a plusieurs Compétences surnaturelles, il peut en sauver certaines et en perdre d'autres mais le personnage ne peut pas l'ouvrir aux Arts tant que son Total de laboratoire Intellego Vim ne dépasse pas le niveau de ces Compétences.

Avant que le personnage ne commence l'apprentissage, c'est une bonne idée de faire apprendre le Latin à l'apprenti par quelqu'un d'autre et, éventuellement, la Théorie de la magie puisque cela permet à l'apprenti de lui être plus utile. Néanmoins, tant que le mage ne l'a pas ouvert aux Arts, l'apprenti ne lui appartient pas vraiment et peut choisir de s'attacher à un autre mage, comme il peut être récupéré par un autre mage. Le vol d'apprentis potentiels visiblement destinés à une formation magique est mal vu et peut être puni, mais voler au secours d'individus possédant le Don exploités en tant qu'assistants de laboratoire est bien considéré. En effet, un mage gardant un individu possédant le Don comme simple assistant de laboratoire se voit normalement contraint par un Tribunal de commencer l'enseignement de l'apprenti ou de le faire transférer à un autre mage prêt à le faire.

Si le mage doit personnellement accorder un minimum d'une saison par an à son apprenti, il peut s'arranger pour que d'autres mages enseignent à l'apprenti pendant les autres saisons ou lui permettre d'étudier à partir d'ouvrages. La plupart des mages autorisent leur apprenti à étudier davantage puisqu'il est rare qu'un mage passe quinze ans sans étudier les Arts dans les livres et les apprentis ne leur sont d'aucune aide pour ces activités.

Développer son apprenti

L'avantage premier de l'apprenti est qu'il apporte au personnage ses valeurs d'Intelligence et de Théorie de la magie à ses Totaux de laboratoire (cf. p. 162). Si le personnage ne cherche qu'un assistant de laboratoire, il lui faut simplement suivre l'évolution des valeurs d'Intelligence et de Théorie de la magie de son apprenti et, au bout de quinze ans, ce dernier deviendra un mage accompli et quittera son service.

Cela dit, si l'apprenti est créé en tant que personnage à part entière, vous pouvez le développer, à mesure que la saga progresse, de façon à ce qu'il devienne un compagnon très important pour votre mage et un membre précieux de l'alliance. Pour créer un apprenti en tant que personnage, déterminez ses Caractéristiques, ses Vices et Vertus et ses Compétences pour un jeune personnage. Assurez-vous que ce personnage ait le Don, sinon il sera impossible de lui enseigner la magie hermétique, et considérez soigneusement s'il prend d'autres Compétences surnaturelles ou non. Assurez-vous que son mage puisse l'ouvrir aux Arts. Choisissez les Compétences que le personnage a apprises pendant son enfance. Au fil de la saga et à mesure que votre mage le forme, mettez à jour ses Compétences, ses Arts magiques, ses sorts connus et autres statistiques, comme vous le feriez pour n'importe quel autre personnage.

L'apprenti en jeu

Un apprenti complètement développé donne un personnage jouable. Si vous voulez jouer un apprenti, n'oubliez pas que vous n'avez pas de rôle défini dans l'histoire. Les servants combattent, les compagnons font des assistants spécialisés et les mages ont des sorts puissants. En tant qu'apprenti, vous êtes surclassé dans tous ces domaines. Néanmoins, les apprentis rendent certaines histoires plus excitantes puisque ce sont des personnages intéressants, surtout quand aucun mage ne vient faire de l'ombre à leur magie.

Lorsque vous incarnez un mage et enseignant, certaines des meilleures opportunités de roleplay pour votre apprenti se présentent quand il interagit avec vous. Pour encourager cela, vous pouvez vouloir laisser un autre joueur incarner votre apprenti ou vous pouvez le considérer comme un personnage de la troupe que différents joueurs peuvent incarner à différents moments, un peu comme un servant (cf. « Jeu en troupe », p. 320).

La fin de l'apprentissage

L'apprentissage se termine avec le « Gant de l'apprenti », épreuve normalement organisée après quinze ans de service. Elle est organisée par le *parens* et vise à prouver que l'apprenti est digne de devenir un mage à part entière. Si l'apprenti échoue au Gant, il reste apprenti une année de plus, selon la tradition.

Si l'apprenti échoue à trois Gants, les quaesitores organisent le quatrième Gant et les suivants afin de s'assurer que le *parens* n'établit pas des Gants impossibles dans le seul but de profiter encore des services de son apprenti. Un apprenti qui échoue à plusieurs reprises aux Gants

des quaesitores se forgera une réputation d'incompétent s'il finit par passer l'épreuve mais n'en subira pas plus de conséquences. Les quaesitores organisent généralement des Gants plus faciles que la plupart de ceux des *parentes*, ne testant que les Compétences de base, ce qui fait que même les apprentis formés par des maîtres Incompréhensibles peuvent en principe réussir.

Les expérimentations mystiques

Les règles précédentes supposent que le personnage se montre prudent dans son travail de laboratoire et s'en tient aux limites de ce qu'il sait faire. Toutefois, s'il le souhaite, il peut tester ses limites et expérimenter de nouvelles techniques éventuellement dangereuses. Il peut expérimenter quand il invente un sort, crée un enchantement magique (objet ou familier) ou étudie un enchantement. Dans tous les cas, il a la possibilité d'accomplir des exploits qui sont normalement au-delà de ses capacités mais il court également le risque d'échouer lamentablement, peut-être même dangereusement.

Les prémisses de l'expérimentation

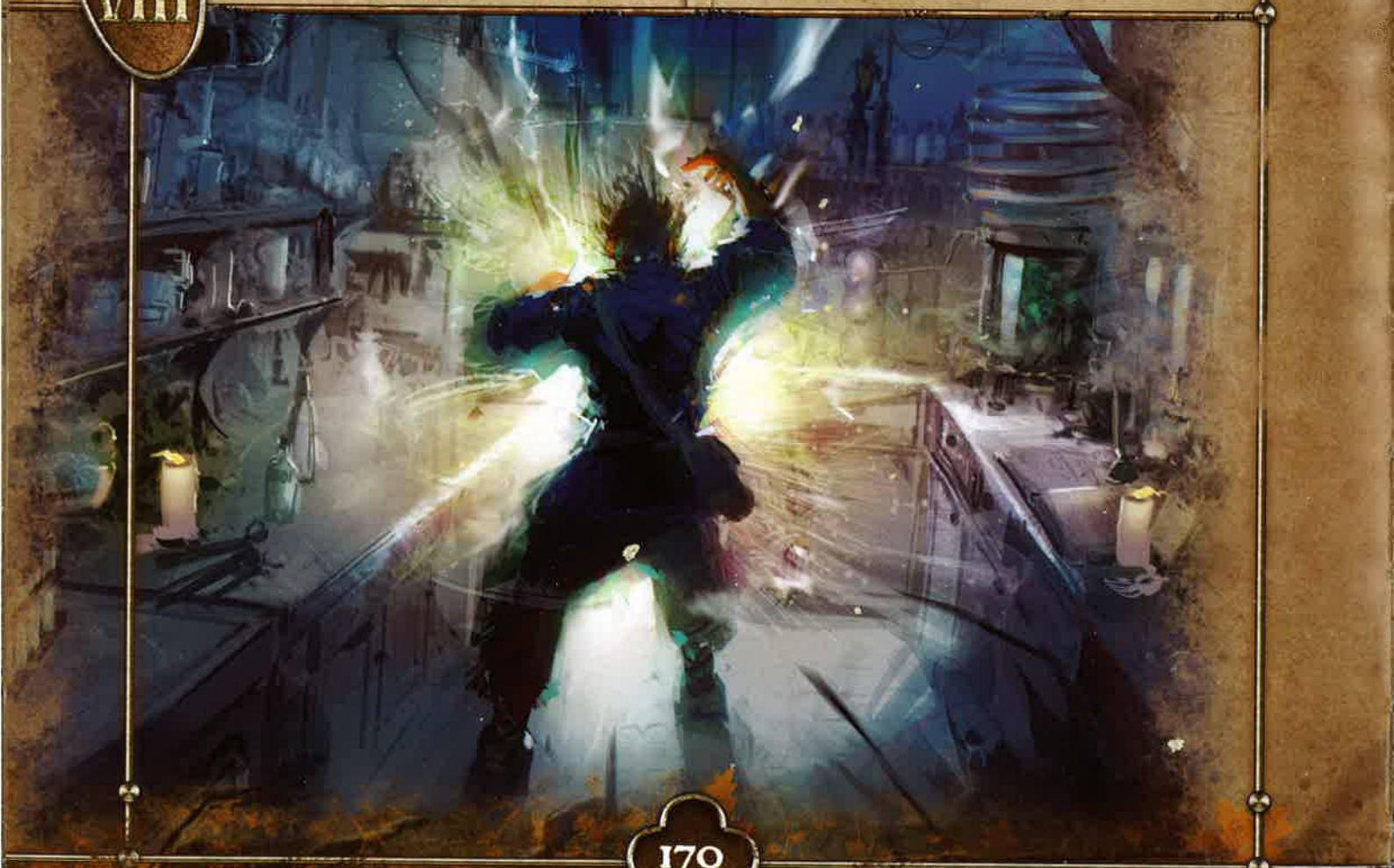
Au début de chaque saison, examinez le projet sur lequel travaille votre personnage et demandez-vous si vous souhaitez vous livrer à des expériences. Si c'est ce que vous voulez, lancez un dé simple auquel vous ajoutez votre Total de laboratoire. Ce bonus représente le résultat des risques que prend votre personnage. Néanmoins, vous devez également lancer un dé de tension sur la table des résultats extraordinaires pour chaque saison que dure le projet. Si votre personnage expérimente sur plusieurs saisons, en inventant le même sort ou en investissant le même pouvoir dans un objet, les résultats indiqués sur la table pour chaque saison se cumulent et s'appliquent à l'ensemble du projet. Par exemple, s'il faut deux saisons à votre personnage pour investir un pouvoir dans son bâton, vous devez faire un jet sur la table pour chaque saison. Les deux résultats affectent le bâton ou le pouvoir que votre personnage y investit.

Les risques exceptionnels

Le personnage peut décider de repousser ses limites plus loin encore, ajoutant un bonus de +1 à +3 (au choix du joueur) au jet de dé ; ce bonus est son « modificateur de risque ». Lorsque le personnage fait cela, vous devez ajouter le modificateur de risque à tous vos jets sur la table des résultats extraordinaires et vous obtenez un nombre de dés de désastre supplémentaires sur vos jets égal à votre bonus.

Les résultats extraordinaires

Certains des résultats présentés dans la table des résultats extraordinaires nécessitent quelques interprétations. Lorsque vous interprétez ces résultats, tenez compte du des spécialités, des faiblesses et du sceau du mage. Considérez également le type de sort ou de pouvoir à l'œuvre et les Lois de la magie. Plus vous réunirez d'aspects de la magie, plus le résultat sera intéressant.



Lorsque vous vous reportez à la table des résultats extraordinaires, lancez un dé de tension et ajoutez-y votre modificateur de risque (si vous en avez un). Si vous faites 0 au dé, lancez un dé de désastre plus un nombre de dés de désastre supplémentaires égal à votre modificateur de risque. Vous devez également lancer un dé de désastre supplémentaire par point dans votre aura magique.

Inventer un sort par expérimentation

Les points obtenus sur un dé simple, ajoutés à son Total de laboratoire, peuvent peut-être permettre au personnage de terminer son sort plus tôt, voire même d'inventer un sort au-delà de ses capacités. Si son sort est défectueux ou difficile à lancer à cause de son jet sur la table des résultats extraordinaires, il a deux solutions : accepter l'anomalie ou réinventer le sort. S'il le réinvente, utilisez les règles de l'invention de sorts normale. Néanmoins, le personnage bénéficie de sa valeur en Théorie de la magie (sa valeur au moment de l'expérience) comme bonus au jet pour réaliser l'invention, ayant appris de son expérience presque réussie. Ainsi, sa valeur en Théorie de la magie s'applique deux fois à son Total de laboratoire pour la réinvention. Le processus de réinvention doit avoir lieu lors d'une autre saison et le personnage n'a pas besoin d'expérimenter.

Si, même avec l'ajout du dé simple, son Total de laboratoire est inférieur au niveau du sort, le personnage ne peut pas inventer le sort et doit quand même faire un jet sur la table des résultats extraordinaires. Même si son expérience échoue, elle peut quand même lui exploser au visage. Ayant échoué à inventer le sort, il peut réessayer la saison suivante et expérimenter à nouveau. Il ne gagne cependant pas sa valeur en Théorie de la magie comme bonus puisqu'il n'a pas frôlé la réussite.

Création d'objets magiques par expérimentation

Même avec le bonus d'un dé simple, il se peut que le Total de laboratoire du personnage n'atteigne pas le niveau de l'effet qu'il cherche à investir. Dans ce cas, il perd tout le vis dépensé et doit quand même faire un jet sur la table des résultats extraordinaires. Mais il peut réessayer la saison suivante et expérimenter de nouveau.

Si son Total de laboratoire est suffisamment élevé pour qu'il investisse un effet, mais si l'effet s'avère défectueux (comme défini par le jet sur la table), il prend quand même « de la place » dans l'objet, comme n'importe quel effet normal. Ainsi, si le personnage se risque à expérimenter et fait une erreur, il se peut qu'il limite définitivement l'efficacité de son objet magique.

Enchantement d'un familier par expérimentation

Un mage devrait être complètement fou pour enchanter son familier par expérimentation, une seule erreur sur une seule saison de création du lien ou du processus d'investissement de pouvoirs risquant de pervertir son lien au plus profond. Néanmoins, certains mages sont fous. L'expérimentation sur cette activité s'ajoute au Total de laboratoire normalement.

Expérimentation sur les Rituels de longévité

Le personnage peut expérimenter sur les Rituels de longévité, ajoutant un dé simple à son Total de laboratoire. Ce bonus augmente la puissance du rituel, donnant au personnage une plus grande résistance aux effets du Vieillissement. Si son rituel est vicié par un jet sur la table des Résultats extraordinaires, il peut créer un deuxième rituel, qui ignore les effets du rituel vicié mais cela lui prend une saison supplémentaire.

Étude d'un objet magique par expérimentation

Un dé simple s'ajoute à tous les jets effectués pour découvrir les pouvoirs investis dans un objet. Si le personnage ne peut pas monter son Total de laboratoire suffisamment haut pour découvrir les pouvoirs de l'objet, il doit quand même faire un jet sur la table des résultats extraordinaires.

Lorsqu'il étudie un objet magique en faisant des expériences dessus, il prend des risques qu'il ne prend pas en temps normal et pourrait endommager ou détruire l'objet magique dans le processus. Tout résultat sur la table indiquant un endommagement ou des changements affligés au projet sur lequel le personnage travaille s'appliquent à l'objet magique ou à l'un de ses pouvoirs. Il est cependant possible que les propres protections de l'objet magique le protègent des dangers des expériences du personnage. Si le niveau du pouvoir de protection de l'objet (comme Résistance magique ou un sort approprié) est supérieur au Total de laboratoire du personnage (incluant les bonus de l'expérimentation), l'objet résiste aux effets destructeurs indiqués dans la table.



Expérimentation : résultats extraordinaires

Table des résultats extraordinaires

Jet	Résultat
Désastre	Désastre
0-4	Pas d'effet extraordinaire
5-6	Effet secondaire
7	Pas d'avantage
8	Échec total
9	Évènement spécial ou d'histoire
10	Découverte
11	Effet modifié
12+	Faites deux jets de plus sur cette table

Désastre : vous échouez lamentablement. Lancez un dé simple + modificateur de risque – Perception et comparez le résultat à la table suivante.

Jet	Résultat
0 ou -	Vous devinez le **désastre** avant qu'il ne se produise. Votre saison est **gâchée** ; cf. « Échec total ».
1-2	Votre création est détruite.
3-4	Votre création est détruire, ainsi qu'un autre des objets précieux que vous conservez dans votre laboratoire.
5-6	Explosion ! L'équipement de votre laboratoire est détruit et vous devez lancer un dé simple pour chaque possession de valeur que vous conservez dans votre laboratoire. Sur un 0, la possession est détruite. Vous recevez un nombre de dégâts égal à un dé simple + le niveau du sort ou de l'effet sur lequel vous travailliez.
7-8	Votre expérience tourne tellement mal que toute l'alliance est menacée par le feu, l'invocation d'une menace majeure ou par quelque autre calamité définie par le conteur.
9-10	Vous gagnez un nombre de points de Distorsion égal au nombre de 0 sur les dés de désastre. Faites un jet de Crépuscule si vous en gagnez 2 ou plus.
11+	Faites deux jets de plus sur cette table.

Pas d'effet extraordinaire : l'expérience fonctionne sans effets indésirables.

Effet secondaire : votre création magique subit un effet secondaire. Lancez un dé simple et définissez les détails avec le conteur.

Jet	Résultat
1	Votre sceau est exagéré à plusieurs fois sa force normale, devenant une partie majeure de l'effet.
2-3	L'effet a un défaut mineur. Par exemple, un sort vous permettant de communiquer avec les animaux fait que vous conservez certains schémas de langage de l'animal pendant un certain temps après que le sort a expiré.
4-5	Le sort a un effet secondaire mineur. Par exemple, un sort permettant de contrôler un animal fait pousser l'herbe sous ses pattes.
6	Le sort a un effet bénéfique mineur. Par exemple, un sort de vent aura une odeur agréable et entravera le vol des insectes.
7	Le sort a un défaut majeur. Par exemple, un sort de soins causera une grande douleur à la Cible.
8	Le sort a un effet secondaire majeur. Par exemple, un sort de contrôle des plantes attirera tous les oiseaux à cents pas.
9	Le sort a un effet bénéfique majeur. Par exemple, un sort permettant de se transformer en loup vous permettra également de parler à toutes les créatures tant que vous serez sous forme de loup.
10	Le sort a un défaut fâcheux. Par exemple, un sort d'invisibilité vous fera briller.

Pas d'avantage : vos expérimentations ne donnent aucun résultat. Vous perdez l'avantage du dé supplémentaire et du modificateur de risque : recalculez votre Total de laboratoire sans ces modificateurs. Si votre nouveau Total de laboratoire est trop bas pour la réussite du projet, il doit être abandonné.

Échec total : vos efforts sont vains et votre saison est gâchée. Si vous travailliez sur un familier ou un objet magique, lancez un dé simple. Sur un 0, il est détruit.

Évènement spécial ou d'histoire : un effet non spécifié ailleurs se produit ou, à la discrétion du conteur, il se déroule un évènement impliquant toute l'alliance en conséquence de votre travail.

Découverte : lancez un dé simple et ajoutez-y votre modificateur de risque.

Jet	Résultat
1-4	Vous gagnez 15 points d'expérience en Théorie de la magie.
5-6	Vous gagnez 15 points d'expérience dans une Compétence liée à l'expérience.
7-8	Vous gagnez 3 points d'expérience dans l'un des Arts utilisés pour l'expérience.
9	Vous gagnez suffisamment de points d'expérience pour monter l'un des Arts utilisés pour l'expérience au niveau supérieur ou trois points d'expérience (le plus haut des deux).
10+	Relancez deux fois et relancez à nouveau si vous obtenez ce résultat.

Effet modifié : lancez un dé simple et ajoutez-y votre modificateur de risque. Si vous étiez en train d'étudier un objet magique, vous en avez changé un ou plusieurs pouvoirs.

Jet	Résultat
1-3	Le sort ou l'effet voit sa Portée, sa Durée, sa Cible ou sa puissance réduite.
4-6	Le sort ou l'effet voit sa Portée, sa Durée, sa Cible ou sa puissance augmentée.
7-8	L'utilisation du sort ou de l'effet est limitée. Par exemple, il échoue dans certaines circonstances, comme quand il pleut.
9-10	Le véritable effet de votre expérience est modifié. Par exemple, un sort comme Malédiction de Circé (cf. p. 201) transforme la Cible en chèvre, non en porc.
11+	Le véritable effet de votre expérience est complètement modifié, à l'exception de la Technique et de la Forme, qui restent inchangées, et du niveau, qui reste similaire.

Bonus de forme et de matériau

Agathe : +3 air, +5 protection contre les tempêtes, +7 protection contre les venins
Aigue-marine : +3 eau
Ambre : +3 Corpus
Améthyste violette : +4 ascendant sur les masses, +7 contre l'ivresse
Améthyste : +3 contre les poisons, +7 contre l'ivresse
Anneau : +2 effet constant
Arc : +5 pour détruire les choses à distance
Argent : +10 pour blesser les lycanthropes
Argile cuite : +4 pour contenir ou protéger du feu
Armure : protection du porteur +7
Âtre : +5 pour détruire ce qui s'y trouve, +7 pour création de feu et de chaleur
Baguette/bâton : +2 pour repousser les choses, +3 pour projeter des carreaux ou autres projectiles, +4 pour contrôle des choses à distance, +4 pour destruction des choses à distance
Bandage : +4 pour soigner les blessures
Bêche : +4 pour déplacer ou détruire la terre
Béryl : +3 eau
Bijou/vêtement : +4 pour se transformer, +4 pour se protéger, +2 pour se déplacer
Bois mort : +3 pour affecter le bois vivant, +4 pour affecter le bois mort
Bottes : +5 pour affecter la marche
Boucle d'oreille : +5 pour affecter l'ouïe
Bouclier : +5 protection
Calice : +4 détection du poison sur le contenu, +5 pour transformer ou créer un contenu liquide
Cape : +3 vol, +4 pour transformation du porteur, +5 pour altération/suppression de l'image du porteur
Ceinture ou gaine : +3 pour affecter la force
Chaînes : +6 entrave ou contrainte magique
Chapeau : +4 pour affecter l'image de soi
Chêne : +7 protection contre les tempêtes
Cloche : +5 pour avertir
Col : +6 pour contrôle du porteur
Collier : +4 pour affecter la respiration et la parole
Coquille de palourde : +2 protection
Coquille marine : +2 mer, +3 créatures marines
Corail rouge : +10 contre les démons
Corde : +2 strangulation, +4 entrave ou contrainte
Couronne : +2 sagesse, +3 pour contrôle des gens, +5 pour gagner respect et autorité
Crâne de rat : +3 pour provoquer des maladies
Crâne humain : +4 pour détruire le corps humain, +5 pour détruire l'esprit humain, +5 pour détruire ou contrôler les fantômes
Crinière de lion : +5 force, courage, fierté
Cristal de roche : +3 soins, +5 clairvoyance
Cristal : +5 effets liés à l'eau
Dague/couteau : +2 destruction précise, +3 traîtrise/assassinat, +3 empoisonnement
Diamant : +5 contre les démons
Duvet : +3 silence
Émeraude : +4 pour susciter l'amour ou la passion, +7 serpents et dragons
Entraves en fer : +8 pour emprisonner les fées
Épée : +3 pour parer une seule attaque, +4 pour blesser les corps humains et animaux
Éventail : +4 pour élimination de phénomènes météorologiques, +4 pour création ou contrôle des vents
Fer à cheval : +2 pour garder, +6 pour affecter les déplacements d'un cheval
Fer : +7 pour blesser ou repousser les fées
Filet : +5 immobilisation
Flèche : +2 visée, +3 direction
Flûte de pan : +3 pour affecter les émotions, +5 pour contrôler les enfants, +5 festivités, +6 pour affecter les émotions des fées
Fouet : +4 pour contrôle du corps humain ou animal, +5 pour susciter la peur chez les animaux
Gant : +4 pour affecter les choses au toucher, +4 manipulation à distance
Hache : +4 pour détruire le bois
Heaume : +4 pour affecter les émotions/l'esprit du porteur, +6 pour affecter la vue du porteur
Hématite : +4 sang et blessures
Jacinthe : +2 soins
Jade : +4 Aquam
Jais : +2 protection, +3 ténèbres
Jaspe : +2 soins, +2 contre les démons
Jouet : +4 pour contrôle des enfants
Joug : +4 pour contrôle du porteur, +5 pour augmenter la force du porteur
Lampe : +4 pour création de feu, +7 pour production de lumière
Langue de serpent : +6 mensonge, +3 tromperie
Lit : +6 pour affecter le sommeil et les rêves
Lyre : +3 pour création de sons, +5 pour affecter la musique
Magnétite : +3 Animal
Masque : +2 pour affecter la vue du porteur, +3 pour cacher, +7 déguisement
Noisetier : +3 divination
Obsidienne : +5 ténèbres
Œil-de-chat : +3 contre les sorts Corpus néfastes
Onyx : +4 ténèbres, +4 mort
Opale : +4 voyages
Or : +4 pour affecter la richesse, +4 pour susciter l'avidité
Os animal : +4 pour blesser ou détruire les animaux
Os humain : +3 pour détruire l'esprit humain, +4 pour détruire le corps humain
Outre : +5 pour création d'un contenu liquide
Panier : +3 pour création de choses à l'intérieur, +4 pour conservation du contenu, +5 pour création de nourriture à l'intérieur
Peau animale : +7 pour prendre la forme de l'animal approprié
Peigne : +5 beauté, +7 pour affecter la coiffure
Perle : +5 pour détection ou élimination des poisons
Pic : +4 pour destruction de la pierre
Pièce de monnaie : +4 pour susciter l'avidité, +4 richesse et commerce
Plancher : +7 pour affecter les déplacements à travers
Plomb : +4 pour garder
Plume d'oie : +7 écriture
Plume de sang : +2 Auram, +5 vol
Porche : +3 transports magiques, +6 pour affecter les déplacements à travers
Porte : +5 pour garder
Quartz : +5 invisibilité
Rame : +4 pour affecter les courants
Rayonnage : +3 pour cacher les choses qui s'y trouvent, +4 pour protéger les choses qui s'y trouvent
Récipient : +5 pour création ou transformation d'un contenu
Rubis étoilé : +5 pour conjuration/contrôle des entités occultes
Rubis : +3 pour affecter le sang, +4 commandement en temps de guerre, +6 effets liés au feu
Sablier : +3 pour augmenter la vitesse, +7 chronométrage et alarmes
Sac/sacoche : +3 pour y placer ou en retirer des choses, +5 pour emprisonner le contenu
Salle : +4 pour création de choses à l'intérieur, +6 pour affecter tout ce qui s'y trouve
Saphir : +2 connaissance, +2 contre les sorts Corpus néfastes, +3 soins
Sardonyx : +2 contre les sorts Corpus néfastes
Selle : +4 pour affecter les chevaux, +7 pour affecter l'équitation
Serpentine : +3 contre les infections et les poisons animaux
Seuil : +5 pour transports magiques, +7 pour affecter les déplacements au travers, +7 portes et portails magiques
Soufflet : +4 pour création de vent, +5 pour attiser le feu
Tambour : +2 pour faire peur, +3 pour création de tempêtes et de tonnerre, +5 assourdissement
Tapis : +3 pour affecter ceux qui s'y trouvent
Topaze : +4 commandement, +4 force, courage, fierté, +5 pour contrôle des animaux sauvages
Turquoise verte : +4 nécromancie
Verre transparent : +4 invisibilité, +5 pour voir à travers quelque chose
Voile de bateau : +4 pour affecter les vents, +7 navigation



IX. Sorts

L'Ordre d'Hermès a rassemblé et créé des centaines de sorts qui se sont transmis d'apprentis en apprentis et négociés entre les *magi* des siècles durant. Ceux qui sont présentés ici ne sont que les plus significatifs, puissants et utiles de ces sorts, mais en aucun cas ils ne représentent une liste exhaustive. Au contraire, ils devraient servir de base pour inventer les vôtres. Beaucoup sont de bons exemples pour la création de sorts similaires. Par exemple, un sort permettant de se transformer en loup peut servir de modèle pour un sort de transformation en un autre animal.

Niveaux

Le niveau d'un sort mesure la quantité de magie nécessaire pour créer l'effet du sort. Plus le niveau du sort sera élevé, moins le mage aura d'énergie restante pour passer la Résistance magique.

Magnitude

La magnitude d'un sort est égale à un cinquième de son niveau, arrondi au supérieur. C'est aussi le nombre de pions de vis requis pour lancer un rituel. Changer la Portée, la Durée ou la Cible d'un sort modifie généralement son niveau d'une magnitude (cinq niveaux) à la fois.

Les sorts de niveaux un à cinq sont tous de magnitude 1, bien que les règles pour changer la Portée, la Durée ou la Cible soient alors modifiées pour de tels sorts (cf. p. 178).

Magnitude du Sort :
Niveau / 5 (arrondi au supérieur)

Conception de sort

La conception de sort est une part importante de la vie du mage.

La règle centrale

Le conteur ou la troupe peuvent toujours intervenir s'ils estiment qu'une certaine combinaison de Portée, Durée, Cible et effet implique un niveau supérieur ou inférieur ce qui est indiqué dans les règles et le système de jeu ci-dessous. La variété d'effets possibles dans **Ars Magica** est telle que tout système doit permettre que tel effet ait un impact plus ou moins important selon la troupe qu'il affecte (différents effets pour différentes troupes). Le système donne des niveaux précis dans la grande majorité des cas, mais les conteurs ne devraient pas laisser les joueurs utiliser le système pour aller à l'encontre du sens commun.

Règles pour les niveaux

Ce chapitre contient une sélection d'exemples de sorts et des directives expliquant ce qu'on peut obtenir avec un sort formel ou spontané d'un niveau donné. Par défaut, la Portée du sort est Personnelle, la Durée Momentanée et la Cible est l'Individu. Ce sont les plus petites valeurs de leur classe, le niveau indiqué est donc le plus bas niveau que le sort doit atteindre pour avoir cet effet.

Paramètres de Sorts :
Portée : Personnelle
Durée : Momentanée
Cible : Individu

Portées, Durées, Cibles

La Portée, Durée et Cible d'un sort déterminent ce qu'il peut affecter. La Portée indique à quelle distance du mage peut se trouver la Cible, la Durée détermine pour combien de temps la Cible sera affectée et la Cible décrit ce qui sera affecté par le sort. Chacun des paramètres peut avoir une difficulté plus ou moins importante en fonction de la difficulté de l'effet à produire. Celle-ci est précisée dans la liste ci-dessous. Les paramètres listés ensemble et séparés par une barre oblique (comme pour Toucher/Regard) représentent certes des Portées différentes mais partageant le même niveau de difficulté. Ils ne sont pas interchangeables, mais simplement équivalents.

Chaque catégorie de Portée, Durée et Cible est décrite ci-dessous.

Portée

La Portée d'un sort est la distance jusqu'à la plus proche partie de la Cible du sort. Ainsi, si le jeteur de sort touche le mur extérieur d'une pièce, il peut jeter un

sort Corpus avec Cible : Pièce sur les individus à l'intérieur avec une Portée de Toucher, bien qu'il ne touche aucune de ces personnes et qu'il ne les voie pas davantage. La Cible du sort est la pièce, ainsi le sort ne viole pas les Limites des Liens mystiques.

Un sort qui a un effet continu demeure actif même si le jeteur quitte la zone de Portée. Lorsque l'effet d'un sort peut être contrôlé, le lanceur doit rester à Portée s'il veut conserver ce contrôle. Néanmoins, l'effet ne disparaîtra pas s'il sort du champ de la Portée et il pourra de nouveau le contrôler s'il revient à bonne distance.

Personnel : le sort n'affecte que le mage jeteur ou les objets qu'il porte. La Cible n'est donc jamais supérieure à l'Individu.

Toucher/Regard :

Toucher : le mage ou tout ce qu'il touche, que ce soit un objet ou une personne.

Regard : le mage peut cibler toute personne ou créature avec laquelle il a établit un contact visuel direct. Si un humain n'a aucune raison d'éviter le contact visuel celui-ci est automatique s'il interagit en société avec le mage. Le Don n'incite pas à éviter le contact visuel. Il est impossible d'établir le contact visuel avec un humain non consentant, sans qu'au moins deux personnes ne maintiennent la victime au sol. Il est en effet impossible d'établir un contact visuel avec un ennemi en combat, ce ne sont pas vos yeux qu'il regarde. En général, il faut un tour de combat pour établir le contact avec un animal calme, avant que le mage ne puisse commencer à jeter le sort. (Toucher et Regard sont du même « niveau » de Portée.)

Voix : tout ce qui est à portée de voix du mage. En général, une voix ferme porte jusqu'à 25 mètres, tandis qu'un cri porte jusqu'à 80 mètres. Une amélioration magique de la voix n'augmente pas cette Portée, tandis qu'un sort murmuré avec cette Portée n'affectera que le jeteur. La Portée est basée sur la distance que la voix du jeteur peut couvrir, nullement sur la capacité de la Cible à l'entendre. Les cibles sourdes, les pierres, les cibles dans un environnement bruyant, ainsi que celles sous l'influence d'un sort Pelm qui empêcherait les sons de les atteindre peuvent toutes être affectées à la Portée normale. Toutefois, si le jeteur est réduit au silence par magie, partiellement ou intégralement, alors la Portée est amoindrie en conséquence. Un tel sort doit pénétrer la Résistance magique du jeteur. Les objets magiques utilisent la voix de leur porteur, les objets indépendants doivent obtenir une voix (CrIm) pour utiliser cette Portée. La Portée est établie lorsque le sort est jeté et demeure identique, même si le mage change l'intensité de sa voix. Ainsi, un sort de Portée Voix peut permettre un contrôle silencieux, mais uniquement tant que la Cible est dans la zone de Portée initiale, lorsque le mage a jeté le sort.

Vue : tout ce que le mage peut voir. Si le mage se tient sur le point le plus élevé à des kilomètres, la Portée peut être immense. Un mage aveugle ne peut affecter que lui même. Un objet magique utilise la vue de son porteur, les objets indépendants doivent être capable de voir (ImIm) pour utiliser cette Portée.

Lien mystique : toute chose avec laquelle le mage a un Lien mystique. Les distances n'ont pas d'importance, à moins que le conteur ne choisisse d'imposer des limites. De telles limites sont généralement fournies dans les sorts d'exemple. Notez que le Lien mystique en tant que Portée est différent d'un objet physique qui est un Lien mystique. La distinction est importante car certains sorts demandent que le jeteur ait un Lien mystique, mais le sort doit être jeté avec une Portée différente de Lien mystique.

Durée

Si un sort ayant un effet momentané, tel que soigner une blessure, créer un feu ou ouvrir un puits est jeté avec une Durée supérieure, l'effet est généralement maintenu pour la Durée voulue, plutôt que de voir l'effet reproduit de multiples fois pendant la Durée. Ainsi, une blessure soignée avec la Durée Soleil restera soignée pendant ce laps de temps, puis apparaîtra de nouveau. La Cible peut toujours subir d'autres blessures. Un feu créé avec la Durée Diamètre brûlera pendant deux minutes et infligera des dégâts chaque tour durant cette période. Un puits ouvert pour une Durée Lune avec un sort Perdo Terram ne pourra pas être rempli de terre avant la fin du sort ; toute terre qui y serait jetée serait également détruite. Du bois, des animaux et de l'eau pourraient le remplir, car ils ne sont pas de la même Forme que le sort. La terre détruite ne réapparaîtra pas à la fin du sort.

Momentané : le sort dure un instant puis se dissipe. Dans de nombreux cas, l'effet du sort se ressentira longtemps après que le sort en lui-même ait pris fin. Par exemple, un sort Rego qui déplace un rocher du bas d'un colline à son sommet pourrait avoir une Durée Momentanée, mais la roche restera au sommet de la colline. Des considérations similaires sont à appliquer pour des sorts Perdo ; la magie ne demeure qu'un instant mais la Cible reste détruite.

Les sorts de rituels Creo d'une Durée Momentanée créent des objets dont la longévité est la même que tout autre objet de ce type. La magie s'évapore en un instant et ne peut donc être dissipée. De même pour les sorts de guérison rituels.

Concentration/Diamètre :

Concentration : le sort dure aussi longtemps que le mage se concentre. En l'absence de distraction, considérez qu'un mage peut se concentrer quinze minutes par point dans la Compétence Concentration. S'il y a la moindre distraction, cf. les règles dans la section Magie hermétique, p. 122.

Diamètre : le sort dure le temps que le soleil met à se déplacer de son propre diamètre dans le ciel, ce qui correspond à exactement deux minutes (vingt tours de combat). (Diamètre et Concentration sont du même « niveau » de Durée.)

Soleil/Anneau :

Soleil : le sort dure jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule.

Anneau : le sort dure jusqu'à ce que la Cible sorte de l'anneau dessiné au moment où le sort est jeté, ou que l'anneau soit physiquement brisé.

Un anneau doit effectivement être dessiné en même temps que le sort est jeté. Le mage peut utiliser la magie pour ce faire, mais cette magie ne doit pas avoir une Portée supérieure à Toucher, et le mage doit physiquement tracer l'anneau. Le mage ne peut se déplacer plus rapidement que de dix pas par tour (un mètre cinquante par seconde) pendant l'opération. Un sort non-rituel peut être jeté pour permettre le dessin d'un plus grand anneau. Toutefois, le jeteur peut faire



SECTION IX

un jet à 6+ de Int + Concentration chaque tour pour rester concentré sur le sort. Si quiconque brise l'anneau avant qu'il ne soit terminé, le sort est automatiquement un désastre. Il est donc peu probable qu'un très grand anneau vaille la peine.

L'anneau peut déjà exister, une corde reposant sur le sol par exemple. Dans ce cas, le mage doit parcourir toute la circonférence de cet anneau, toujours sans se déplacer plus rapidement que dix pas par tour.

Lune : le sort dure jusqu'à ce que la nouvelle et la pleine lune soient passées.

Année : le sort dure jusqu'à l'aube du quatrième équinoxe ou solstice après son lancer. Un sort ayant cette Durée doit être un rituel.

Cible

Individu/Cercle :

Individu : le sort peut affecter une chose unique et distincte, comme une personne ou un objet. Un gros rocher est un objet distinct, une montagne ne l'est pas (puisqu'elle est liée au sol). Les vêtements d'une personne ou la mousse sur un rocher font partie de cette personne ou rocher dans le cas présent.

Cercle : le sort affecte tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'anneau dessiné par le mage au moment où le sort est jeté et s'achève si le cercle est brisé, que cela arrive ou non avant la fin de la Durée prévue. Le sort prend également fin au terme de la Durée choisie. Cf. « Anneau » ci-dessus pour les restrictions sur le dessin du cercle. Un seul cercle suffit pour utiliser la Durée Anneau et la Cible Cercle.

Individu et Cercle sont du même « niveau » d'effet.

Partie : le sort peut n'affecter qu'une portion d'une chose distincte, telle que le bras d'une personne ou un bout de terrain. Cette Cible fait référence à une notion d'espace, des morceaux que vous pourriez, du moins en théorie, découper et mettre dans un sac. Selon cette définition, l'esprit d'une personne ne constitue pas une portion de celle-ci, pas plus que son sens de l'humour. Son coeur, en revanche, en est une. Quelque chose n'est une Cible Partie que tant qu'elle est reliée à autre chose ; un bras tranché, qui auparavant était attaché à un être ou des briques qui, un jour, pourront être un mur, ne sont pour l'instant que des cibles Individu, tant qu'elles ne sont pas reliées à autre chose. Partie est plus compliquée qu'Individu car des objets entiers sont metaphysiquement plus importants. Il est plus aisé d'affecter une chose dans sa globalité qu'une simple part de celle-ci.

Groupe/Pièce :

Groupe : le sort peut affecter un groupe de personnes ou d'objets. Les composants du groupe doivent être proches les uns des autres et le groupe en lui-même doit être séparé de tout autre objet du même type. Trois servants qui se blottissent les uns contre les autres ou un cercle de menhirs sont des groupes ; six personnes dans une foule n'en sont sont généralement pas. Les choses composant le Groupe initial sont affectées pour toute la Durée du sort, même s'ils se séparent. Tout élément qui rejoindra le groupe par la suite ne sera pas affecté. Il est possible de cibler un Groupe ne comportant qu'un seul membre, bien qu'une Cible Individu sera toujours de niveau inférieur.

Pièce : le sort affecte tout dans une chambre. La pièce peut être très grande (la nef d'une cathédrale, par

Cible et Creo

La Cible d'un sort Creo visant à réellement créer quelque chose est cette chose même. La Cible est donc toujours Individu ou Groupe. Pour créer une partie de quelque chose, un sort est soit un sort de soin soit un sort Muto, selon la partie à créer. Un sort Creo avec Pièce comme Cible ne peut pas être utilisé pour remplir une salle de quelque chose. Utilisez plutôt la Cible Groupe avec un modificateur de taille approprié.

Les règles pour Creo de chaque Forme donnent le niveau requis pour chaque type d'objet. La taille est déterminée en utilisant les règles standard pour les tailles de Cible.

Cible et tailles

Dans **Ars Magica**, la Cible d'un sort ne dépend pas de sa taille, mais du type d'objet. Un caillou ou un menhir de Stonehenge sont tous deux des Individus, tout comme l'intérieur d'une petite hutte et la nef d'une cathédrale sont tous deux des Pièces.

Toutefois, la taille d'une Cible influe sur le niveau du sort, sauf pour la magie Intellego. Chaque Forme a une taille de base pour les cibles Individus et les cibles de cette taille ou moins sont affectées par le sort au niveau basique. Ajouter une magnitude (cinq niveaux) au sort multiplie par dix la taille maximale de sa Cible. C'est la masse qui est ici considérée, ainsi, une augmentation de cinq niveaux à un sort Corpus permettra au mage de faire grandir un homme d'un mètre quatre-vingts à quatre mètres cinquante, pas dix-huit mètres. Un sort conçu pour agir sur une Cible d'une certaine taille pourra agir sur tout objet de cette taille ou de taille inférieure. Au contraire, il n'est pas possible d'inventer des sorts de moindre niveau pour affecter des objets de moindre taille ; le niveau du sort pour affecter la Cible de base est une limite minimale absolue.

Cette règle ne doit pas être appliquée avec une absolue précision mathématique. Une estimation grossière du conteur convient parfaitement, tant que la troupe est d'accord. En cas de désaccord, toutefois, un calcul précis peut être fait pour résoudre la question, mais comme cela prend du temps, il est préférable de ne le faire que pour définir exactement ce qu'un sort formel produit.

Une Partie ciblée par un sort peut être aussi grande que l'Individu initial. Là encore, toute augmentation de cinq niveaux permet d'affecter une taille dix fois plus grande. Notez qu'un sort pour affecter un Individu demande cinq niveaux de moins qu'un sort pour affecter une Partie de la même taille.

Un Groupe de base est d'une masse équivalente à dix Individus standard de cette Forme. Ceci peut être divisé de toutes les manières possibles, ce peut être deux Individus, de cinq fois la taille standard chacun, ou bien dix Individus de taille standard ou encore 10 000 Individus, d'un millième de la taille standard chacun. Chaque ajout de cinq niveaux permet d'affecter une taille dix fois supérieure. Notez qu'un sort affectant un grand Individu demande cinq niveaux de moins qu'un sort affectant un Groupe de masse totale équivalente.

Une Pièce de base est assez grande pour contenir une centaine d'Individus standards, en serrant un peu. Concernant Corpus, cela signifie qu'une pièce de base fait environ trente-sept mètres carrés. Plus simple que de définir un Groupe, puisque la Pièce existe déjà pour créer les liens, un sort pour affecter un nombre d'Individus peut être d'un niveau inférieur à un sort qui toucherait un Individu d'une masse similaire. Notez également que, puisqu'une Pièce ne peut être divisée sans devenir deux Pièces physiquement distinctes, la hauteur du plafond n'a a priori pas d'importance. Pour chaque augmentation du sort de cinq niveaux, la superficie de la salle est multipliée par dix.

Une Structure basique contient dix Pièces classiques, réparties sur un ou plusieurs étages. Pour chaque augmentation du sort de cinq niveaux, la taille de la Structure est multipliée par dix.

Une Zone basique est la même quelle que soit la Forme et fait cent pas (quatre-vingt-onze mètres) de diamètre. Comme pour Pièce, chaque augmentation de cinq niveaux multiplie la superficie par dix, ou le diamètre par un peu plus de trois.

Sort Intellego : pas concerné par la Taille de la Cible

Individu Standard : déterminé par la Forme

Partie Standard : idem Individu

Groupe Standard : la masse de dix Individus standards

Pièce Standard : assez grande pour cent Individus standards

Structure Standard : dix Pièces standards

Zone Standard : une zone de soixante mètres de diamètre

Augmentation de Taille : chaque magnitude ajoutée au sort multiplie par dix la taille.

exemple, ou une grotte profonde), mais elle doit être enclavée et avoir des limites définies. Une cour intérieure rentre dans ce cadre tandis qu'une vallée, non. Un sort avec une Cible Pièce est inutile si les cibles ne sont pas dans une Pièce ; il ne peut pas affecter un « volume ayant grossièrement la taille d'une pièce » en plein air.

Groupe et Pièce ont le même niveau d'effet.

Structure : le sort affecte tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une structure unique. La structure en elle-même est affectée dans ce cas, car la limite est déterminée par les parois extérieures de celle-ci. En terme de taille, la structure peut aller d'une simple hutte à un château, mais ce doit être un bâtiment unique. Pour faire simple, si l'ensemble est couvert par un seul toit, c'est une structure, mais la décision finale revient au conteur. Comme pour Pièce, la Cible Structure est inutile s'il n'y a pas de structure autour de la Cible.

Zone : le sort affecte tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une zone aux frontières bien définies, qu'elles soient naturelles ou de conception humaine. Ce peut être l'enceinte d'une ville, les limites d'un village, les bords d'un lac, l'orée d'une forêt ou la vallée d'une montagne. L'océan n'a pas de frontière évidente et ne peut donc pas être affecté de la sorte. Comme pour Pièce et Structure, il doit y avoir des limites à la zone pour qu'elle soit utilisable. Zone ne peut être utilisée simplement pour cibler une grande étendue. Un sort avec cette Cible doit être un rituel.

Sens magique

Les sorts Intellego peuvent accorder des sens magiques à une personne. Ces sorts permettent au bénéficiaire de détecter des choses qu'il ne pourrait percevoir d'ordinaire. Ils peuvent avoir des cibles différentes, selon le type de sens altéré. La Portée du sort est la Portée nécessaire jusqu'au bénéficiaire.

Il est possible d'accorder des sens magiques à plusieurs personnes à la fois, mais alors la magie Muto Mentem est nécessaire, avec le complément de Forme Intellego.

Chaque occurence du sort de sens magique accorde au bénéficiaire des informations via l'un de ses sens. Ces informations sont aisées à distinguer des vulgaires informations perçues par ce même sens, mais sont sujettes aux mêmes limitations. Ainsi, un sens magique qui jouerait sur l'odorat est très mauvais pour indiquer une direction et on peut s'en camoufler en se mettant face au vent, tandis ce qu'un sens magique agissant sur la vision n'est d'aucune utilité dans le noir.

Les sens magiques doivent pénétrer la Résistance magique des créatures visées, ainsi que la Résistance magique (si présente) du bénéficiaire. Ainsi, la Pénétration d'un sens magique devrait être conservée pour s'y référer ultérieurement. Le sens vulgaire par lequel l'information du sens magique transite n'a pas besoin de percer la Résistance magique.

Un sort accorde un sens magique. Pour obtenir plusieurs sens magiques, il faut lancer plusieurs sorts.

Goût : L'information transite par le sens du goût. La Cible est équivalente à Individu.

Toucher : L'information transite par le sens du toucher. La Cible est équivalente à Partie.

Odorat : L'information transite par le sens de l'odorat. La Cible est équivalente à Groupe.

Ouïe : L'information transite par le sens de l'ouïe. La Cible est équivalente à Structure.

Vue : L'information transite par le sens de la vue. La Cible est équivalente à Zone. Mais au contraire de Zone, la magie rituelle n'est pas nécessaire.

Protections magiques

Les sorts Rego peuvent créer des protections magiques prémunissant la Cible d'éléments de la Forme appropriée. Ces sorts utilisent les cibles habituelles, mais la Cible doit être la chose protégée, pas la chose dont on veut prémunir et la Portée est celle de la Cible à protéger.

Les protections ayant la Cible Cercle sont particulières. Elles empêchent les menaces tant de sortir du cercle que d'y entrer. Ces menaces ne peuvent pas non plus agir au travers du cercle, qu'importe le côté où elles se trouvent, ni endommager celui-ci, directement ou indirectement. Généralement, ce sort est créé avec une Durée Anneau car, avec un peu de soin, le sort peut durer éternellement. Ce n'est toutefois pas une obligation et le sort peut être créé avec n'importe quelle Durée.

Les règles pour des sorts de protection contre les objets magiques sont listées avec une Portée minimum de Toucher, une Durée minimum d'Anneau et une Cible minimum de Cercle, car une protection selon ces paramètres protège des créatures ayant une Puissance inférieure ou égale à son niveau. Les paramètres du sort peuvent être changés normalement, donc une protection destinée au seul mage (Portée Personnelle, Cible Individu) pour une Durée de Lune aura le même niveau au final.

Modifier les Portées, Durées et Cibles

Pour calculer le niveau d'un sort utilisant ces Arts mais ayant des caractéristiques différentes, référez-vous à la liste plus haut. Pour chaque cran supplémentaire dans une catégorie, ajoutez une magnitude (cinq niveaux) au niveau du sort. Pour chaque cran de moins, retirez une magnitude (cinq niveaux).

En dessous du niveau 5, ajouter une magnitude n'ajoute qu'un seul niveau et soustraire une magnitude ne diminue que d'un niveau. Donc, retirer une magnitude à un niveau 5 donnera un niveau 4 et ajouter une magnitude à un niveau 2 donnera un niveau 3.

Par exemple, prenons un sort de niveau 15 avec une Portée Voix, une Durée Soleil et une Cible Groupe. Une variation conservant les mêmes effets mais avec Portée Vue, Durée Lune et Cible Pièce serait d'un niveau 25 (+1 magnitude pour augmenter la Portée de Voix à Vue, +1 magnitude pour passer la Durée de Soleil à Lune et aucun changement pour passer de la Cible Groupe à Pièce, car ils sont du même niveau). Une autre variation avec Portée Personnel, Durée Concentration et Cible Individu serait de niveau 2 (-2 magnitudes pour diminuer la Portée de Voix à Personnel, -1 magnitude pour passer de la Durée Soleil à Concentration et -2 magnitude pour diminuer la Cible de Groupe à Individu). Remarquez que, comme les -2 magnitudes passent le niveau de 15 à 5, les -1 magnitudes suivantes ne baissent le niveau que de 1 par magnitude.

Les catégories décrites ici ont été conçues en accord avec la structure de la magie hermétique par Bonisagus. Tous les sorts spontanés doivent se conformer à ces contraintes (le mage crée des sorts à la volée, il ne peut pas en plus repousser les limites de la théorie magique). Les sorts formels, en revanche, peuvent être inventés avec des Portées, Durées et Cibles qui ne sont pas listées ici. C'est généralement un peu plus difficile que si l'on utilise une catégorie proche, mais cela est laissé à l'interprétation du conteur.

Les sorts rituels

Les sorts rituels prennent plus de temps à lancer que les sorts formels et demandent du vis. Néanmoins, ils ont quelques avantages.

- Les sorts formels et spontanés ne peuvent pas avoir de Durée Année.
- Les sorts spontanés et formels ne peuvent pas avoir la Cible Zone. Ils peuvent avoir la Cible Vue si ce sont des sorts de sens magiques.
- Les sorts spontanés et formels ne peuvent pas être de niveau supérieur à 50.

Les sorts rituels sont toujours au moins de niveau 20, même si le calcul de niveau indique un chiffre inférieur.

Compléments

La majorité des sorts impliquent une combinaison simple de deux Arts, une Forme et une Technique. Certains sorts, toutefois, en demandent plus que deux. Par exemple, un sort transformant un humain en un oiseau utilise Muto, car vous transformez quelque chose, Corpus car vous touchez le corps humain et Animal car vous transformez un corps humain en un corps d'animal. En plus des deux Arts primaires, ici Corpus et Muto, lancer ce sort implique votre valeur d'Animal en plus. Ce troisième Art est un complément.

Il y a deux sortes de complément. Le premier permet simplement au sort de faire son effet. Ceci inclut le complément Animal d'un sort pour transformer un humain en oiseau. Ces compléments n'ajoutent rien au niveau du sort, puisque la difficulté pour faire une telle chose est déjà calculée dans les règles.

Le second type ajoute un effet au sort. Dans ce cas, l'Art de base et le niveau pour le sort sont ceux de l'effet du plus haut niveau impliqué. Par exemple, un objet magique qui modifie une image pour qu'elle montre ce qui se passe à un endroit donné est un sort Intellego Imaginem avec un complément Muto, pas un sort Muto Imaginem assorti d'un complément Intellego, car l'effet Intellego est de bien plus haut niveau.

La règle d'or est que, si le sort peut donner quelque chose sans complément, mais que le résultat est vraiment amoindri, alors chaque complément ajoute au moins une magnitude au niveau du sort. Ainsi, les compléments Herbam et Terram qui permettent à un sort de changer un homme habillé en un oiseau n'ajoutent aucun niveau, car ils ne changent pas vraiment la puissance du sort. Au contraire, un complément Rego ajouté à un sort Creo Ignem pour éviter que le feu ne brûle le lanceur demanderait des niveaux supplémentaires. Également, un sort qui transformerait un humain en un loup, ou l'inverse, demanderait une magnitude supplémentaire pour le complément Animal, puisque sans lui, le sort ne pourrait marcher que dans un sens. La plupart de ces compléments n'ajoutent qu'une seule magnitude au niveau du sort, mais si l'effet additionnel est de six niveaux ou plus, il convient souvent d'ajouter deux magnitudes.

Les effets supplémentaires n'ont pas forcément besoin d'un complément s'ils sont purement esthétiques. Ainsi, un sort qui crée un feu prenant la forme d'un crâne en flammes n'a pas besoin d'un complément Imaginem. Un sort qui permet au lanceur de choisir à quoi ressemblera le feu en aurait, lui, besoin, car la flexibilité est bien plus qu'un effet décoratif.

Les compléments, s'il y en a, sont listés pour chaque sort formel. (cf. le sort *Malédiction de Circé* en p. 201 pour un exemple.) Les compléments ajoutent de la difficulté au lancer de sort, puisqu'ils nécessitent des connaissances plus approfondies. Vous devez prendre la plus faible valeur entre votre complément et la Technique ou Forme principale ; Technique si le complément est une Technique, Forme si le complément est une Forme. Par exemple, si vous avez les valeurs Animal à 6 et Corpus à 13 et que vous lancez le sort Muto Corpus *Malédiction de Circé*, qui comporte un complément Animal, votre valeur Corpus sera à 6. Notez que si votre complément devait être supérieur (par exemple, Animal à 15), alors vous utiliseriez le niveau le plus bas (ici, Corpus de 13).

Parfois, un sort a un complément et pour sa Technique, et pour sa Forme. Vous devez utiliser la plus basse valeur dans les deux cas. Et si plusieurs compléments s'appliquent au même Art primaire (par exemple, s'il y a deux compléments Forme), votre valeur finale est la plus basse de toutes. De plus, toute déficience que vous auriez dans un Art s'applique quand vous utilisez cet Art comme complément.

Les compléments listés avec des statistiques de sorts sont comptés lorsque vous apprenez, inventez ou lancez ce sort, mais ne sont pas comptés pour déterminer la Résistance magique de l'opposant. La Résistance magique de l'opposant est déterminée par la première Forme du sort, pas celle qui est notée comme un complément, même si la valeur du complément Forme du lanceur est inférieure à la valeur de la première Forme : et ceci détermine le total du jet.

Complément Nécessaire à l'Effet du Sort :
+0 magnitude

Complément Améliore l'Effet du Sort :
+1 magnitude ou plus

L'effet Supplémentaire N'est Que Décoratif :
pas de complément

Compléments au lancer

Certains compléments ne sont pas listés avec les statistiques de sort, car ils ne sont utiles que lorsque le sort est lancé d'une certaine manière, pas lors de l'apprentissage ou la création. Ceux-ci sont appelés « compléments au lancer. » Vous choisissez l'Art que vous voulez utiliser comme complément au lancer lors du lancer, l'effet est donc limité par votre choix. Les valeurs de Technique et de Forme les plus basses parmi les Arts primaires ainsi que tous les compléments au lancer sont celles que vous utiliserez pour lancer le sort.

Compléments spontanés

Les compléments marchent de la même façon pour les sorts spontanés. Lorsque vous avez décidé quels Arts utiliser, déterminez si des compléments sont nécessaires. Si c'est le cas, ils limitent vos Arts comme pour les sorts formels.

Présentation des sorts

Chaque sort a plusieurs caractéristiques qui le décrit en termes de jeu. Elles sont présentées ci-après.

Technique et Forme

La Technique et la Forme sont présentées en en-tête des sorts. Les sorts sont classés d'abord par leur Forme, puis par leur Technique, par ordre alphabétique. Non loin de chaque en-tête de Technique/Forme se trouvent des conseils et recommandations pour créer vos propres sorts, ainsi que pour vous aider à déterminer le niveau nécessaire pour lancer des sorts spontanés.

Les indications initiales de Portée, Durée et Cible sont presque toutes les catégories minimales : Personnel, Momentané, Individu. Ainsi, un sort intéressant demandera souvent un niveau bien supérieur à celui des règles pour obtenir l'effet voulu, car sa Portée, Durée et Cible seront plus élevées. Il y a quelques exceptions, surtout pour les protections, notées explicitement dans les règles. Si la règle ne précise pas de Portée, Durée ou Cible, les valeurs seront par défaut Personnel, Momentané et Individu.

Les Techniques et Formes sont souvent abrégées par leurs deux premières lettres. Ainsi, un sort MuTe est de Technique Muto et de Forme Terram. Le niveau est souvent ajouté à la suite. Ainsi, *Éclair de la flamme écarlate* devient un CrIg 15.

Titre

Le titre indiqué est le nom par lequel les *magi* hermétiques connaissent le sort. Lorsque vous inventez de nouveaux sorts, essayez de leur donner des noms hauts en couleurs. Pour vous donner une idée, « Boule de feu » n'est pas très intéressant, contrairement à « Boule de flammes abyssales ! »

Niveau

Un niveau est assigné à la plupart des sorts, généralement un multiple de cinq. Ce n'est pas obligatoire et les *magi* peuvent très bien inventer des sorts de niveaux intermédiaires. C'est surtout le cas des sorts spontanés.

Certains sorts sont des sorts Génériques (abbréviation Gén), ils peuvent être appris à n'importe quel niveau de difficulté. Plus le niveau sera élevé, plus le sort sera puissant.

Le niveau d'un sort Générique, formel ou rituel, est fixé au moment de l'apprentissage, selon sa source. Si vous apprenez un sort de niveau Générique conçu pour être de niveau 15, alors ce sera le niveau du sort que vous connaîtrez. Vous ne pourrez pas produire d'effets supérieurs au niveau 15, à moins que vous n'en inventiez une variante vous-même ou l'appreniez d'une autre source. Les sorts de niveau Générique ne sont ouverts que dans le sens où ils peuvent être appris à tout niveau. Ils ne peuvent être utilisés à un niveau supérieur (ou inférieur) à celui auquel il ont été appris.

Rituel

Les sorts nécessitant un rituel sont ceux qui sortent des catégories listées pour les sorts formels ou spontanés, comme décrit dans « Sorts rituels » en p. 179. Certains sorts puissants ainsi que les sorts hérités du Culte de Mercure sont aussi des sorts rituels. Le conteur reste libre de déclarer tel ou tel sort rituel.

Compléments

Les compléments complexifient le lancer de sort puisqu'ils demandent au lanceur des connaissances accrues. Cf. « Compléments » en p. 179 pour une description complète de ces limitations. Les compléments obligatoires sont listés avec les caractéristiques du sort. Les compléments au lancer sont indiqués dans la description du sort.

Description

Décrit les effets du sort. La description couvre environ 95 % des cas pour lesquels le sort peut être utilisé mais, la magie étant fluctuante, imprévisible et utilisable de bien des façons, le conteur reste maître pour en déterminer les effets dans des situations inhabituelles.

La plupart des descriptions se pencheront sur les effets visuels, les mouvements de mains et le sceau du magicien. Il ne s'agit bien sûr que d'exemples et vous ne devriez pas vous y limiter. Plus précisément, vous devriez vous les approprier et les adapter à votre propre mage. Ajoutez des détails personnels aux sorts, ou modifiez les exemples existants et vous serez récompensé par une expérience de jeu bien plus intéressante.

Dégats des sorts

La plupart des sorts indiquent les Dégâts sous la forme +X. C'est une abréviation pour dé de tension +X. Les dégâts ainsi infligés varient d'un lancer à l'autre.

Conception

Une ligne entre parenthèses à la fin de la description indique le calcul pour le niveau du sort. Le niveau de base est donné en niveaux, alors que les autres modifications le sont en magnitudes. Rappelez-vous qu'une magnitude vaut un niveau jusqu'au niveau cinq, mais qu'au-delà elle vaut cinq niveaux.

Le sceau du magicien

Lorsque vous inventez un sort, une part de votre propre style magique se manifestera et le sort sera vite identifiable comme étant le vôtre, par de petites manies ou légers détails. Ces marques ou manies récurrentes dans les sorts d'un mage (qui généralement ne changent rien à la puissance du sort) sont appelés « le sceau du magicien ». Une fois connus, ces détails permettent d'identifier l'auteur d'un sort spécifique. Tout au long de ce chapitre, divers sceaux seront mentionnés dans la description. Gardez à l'esprit que ce ne sont que des recommandations. Ils ne servent qu'à vous aiguiller pour la personnalisation de vos sorts et, peut-être, à vous permettre de choisir votre propre sceau. Cf. p. 122, dans la section Magie hermétique pour plus de détails.

Notez que même lorsque vous apprenez un sort d'un autre mage, ou d'un manuscrit, vous êtes en fait en train de l'inventer, bien que guidé, et c'est donc toujours votre sceau qui se manifestera lors du lancer.

Règles Creo Animal

La majorité des sorts Animal ne peuvent être lancés avec une portée Personnelle, le niveau d'un sort est donc forcément supérieur à celui des règles.

Lorsque vous créez une créature magique, la Puissance magique de la créature ne peut excéder le niveau du sort et des compléments doivent être ajoutés pour tout pouvoir spécial (par exemple Ignem si elle peut cracher du feu, Rego et Mentem si elle peut contrôler l'esprit des gens). Un complément Vim, pour la nature magique, est toujours requis.

Pour créer des produits d'origine animale (tels que du cuir, de la viande ou des vêtements), ajoutez une magnitude au niveau nécessaire pour créer la même quantité de chair morte de l'animal. Pour une version manufacturée, comme une veste en cuir ou une tunique en coton, ajoutez deux magnitudes.

Pour influencer le comportement d'animaux créés, un complément Rego est requis et, comme c'est un effet supplémentaire, le niveau du sort augmente d'au moins une magnitude. Autrement, les animaux agissent selon leur nature.

Un désastre sur un Creo Animal produit généralement le mauvais type d'animal ou un animal enragé envers le lanceur.

Niveau 1 : Donne à un animal un +1 à ses jets de Récupération.

Niveau 2 : Donne à un animal un +3 à ses jets de Récupération.

Niveau 3 : Donne à un animal un +6 à ses jets de Récupération.

Niveau 4 : Donne à un animal un +9 à ses jets de Récupération.

Niveau 5 : Crée de la matière animale, comme de la soie d'araignée ou de la laine. (Notez qu'avec Individu, vous obtiendrez un cheveu, une peau, une défense.)
Crée un insecte ou petite bête similaire.
Donne à un animal un +12 à ses jets de Récupération.

Niveau 10 : Crée le cadavre d'un animal.
Créé un oiseau, reptile, poisson ou amphibien.
Donne à un animal un +15 à ses jets de Récupération.

Niveau 15 : Guérit d'une blessure légère.
Donne à un animal un +18 à ses jets de Récupération.
Crée un mammifère.
Pousse la croissance d'un animal à sa pleine maturité en l'espace d'un jour ou d'une nuit. Cette croissance accélérée ne se produit que le temps du sort (Durée). Ainsi, le sort doit avoir une Durée de Soleil et être lancé en début de journée ou de nuit pour atteindre son plein potentiel.

Niveau 20 : Guérit d'une blessure moyenne.
Donne à un animal un +21 à ses jets de Récupération.
Pousse la croissance d'un animal à sa pleine maturité en l'espace de deux heures.

Niveau 25 : Arrête le développement d'une maladie.
Guérit une blessure grave.
Rétablit un sens perdu.
Fait repousser un membre perdu.
Guérit d'une maladie en annulant ses effets. (À moins qu'il ne soit lancé comme rituel Momentané, son effet est alors l'équivalent d'arrêter la progression d'une maladie.)
Pousse la croissance d'un animal à sa pleine maturité en l'espace de dix diamètres (vingt minutes).

Niveau 30 : Guérit une blessure incapacitante.
Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser la valeur moyenne pour cet animal.
Pousse la croissance d'un animal à sa pleine maturité en l'espace d'un diamètre.

Niveau 35 : Guérit une blessure incapacitante.
Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser de plus d'un point la valeur moyenne pour cet animal.

Niveau 40 : Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser de plus de deux points la valeur moyenne pour cet animal.
Pousse la croissance d'un animal à sa pleine maturité en l'espace d'un moment.

Niveau 45 : Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser de plus que trois points la valeur moyenne pour cet animal.

Niveau 50 : Crée une créature magique. Un tel sort a forcément besoin d'un complément Vim, pour la magie de la bête, ainsi que d'autres compléments pour ses pouvoirs.
Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser de plus de quatre points la valeur moyenne pour cet animal.

Niveau 55 : Augmente une Caractéristique d'un animal d'un point, sans dépasser de plus de cinq points la valeur moyenne pour cet animal. Une augmentation supérieure n'est plus dans le cadre naturel de l'animal et ne peut donc pas être atteint via un sort Creo.

Niveau 75 : Ramène un animal d'entre les morts.



Sorts Animal

Les sorts Animal touchent toute chose vivante qui ne soit ni une plante ni un humain, produisant sur les animaux les mêmes effets que Mentem ou Corpus sur des gens. Les sorts Animal agiront sur le corps ou l'esprit de toute créature de type animal, ainsi que sur tout produit d'origine animal tel que le cuir, les os ou la laine.

Pour savoir si un sort Animal agira sur l'esprit d'une créature, regardez ses caractéristiques pour trouver Intelligence ou Ruse. Si la créature a Intelligence, alors un sort Mentem est de rigueur. Si elle a Ruse, un sort Animal est alors nécessaire. Qu'importe qu'une personne ou créature, utilisant d'ordinaire la caractéristique Intelligence, soit en Changeforme, les sorts Animal agissant sur l'esprit n'ont aucun effet. Ce sont bien les sorts Mentem qu'il faut utiliser. Toutefois, le corps d'une telle créature peut être affecté par les sorts Animal, comme par exemple *Le Capuchon du faucon* (PeAn 20).

Si un corps humain a des membres d'animaux (comme des ailes de chauve-souris), ceux-ci peuvent être touchés par des sorts Animal, bien que le reste du corps soit touché par des sorts Corpus.

Un mage Bjornaer sous forme animale est véritablement un animal, donc son esprit est, à ce moment-là, affecté par les sorts Animal et non Mentem et son corps par les sorts Animal également, pas par Corpus. Toutefois, les sorts à effets continus lancés sous une forme persisteront sous l'autre forme. La plupart des changeformes ne changent pas leur Nature essentielle, qui reste humaine, donc leur corps est toujours affecté par des sorts Corpus.

L'Individu de base pour un sort Animal sera un animal de la taille d'un poney, de Taille +1 ou inférieure.



Sorts Creo Animal

Niveau 20

Apaisement de la douleur des animaux

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Ce sort ressemble fort au rituel de l'imposition des mains que l'on voit dans de nombreuses églises. À genoux, vous appuyez avec vos mains sur la blessure tout en murmurant une incantation. Le sort guérit une Blessure légère dont souffre un animal.

Asaron de Flambeau croit que sa mission dans la vie est de repeupler le monde afin qu'il y ait plus, toujours plus, d'individus à tuer. Il passe de fait des saisons entières à soigner animaux et humains à travers l'Europe. Sa version du sort laisse une marque noire en forme de langue de feu à l'emplacement de la blessure. Une flamme symbolique se trouve dans tous les sorts d'Asaron, en faisant son sceau.

(Niveau de base 15, +1 Toucher)

Repos complet de la bête blessée

P : Toucher, **D :** Lune, **C :** Ind

La Cible blessée reçoit un bonus de +9 à tous ses jets de Récupération tant que le sort dure.

(Base 4, +1 Toucher, +3 Lune)

Niveau 35

Monture du magicien

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Crée un cheval normal en tout point, si ce n'est qu'il n'est pas perturbé par le Don.

(Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 taille)

Piège de la tisseuse

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Groupe

En lançant ce sort, vous désignez un point et à partir de celui-ci, un énorme filet de toile d'araignée va se développer pour remplir une zone de trois mètres sur trois et de deux mètres de haut. À l'aide d'un support, la toile peut tenir verticalement, formant un mur. Autrement, elle forme un filet. Quand les toiles ont fini de grandir, au bout de quelques secondes, elles sont aussi fines que des fils et aussi dures que du fer. Quiconque est pris dans la zone de la toile est immobilisé. Se libérer demande un jet de tension de Force à 12+, à moins qu'une personne en dehors du filet, munie d'une arme tranchante, ne prenne trois tours pour faire sortir le prisonnier. Contrairement à la rumeur très répandue, le feu est inefficace contre ces toiles. Les toiles peuvent continuer à piéger des victimes dans le futur, tant que le sort dure et qu'elles ne sont pas complètement entaillées.

(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe [la masse totale de la toile est inférieure à celle de dix Individus donc pas d'ajustement dû à la taille])

Niveau 50

Malédiction de l'essaim destructeur

P : Toucher, **D :** Lune, **C :** Groupe, Rituel

Compl. : Rego

Invoque un essaim de sauterelles ou insectes destructeurs du même type, qui ravagera les plantations et autres végétaux. Quand le sort s'achève, tous les insectes disparaissent, ne laissant que la désolation. Le complément Rego limite la dévastation à la zone choisie par le lanceur.

(Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +2 taille, pour un essaim pesant l'équivalent d'un millier de porcs, +1 effet grâce au complément, rituel car l'effet est majeur)

Sorts Intellego Animal

Niveau 5

Image de la bête

P : Myst, **D :** Mom, **C :** Ind

Donne une image mentale floue d'un animal avec lequel vous avez un Lien mystique.

Les blessures causées par un animal sont un Lien mystique avec cet animal pour quelques heures. Ce sort peut être utilisé pour découvrir ce qui est responsable d'une attaque.

Tous les sorts lancés par Chavin de Tytalus se reconnaissent à ce qu'ils supportent, voire encouragent, la guerre ou la violence. Dans sa version de ce sort, les griffes et dents de

la bête apparaissent bien plus dangereuses.

(Base 1, +4 Lien mystique)

Niveau 10

Frisson du lycanthrope

P : Per, **D :** Conc, **C :** Toucher

Vous ressentez un frisson éphémère si vous touchez une personne ou un animal qui est un lycanthrope. Des variantes de ce sort existent pour tout type de changeforme, mais pas pour Bjornaer avec Animal de coeur.

(Base 4, +1 Concentration, +1 Toucher)

Niveau 25

Lecture de l'esprit animal

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

En touchant la tête de d'un animal, vous lisez ses souvenirs des quelques jours précédents. Plus l'animal est différent de l'Homme, plus il est dur d'avoir une lecture précise. Si vous vous contentez d'une lecture superficielle, sans rechercher quoi que ce soit de particulier, vous obtiendrez ce que l'animal considère comme important. Si votre recherche est précise, faites un jet de tension sous Perception + Finesse à 6+, ou 12+ si le sujet est obscur. Puisque les animaux sont sensibles à la magie, ils résistent à votre toucher et essayent de vous fuir tant lors du lancer du sort que lors de son action. Ce peut être un problème avec de gros animaux.

(Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 30

Sens du chasseur

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Entendre

Vous percevez la silhouette et l'humeur principale d'un animal supérieur à une certaine taille que vous pouvez entendre, ou pourriez entendre s'il faisait le moindre bruit. Vous décidez de la taille limite lors du lancer de sort, par exemple « tout animal d'une taille supérieure à un renard ». Le « bruit » physique d'un animal est proportionnel à sa taille, alors que le « bruit » de son humeur dépend de la vigueur de ses intentions. Un lapin fuyant un renard serait intensément effrayé. L'humeur du renard pourrait être plutôt calme, surtout si la chasse a été bonne.

(Base 4, +2 Soleil, +3 Entendre, +1 pour la taille et l'humeur principale)

Règles Intellego Animal

Lorsque vous tentez de tirer des informations d'un animal, gardez en mémoire que ses souvenirs sont recueillis par ses sens propres, avec leurs propres forces et faiblesses. Par exemple, un chien se souvient particulièrement des odeurs, mais oublie facilement les apparences. Les animaux ne se souviennent pas des mots humains mais peuvent se souvenir d'un ton de voix. Vous risquez de ne pas obtenir l'information recherchée. Pour communiquer avec un animal, vous devez vous mettre à son niveau ; un processus qui pourrait avoir sur vous d'étranges, bien que temporaires, effets. Par exemple, vous pourriez avoir une incroyable faim de viande crue ou parler très lentement après avoir communiqué avec un ours.

Comme Animal contient des aspects tant de Corpus que de Mentem concernant les animaux, les règles qui s'appliquent à ces deux derniers peuvent s'appliquer à Animal. Des références à InCo et InMe sont possibles pour des idées supplémentaires.

Un désastre avec InAn ne conduit généralement qu'à de fausses informations.

Niveau 1 : Donne une image mentale d'un animal.
Niveau 3 : Ressent l'état de conscience d'une bête. Donne des informations génériques sur son corps.
Niveau 4 : Ressent la motivation dominante d'une bête. Enseigne un fait précis sur son corps.
Niveau 5 : Enseigne l'origine, l'âge et l'histoire de quelque chose fait à partir d'animaux.
Niveau 10 : Parle avec un animal. Lit les pensées superficielles d'un animal.
Niveau 15 : Lit les souvenirs récents d'une bête.
Niveau 20 : Analyse attentivement l'esprit d'une bête.

Sorts Muto Animal

Niveau 15

Bête d'une incroyable grandeur

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Augmente la taille d'un animal de +1. Améliore aussi la Force de +2, le seuil de chaque niveau de blessure de un, mais la Vivacité baisse de 1. La nouvelle bête est de taille immense et est bien plus impressionnante. Des villageois s'enfuiront à sa vue et il ne fera aucun doute qu'il s'agit là d'une créature magique.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Croissance de la vermine

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Agrandit de quatre fois sa taille normale un petit (Taille -9) animal tel qu'un insecte, un rongeur ou crapaud. S'il était déjà venimeux, il le sera encore plus. Des créatures à faible caractère venimeux comme la plupart des araignées auront un poison d'un Facteur de Difficulté de 6, causant des Blessures légères.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Pourpoint de soie impénétrable

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Modifie un objet fait à partir de matière animale (soie, laine, cuir) afin qu'il ne puisse plus être coupé ou transpercé. Un simple vêtement devient l'équivalent d'une armure sans Charge avec un bonus de +3 à l'Encaissement. Toute armure matelassée ou tout type de cuir voit sa protection augmentée de +3. La magie ne rend pas l'armure plus performante pour absorber les coups, donc ce bonus de +3 est la limite que l'on peut obtenir sans changer radicalement la matière de base. À la discrétion du conteur, ce bonus peut ne pas s'appliquer contre les armes strictement contondantes.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 20

Bête aux proportions minuscules

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Réduit la taille d'un animal de 2. La Force diminue de -4, les seuils pour chaque type de blessure sont réduits de 2 points, mais la Vivacité augmente de +2. La bête semble être l'avorton de la portée, inadapté à la vie.

(Base 4, +2 Voix, +2 Soleil)

Niveau 25

Métamorphose de la bête féroce en crapaud

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Change n'importe quel animal en crapaud. Un crapaud nouvellement créé engendrera une certaine terreur chez les serfs et paysans, car nombre d'entre eux pensent qu'un poison s'échappe de leur peau.

(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Recréation de la bête

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Corpus

Donne à un animal terrestre une apparence humaine, bien que son intelligence reste la même. Quelques aspects de sa forme initiale demeurent. Un chien aura ainsi un corps humain particulièrement poilu et un chat pourra laisser échapper un « miaou » à l'occasion. Une fois transformée, la bête est désorientée pendant un moment puis s'habitue à son nouveau corps.

(Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, rien pour le complément)

Niveau 35

Monture de la vengeance

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Transforme un cheval en une monture magique et féroce. Sa robe devient d'un noir profond et ses yeux sont rougeoyants, ses dents des crocs, ses sabots tranchants comme des rasoirs et de la vapeur s'échappe de sa bouche : une créature sortie tout droit des Enfers. Tous ses jets d'Attaque et de Dégâts ont un bonus de +5. Le cheval tolère un cavalier mage. Lorsque le sort se dissipe, le cheval doit réussir un jet de tension d'Énergie à 9+ ou mourir du choc.

(Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 taille)

Règles Muto Animal

Les animaux à qui l'on donne de nouvelles capacités, telles que des ailes, auront besoin de quelques minutes pour s'y faire. Lorsque vous transformez des choses, vous pouvez transformer ce qu'ils transportent avec le complément adéquat. Par exemple, vous pourriez transformer un cheval et son armure avec un complément Terram.

Les animaux ne sont pas modifiables indéfiniment et user de trop de sorts trop longtemps pourrait annihiler sa forme initiale, si ce n'est détruire l'animal pour de bon. Les sorts Muto Corpus peuvent être étudiés pour plus de conseils ou idées pour les sorts Muto Animal. Les sceaux fréquemment vus dans les sorts Muto Animal comportent des mutations très étranges d'animaux. Les bêtes transformées par Julian du Flambeau avec *Recréation de la bête* (MuAn 25) auront avec leur nouvelle forme un pelage d'un rouge éclatant, tandis que les crapauds créés par Silva de Merinita, avec *Métamorphose de la bête féroce en crapaud* (MuAn 25), auront une coloration comique.

Les désastres sur MuAn affectent généralement le lanceur plutôt que la Cible ou bien changent la Cible d'une manière fort différente de celle escomptée.

Niveau 1 : Modifie en surface un objet d'origine animale (comme changer sa couleur).

Niveau 2 : Modifie drastiquement un objet d'origine animale en conservant sa substance (par exemple, changer un gilet de cuir en une selle). Transforme graduellement la viande en vermine. Permet de légères modifications sur un animal.

Niveau 3 : Modifie un membre d'un animal.
Transforme un objet fait à partir d'un animal en un objet fait à partir d'un autre animal.

Niveau 4 : Permet des modifications majeures sur un animal, tout en gardant une apparence générale similaire (par exemple, faire grandir un cheval et changer sa couleur).

Niveau 5 : Change un animal en un autre animal. Modifie un animal de façon mineure, de sorte qu'il ne soit plus naturel (par exemple, changer la couleur du cuir d'un cheval pour qu'il arbore la couleur du blason de son propriétaire).
Modifie un objet fait à partir d'un animal d'une manière hautement anormale.

Niveau 10 : Change un animal en un humain (bien qu'il conserve son esprit d'animal et ne gagne pas une âme, nécessite un complément Corpus). Change un animal en une plante (nécessite un complément Herbam).

Niveau 15 : Change un animal d'une manière hautement anormale (par exemple, donner à un cheval des griffes, des crocs et une carapace écailleuse). Change un animal en un objet non-vivant (complément approprié nécessaire).

Niveau 25 : Change radicalement un animal d'une manière anormale (par exemple, donner des ailes à un cheval). Donne à un animal des capacités « magiques », telles que la capacité de cracher du feu (nécessite un complément pour la capacité).

Sorts Perdo Animal

Niveau 10

Destruction de la peau et de la fourrure

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Détruit un objet fait à partir de la peau ou de la fourrure d'un animal, comme du cuir ou de la laine.

La version de ce sort de Marius de Tremere éradiquait la Cible en un impressionnant nuage de fumée.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Souffrance des animaux

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Après avoir désigné la bête et lancé le sort, celle-ci commence à se débattre sauvagement, se heurtant à tous les objets environnants

et hurlant à la mort. Pour faire quoi que ce soit d'autre, la bête doit faire un jet de tension d'Énergie + Taille à 9+ chaque tour.

(Base 4, +2 Voix, +1 Concentration)

Niveau 20

Émousse les crocs de la vipère

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Émousse les griffes, dents, serres, ou autre arme naturelle de l'animal. Seules les armes aiguisées peuvent être affectées : ce sort n'agit en rien sur les sabots d'un cheval ou les anneaux d'un serpent. Les armes émoussées voient leur total de dégâts (y compris l'Avantage au combat) réduit de moitié (arrondi supérieur). La bête peut guérir des effets comme d'une Blessure légère. Le sort n'agit que sur les animaux d'une Taille +4 ou moins.

(Base 5, +2 Voix, +1 Taille)

Niveau 25

Capuchon du faucon

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Aveugle un animal. La cécité guérit comme s'il s'agissait d'une

Règles Perdo Animal

On ne peut généralement pas Encaisser un Perdo Animal : la magie ne crée rien qui blesse, elle blesse directement. La Résistance magique est la seule solution.

Un sceau fréquent des *magi* Flambeau et des autres lanceurs de sorts Perdo consiste à laisser des marques caractéristiques avec les dégâts infligés.

Lorsque vous inventez de nouveaux sorts, n'hésitez pas à consulter Perdo Corpus pour plus de conseils et d'idées.

Les désastres de PeAn pourront toucher le lanceur ou le mauvais animal.

Niveau 2 : Endommage un objet d'origine animale.

Niveau 3 : Fait des dégâts superficiels à un animal (par exemple, lui fait perdre ses poils).

Niveau 4 : Détruit un produit d'origine animale.
Provoque la douleur chez un animal, mais sans réellement le blesser.
Fait perdre à un animal un niveau de Fatigue.

Niveau 5 : Frappe un animal pour l'entraver, le gêner, mais pas le blesser. Par exemple, rendre un cheval boiteux, un oiseau muet, affaiblir les écailles d'un serpent. Approximativement, cela réduit de moitié l'efficacité de la partie visée. L'animal récupère comme d'une Blessure légère.
Détruit le cadavre d'un animal.
Inflige une Blessure légère.

Niveau 10 : Inflige une Blessure moyenne.

Niveau 15 : Détruit l'un des sens, mineur, de l'animal.
Inflige une Blessure grave.
Estropie un membre de l'animal, le rendant inutilisable mais pouvant guérir.
Vieillit un animal d'un douzième de sa durée de vie naturelle. Cela ne touche que les animaux ayant déjà atteint leur maturité.

Niveau 20 : Inflige une Blessure incapacitante.
Détruit ou sectionne le membre d'un animal, sans espoir de guérison.
Détruit l'un des sens majeurs de l'animal.

Niveau 30 : Tue un animal.

Niveau 40 : Détruit l'une des caractéristiques de l'animal, telle que son poids ou son aggressivité.



Blessure moyenne. Le nom fait référence au capuchon recouvrant les yeux d'un faucon lorsqu'il ne chasse pas.

Asaron de Flambeau personnalise ce sort par une subtile silhouette de flammes dans les yeux de la cible.

(Base 20, +1 Toucher)

Mutilation du loup hurlant

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Lors du lancer du sort, vous faites un brusque mouvement sec de la main. L'une des pattes de la Cible se brise net. L'animal ne peut plus marcher sur cette patte, mais guérit comme d'une Blessure moyenne. Notez que la Cible n'a pas besoin d'être un loup et que vous ne pouvez pas choisir la patte atteinte.

(Base 15, +2 Voix)



Sorts Rego Animal



Général

Protection contre les animaux fabuleux

P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle

Aucune bête magique dont la Puissance magique est égale ou inférieure au niveau du sort ne peut atteindre les personnes protégées par le Cercle. Lorsque le mage fait cette protection, tout comme la plupart des autres, il fait souvent la figue (NdT : vieille insulte correspondant au bras d'honneur). Le mage ferme son poing en faisant ressortir son pouce entre l'index et le majeur. Les mages voyageant en Italie doivent être avertis que ce geste constitue là-bas une insulte mortelle.

(Suivre les règles des protections)

Niveau 5

Cercle de protection contre les animaux

P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle

Le lanceur crée un cercle que nul animal normal ne peut franchir.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Anneau)

Déguisement de remugles

P : Voix, D : Conc, C : Ind

La Cible ne vous prête pas attention tant que vous restez concentré et ne la menacez pas. Un carnivore vous traitera comme une chose non comestible. Son intérêt reste toutefois entier pour toute autre personne aux alentours.

(Base 2, +2 Voix, +1 Concentration)

Niveau 10

Apaisement de l'ours furieux

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Calme un animal jusqu'à ce qu'il soit menacé ou énervé de nouveau. Vous devez user d'une voix apaisante ou musicale et le simple fait de l'approcher réveillera son instinct.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Regard de serpent

P : Regard, D : Conc, C : Ind

Paralyse un animal tant que le contact visuel et la concentration sont maintenus.

(Base 5, +1 Regard, +1 Concentration)

Souris de l'éléphant

P : Regard, D : Conc, C : Ind

En s'appuyant sur les peurs instinctives de l'animal, le lanceur devient une menace intense et la bête cherche à s'enfuir par le moyen le plus rapide et le plus aisé. L'animal peut faire un jet de tension sur la Taille à 9+ pour résister. Le nom s'inspire de la crainte légendaire des éléphants envers les souris, mais notez que le sort ne peut en fait pas atteindre les éléphants car ils sont bien trop gros.

(Base 5, +1 Regard, +1 Concentration)

Niveau 25

Douce bête

P : Regard, D : Conc, C : Ind

Apaise un animal au point de le rendre docile. Être monté, rasé, ou quoi que vous puissiez imaginer ne le gêne nullement. S'il est attaqué ou blessé, le sort prend fin. La bête doit être de Taille +4 ou moins.

Règles Rego Animal

Référez vous à Corpus pour plus d'idées et conseils sur le contrôle d'un corps d'animal et aux sorts Rego Mentem pour le contrôle de son esprit. Les sceaux les plus communs pour les sorts Rego Animal concernent la réponse de la bête.

Les désastres ReAn pourraient mettre le lanceur sous le contrôle de l'animal ou le faire agir à l'opposé de l'effet escompté. Le sort pourrait aussi sembler marcher pour s'inverser au moment le moins opportun.

Général : Crée un cercle protecteur contre les animaux d'une Dimension spécifique (divine, féerique, infernale ou magique) avec une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle)

Niveau 1 : Manipule des produits d'origine animale.

Niveau 2 : Implante une suggestion dans l'esprit de l'animal.
Protège la Cible des attaques d'animaux (n'affecte que les animaux dénués de capacités mystiques).

Niveau 4 : Apaise un animal.

Niveau 5 : Manipule les émotions d'un animal. Paralyse un animal.

Niveau 10 : Rend un animal apathique.

Niveau 15 : Contrôle complètement un animal.

(Base 10, +1 Regard, +1 Conc, +1 taille)

Maîtrise de la bête rétive

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Vous pouvez faire faire à un animal toute action dont il est capable. Vous devez le toucher pour tout nouvel ordre, mais il l'effectuera jusqu'au bout même à distance. De plus, l'animal vous autorisera à le toucher le temps que durera le sort. Il est plus difficile de maintenir le contrôle sur un animal têtu comme une mule ou un sanglier. Des créatures avec des Traits de Personnalité adéquats pourront faire un jet avec un Facteur de Difficulté de +12 chaque tour.



Lorsque Chavin de Tytalus lance ce sort, la créature sera maussade et inamicale pendant sa tâche, que Chavin le veuille ou non.

(Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 30

Asservissement de l'animal
P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Implantez un ordre compliqué dans l'esprit d'un animal, qu'il accomplira au mieux de ses capacités. L'ordre doit être d'accomplir une tâche précise, comme trouver une personne spécifique. Des ordres vagues, comme « protège moi », ne fonctionneront pas. Si l'animal n'accomplit pas sa tâche avant la fin du sort, il deviendra désespérément féroce, surtout la nuit.

(Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil)





Sorts Aquam

Les sorts Aquam affectent l'eau et tout autre liquide. Ils ne peuvent agir sur des liquides à l'intérieur d'un corps, le sang par exemple ; ceci requiert un sort Corpus.

Le choix du type de Cible n'est pas forcément évident pour les sorts Aquam. Voici donc des règles et conseils supplémentaires. Si les cibles standard conviennent, elles peuvent aussi être utilisées.

Individu : une étendue d'eau dont la composition et le courant sont homogènes. Un bassin, un bout de ruisseau, ou une source d'eau.

Partie : une partie d'Individu, cette catégorie est facile à utiliser.

Groupe : un certain nombre d'Individus. Par exemple une grande rivière avec plusieurs courants différents, plusieurs rivières s'écoulant ensemble ou un lac.

Pièce, Structure et Zone : fonctionnent comme pour les autres Formes. Le sort agit sur tout liquide à l'intérieur de la zone ciblée.

Un Individu standard, pour Aquam, équivaut à une piscine de quatre mètres de large et un mètre vingt de profondeur en son centre. Pour du jus extrait naturellement (jus de fruit, huile d'olive), un Individu correspond à un dixième de la taille standard, soit environ un mètre vingt de large pour soixante centimètres de profondeur. Pour des liquides transformés, comme du vin ou de la bière, un Individu est un centième d'un Individu standard, soit soixante centimètres de large pour trente centimètres de profondeur. Les liquides corrosifs ou autrement dangereux sont encore dix fois plus petits, soit une flaque de quinze centimètres de large pour dix centimètres de profondeur. La base pour du poison est une simple dose.

Règles Creo Aquam

L'eau ainsi créée désaltère temporairement, mais n'a pas d'effet bénéfique à long terme. Elle peut être utilisée pour nettoyer et les objets restent propres. Les sceaux communs pour Creo Aquam sont des odeurs, couleurs ou goûts particuliers.

Un désastre sur CrAq crée une bien trop grande quantité d'eau (pensez à *L'Apprenti sorcier*), ou le mauvais type de liquide.

Les liquides légèrement non naturels sont d'une difficulté supérieure d'une magnitude. Ceux qui ne sont vraiment pas naturels, de deux.

Les poisons créés selon les règles ont un Facteur de Difficulté de 3. Chaque magnitude ajoutée au niveau du sort ajoute 3 au Facteur de Difficulté.

Général : Crée une substance corrosive infligeant +(Niveau) Dégâts. Augmenter la portée au Toucher est une très bonne idée.

Niv 2 : Remplit un contenant d'eau (ou de tout autre liquide naturel, avec le complément approprié).

Niv 3 : Crée de l'eau (ou tout liquide naturel) qui n'est pas contenue (par exemple, étalée sur une surface).

Niveau 4 : Crée de l'eau (ou tout liquide naturel) d'une forme non naturelle (par exemple, en sphère au-dessus de la tête de quelqu'un), mais l'eau ainsi créée se comportera normalement.
Crée un cours d'eau avec un faible débit.

Niveau 5 : Crée un poison infligeant une Blessure légère.
Crée un cours d'eau avec un débit fort.

Niveau 10 : Crée un geyser avec un très gros débit.
Crée un poison infligeant une Blessure moyenne.

Niveau 15 : Crée un poison infligeant une Blessure grave.

Niveau 20 : Crée un poison infligeant une Blessure incapacitante.

Niveau 25 : Crée un poison infligeant une Blessure fatale.



Sorts Creo Aquam

Niveau 5

Empreintes huileuses

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Ind

Pour chacun des dix prochains pas que le lanceur fait, une flaque ininflammable d'huile se répand, s'étendant sur une zone de six mètres de large. Quiconque se trouve sur la flaque doit faire un jet de tension de Dextérité pour toute action plus compliquée qu'une simple marche. Un jet de 6+ est requis pour les manœuvres de base, mais la difficulté peut atteindre 15+ pour, disons, un virage serré à pleine vitesse sur la surface graisseuse. La Durée indique la persistance de l'huile.

Ce sort a été inventé par un mage plutôt bienveillant et les gestes associés aux variations les plus fréquentes de ce sort sont aussi comiques que le sont les effets eux-mêmes. Vous pouvez tenir d'abord sur une jambe, puis sur l'autre, en frottant vigoureusement la plante de chaque pied, comme si vous appliquiez un baume.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Niveau 15

Huile rampante

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Sature une surface poreuse d'une huile inflammable. Lorsque vous lancez le sort, faites une chiquenaude de votre index et de votre pouce, comme pour envoyer quelque chose à votre Cible. Une goutte d'huile apparaît sur votre Cible après que le sort est fini et se répand lentement sur ses vêtements jusqu'à la recouvrir complètement. Si vous l'utilisez sur une personne et l'enflammez, l'huile cause +12 Dégâts le premier tour, +6 le deuxième et +0 le troisième.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Niveau 20

Torrent impétueux

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un jet d'eau de quatre-vingt-dix centimètres de diamètre jaillit de vos bras écartés sur votre Cible. La Cible de cette effusion liquide prend +10 Dégâts et doit faire un jet de tension à 9+ sous Force + Taille ou être projeté en arrière.

Le sceau de Marbaid de Flambeau est marqué par son obsession pour le sang. Dans sa version du sort, la Cible est frappé d'une effusion de sang et les taches ne disparaissent qu'après le lever/coucher du soleil. Nul besoin de complément, car il ne s'agit que d'un effet visuel.

(Base 10, +2 Voix)

Niveau 40

Déluge déferlant

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Un cours d'eau sort de son lit à partir du point qui vous est le plus proche et continue en aval. Les résultats sont impressionnants. Comme le cours déborde, il devient un torrent virulent, ravageant tout alentour. Les dégâts causés sont visibles des années durant.

Tant que vous vous concentrez, l'inondation persiste et reste à niveau. Quiconque pris dans le flux est frappé par la puissance du déferlement (+10 Dégâts), se retrouve prisonnier et emporté. Chaque tour, la victime fait un jet de tension sous Force + Nager. Un jet à 9+ indique qu'elle se libère du courant. Sinon, elle perd un niveau de Fatigue et prend +5 Dégâts. Tomber inconscient mène à la noyade. Ce jet est répété jusqu'à ce qu'elle s'échappe ou meure.

(Base 10, +2 Voix, +1 Conc, +3 Taille, afin que tout le courant sorte de son lit)



Sorts Intellego Aquam

Niveau 5

Goût subtil du poison et de la pureté

P : Per, **D :** Conc, **C :** Goût

Vous pouvez identifier toutes les propriétés de n'importe quel liquide ou mélange. Contrairement à *Toucher de la perle*, vous pouvez utiliser ce sort sur tous les liquides

tant que vous vous concentrez, mais vous devez goûter le liquide en question.

(Base 4, +1 Concentration)

Toucher de la perle

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Vous indique si le liquide que vous tenez en main ou touchez est empoisonné, ainsi que le font parfois les perles en alchimie. Plus sécurisé que *Goût subtil du poison et de la pureté*, car vous n'avez pas à goûter le liquide en question.

La version de Verdan de Ex Miscellanea donne aux liquides empoisonnées une couleur vert clair. C'est là son sceau, tous ses sorts ont la couleur verte en commun.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Vision limpide de la naïade

P : Per, D : Mom, C : Vision

Vous voyez aussi bien sous l'eau qu'en surface, pour un instant.

(Base 1, +4 Vision)

Niveau 15

Appel des eaux mouvantes

P : Myst, D : Conc, C : Ind

Vous permet de repérer un point d'eau naturel avec lequel vous avez un Lien mystique (par exemple, une fiole d'eau issue d'une source donnée). Une fois le sort lancé, vous pouvez entendre cette eau tant que vous vous concentrez. Suivre le son vous amènera à cette eau, mais vous devez faire un jet simple de Perception à 6+ pour plus de précision (jet quotidien pour les longs trajets). Si vous brisez votre concentration, il faut relancer le sort. Un point d'eau stagnante ou peu bruyante demandera un jet à 9+ pour être tracé.

(Base 2, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Niveau 25

Voix du lac

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Vous pouvez tenir une conversation avec un point d'eau. Celui-ci connait ce qui le concerne directement, les bateaux ou les poissons surtout. Les grands lacs sont généralement trop importants pour que ce sort ait un effet.

(Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 30

Enchantement de la fontaine prodigieuse

P : Toucher, D : Année, C : Ind, Rituel

Compl. : Imaginem

Transforme un plan d'eau en un bassin divinatoire. Les individus naturellement magiques (y compris la plupart des compagnons aux pouvoirs mystiques) regardant au travers du bassin verront n'importe quel endroit qu'ils connaissent situé à portée de vue d'un point d'eau. La vue présentée est celle qu'un individu aurait depuis une barque sur l'eau, proche ou non du bord, à votre convenance. La distance maximale pour la divination est de deux kilomètres. La Portée du sort est la Portée jusqu'au bassin au moment où le sort est lancé. Ce rituel n'est pas entièrement de la magie hermétique et il ne se conforme pas aux règles normales de InAq. C'est un vieux rituel mercurien qui s'est répandu à travers l'Ordre et qui semble se servir d'un point d'eau quelconque pour établir un Lien mystique avec n'importe quel autre point d'eau. Nombre de théoriciens souhaitent généraliser son fonctionnement, mais n'y sont pas encore arrivés.

(Sort spécial)



Sorts Muto Aquam

Niveau 15

Incantation du vin putride

P : Toucher, D : Soleil, C : Pièce

Tous les liquides d'une salle croupissent et deviennent malodorants. La pièce où le sort est lancé peut conserver l'odeur des semaines ou mois durant. Notez que le sort agit sur les liquides présents dans la salle au moment du lancer et ils demeurent malodorants même lorsqu'on les déplace.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce)

Règles Intellego Aquam

Notez que les sorts Intellego Aquam n'ont que rarement besoin de complément, cela dépend du type de liquide visé.

La plupart des sceaux modifient la manière dont l'information est reportée, de façon assez originale. Par exemple, Chavin de Tytalus, pour sa version de *Voix du lac*, attribue une voix forte, masculine et arrogante au lac.

Un désastre sur InAq fournit généralement une fausse information.

Niveau 1 : Un sens n'est plus affecté par l'eau.

Niveau 2 : Donne une image d'eau au sein du périmètre de portée.

Niveau 3 : Donne une image d'eau et son environnement immédiat au sein du périmètre de portée. Apprend les propriétés naturelles d'un liquide.

Niveau 4 : Apprend les propriétés naturelles d'un mélange de liquides.

Niveau 5 : Apprend les propriétés magiques d'un liquide.

Niveau 10 : Apprend les propriétés magiques d'un mélange de liquides.

Niveau 15 : Parle avec un corps naturel d'eau.

Niveau 20 : Parle avec un corps artificiel d'eau (comme une fontaine).

Niveau 20

Respiration du poisson

P : Toucher, D : Soleil, C : Partie

Compl. : Auram

Transforme l'eau en air alors qu'elle entre dans vos poumons, vous permettant de respirer de l'eau comme si c'était de l'air.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Niveau 45

Eau croupie de stérilité

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

Ruine un point d'eau de la taille d'un petit lac au maximum, le rendant impropre à la consommation et au

Règles Muto Aquam

Vous ne pouvez pas modifier les fluides à l'intérieur d'un corps, à moins que le sort ne soit conçu dans ce but (et ait donc un complément Corpus ou Animal).
Les désastres sur Muto Aquam pourraient modifier les liquides à l'intérieur du corps du lanceur, changer le mauvais liquide ou le changer de la mauvaise manière.
Les poisons créés selon les règles ont un Facteur de Difficulté de 3. Pour chaque magnitude ajoutée, augmentez le Facteur de Difficulté de 3.

Général : Change un liquide en un autre liquide qui blesse au contact à +(Niveau) Dégâts.

Niveau 2 : Change un liquide naturel en un autre liquide naturel.
Change un liquide en un poison causant une Blessure légère.

Niveau 3 : Change un liquide en un poison causant une Blessure moyenne.
Change un liquide naturel en un liquide légèrement modifié (par exemple, de l'eau bleue ou de l'huile de ricin à la fraise), ou vice versa.

Niveau 4 : Change un liquide en un gaz ou solide sans lien avec l'original (avec un complément Terram pour un solide, Auram pour un gaz). Change un liquide naturel en deux, ou plus, autres liquides naturels différents, avec les deux types séparés (mais qui pourront être combinés par la suite normalement).
Change un liquide en un poison causant une Blessure grave.
Change un liquide en un liquide vraiment artificiel (par exemple, un perturbant liquide rose donnant d'étranges hallucinations). Des compléments seront souvent nécessaires.

Niv 5 : Change un liquide en une mixture de n'importe quel liquide, solide (complément Terram) ou gaz (complément Auram). Change un liquide en un solide ou gaz légèrement artificiel.
Change un liquide en un poison causant une Blessure incapacitante.

Niveau 10 : Change un liquide en un solide ou gaz vraiment artiriciel.
Change un liquide en un poison causant une Blessure fatale.

Règles Perdo Aquam

À mesure que les magnitudes progressent pour ces sorts, les destructions deviennent de plus en plus subtiles et pénétrantes. Les sceaux souvent vus dans les sorts Perdo Aquam impliquent la destruction d'une manière particulière. Détruire l'eau qui compose un objet, comme les fluides dans un corps humain, nécessite une Cible Partie. Détruire l'eau qui se trouve tout simplement sur quelqu'un, comme l'eau de pluie qui vous a trempé, ne nécessite qu'une Cible Individu.
Les désastres sur Perdo Aquam pourraient détruire toute l'eau à l'intérieur du lanceur, comme *Malédiction du désert*, ou créer de l'eau plutôt que de la détruire.

Niveau 4 : Sèche complètement quelque chose (au plus de la taille d'une petite maison).

Niveau 5 : Réduit grandement la quantité de liquide sans pour autant détruire la Cible.

Niveau 10 : Détruit la Cible (un complément peut être nécessaire).

Niveau 15 : Détruit une des propriétés d'un liquide (comme la capacité d'un alcool de rendre saoul ou le sel de l'eau de mer).

Niveau 20 : Détruit une petite source, qui ne jaillira plus jamais.

développement de toute vie. L'eau devient noire et boueuse tandis que des fumerolles toxiques s'en échappent. La végétation sur les berges meurt ou est corrompue. Les arbres avoisinants s'étiolent et s'assombrissent pendant que les animaux fuient le territoire.

(Base 4 (un liquide absolument anormal), +1 Toucher, +4 Année, +2 Groupe, +2 Taille)



Sorts Perdo Aquam

Niveau 5

Réconfort du voyageur trempé

P : Toucher, **D :** Momentané, **C :** Ind

Sèche une personne, ainsi que ses vêtements.

(Base 4, +1 Toucher)

Niveau 20

Vent desséchant

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Part

Retire la plupart de l'eau d'un objet, y compris des plantes (complément Herbam), rendant potentiellement l'objet cassant et fragile. Avec un complément Corpus ou Animal, le sort peut agir sur des humains ou des animaux. Cela cause +10 Dégâts, contre lesquels une armure ne peut rien, et rend la victime assoiffée.

(Base 5, +2 Voix, +1 Partie)

Niveau 25

Fermeture des portes de la terre

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Assèche une source d'eau, afin qu'elle ne coule plus jamais. Ce sort ne Cible pas l'eau à un moment donné, mais bien la source. Elle ne coulera donc plus jamais.

(Base 20, +1 Toucher)

Malédiction du désert

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Part

Retire la quasi-totalité des fluides du corps de la Cible, causant +15 Dégâts, l'armure n'offrant aucune défense. La Cible doit boire dans les minutes qui suivent ou mourir. Les compléments au lancer sont Animal pour les animaux et Corpus pour les humains.

(Base 10, +2 Voix, +1 Partie)



Règles Rego Aquam

Rego Aquam permet de changer l'eau en glace ou en vapeur, car ces deux états peuvent être obtenus naturellement.
Les désastres de Rego Aquam provoquent généralement des pertes de contrôle de l'eau dangereuses et spectaculaires. Ajoutez une magnitude si le mouvement contrôlé est peu commun, deux s'il est vraiment hors du commun.

Général : Protège contre les créatures aquatiques appartenant à une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) dont la puissance est inférieure ou égale au niveau du sort (Portée Toucher, Durée Anneau, Cible Cercle).
Niveau 1 : Contrôle un liquide d'une manière fort douce.
Niveau 3 : Change un liquide dans l'état solide ou gazeux souhaité (par exemple, changer de l'eau en glace ou vapeur). Pas de complément nécessaire.
Niveau 4 : Contrôle un liquide d'une manière puissante mais calme, comme un courant rapide mais constant.
Niveau 5 : Protège contre l'eau vulgaire. Contrôle un liquide d'une manière violente.
Niveau 10 : Contrôle un liquide extrêmement violent.

Sorts Rego Aquam

Général

Niveau 50

Sécheresse dévastatrice
P : Toucher, **D :** Année, **C :** Zone, Rituel
Compl. : Auram
Provoque une sécheresse dans la zone environnante. Un dixième seulement de la pluviométrie habituelle, les ruisseaux s'assèchent et la taille des rivières diminue.
(Base 5, +1 Toucher, +4 Année, +4 Zone, pas d'augmentation pour le complément)

Protection contre les êtres féeriques des eaux
P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle
Nulle fée aquatique dont la Puissance féerique est égale ou inférieure au niveau du sort ne peut agir contre les cibles de ce sort. Les créatures féeriques ne peuvent directement ou indirectement briser le cercle magique, pas plus qu'elles ne peuvent user d'armes à distance ou de magie pour attaquer ce qui se trouve à l'intérieur.
Vu d'un certain angle la nuit, l'anneau ressemble à un dôme bleu pâle.
(Sort basique)

Niveau 5

Manteau de plumes de canard
P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** ind
Imperméabilise un objet ou une créature, protégeant la Cible ou ses vêtements de l'humidité. Le sort est brisé si la Cible est submergée d'eau.
(Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 pour un contrôle peu commun)

Niveau 10

Brisure de la vague
P : Per, **D :** Concentration, **C :** Ind
Brise toute vague ou torrent d'eau (y compris magique) à six mètres de vous. Soit l'eau s'écrase au

sol, soit elle coule autour de vous de façon assez impressionnante.

Dans la version de ce sort de Ferramentum de Veriditus, l'eau s'arrête exactement à six mètres, laissant une ligne très précise là où la vague s'est arrêtée. Tous ses sorts se reconnaissent à leur ordre et précision.

(Base 5, +1 Conc, protège, afin que la Cible soit l'individu protégé, pas l'eau)

Niveau 15

Poussée de la douce vague

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Une légère vague se forme pour porter un petit bateau sur l'eau. Lorsque vous lancez ce sort, faites un geste de poussée.

Dans sa version du sort, Silva de Merinita donne à la vague de légères impulsions et variations, comme si elle était heureuse et d'humeur joueuse.

(Base 4, +2 Voix, +1 Conc)

Souffle hivernal

P : Toucher, D : Soleil, C : Part

Change un cercle d'eau de trois mètres de diamètre en de la neige.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Niveau 30

Chaos des vagues furieuses

P : Voix, D : Conc, C : Part

Agite vigoureusement les vagues, faisant chavirer les petits bateaux et demandant un jet de Nage à -6, dans une zone circulaire de douze mètres de diamètre environ.

(Base 5, +2 Voix, +1 Conc, +1 Partie, +1 Taille)

Pont de gel

P : Voix, D : Soleil, C : Part

Crée une couche de gel (assez épaisse pour marcher dessus) à la surface d'un plan d'eau. Le gel peut prendre toute forme, jusqu'à dix mètres dans toutes les directions.

Dans la version de Cralian de Tremere, le gel est si transparent qu'on le voit à peine. Tous ses sorts sont très subtils.

(Base 3, +2 Voice, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille, +1 pour permettre différentes formes)

Séparation des eaux

P : Toucher, D : Conc, C : Groupe

Sépare un plan d'eau en deux, créant un chemin au sec de trois mètres de large. Une masse d'eau trop importante excédera la Cible Groupe et ne sera donc pas affectée par le sort.

(Base 10, +1 Toucher, +1 Conc, +2 Groupe)

Vague de la noyade et du naufrage

P : Vue, D : Mom, C : Ind

Une vague d'un mètre cinquante de haut et de dix-huit mètres de large s'élève, submergeant les nageurs, renversant les bateaux et endommageant les navires. D'abord petite et enroulée, elle grandit sur les six premiers mètres, jusqu'à atteindre sa taille optimale. Au bout de soixante mètres sans rencontrer d'objet assez massif pour l'arrêter, la vague se dissipe.

(Base 10, +3 Vue, +1 Taille)

Niveau 35

Attraction de la tombe aquatique

P : Vue, D : Conc, C : Ind

Crée un fort courant sous-marin qui attire tout objet plus petit qu'une barque cinquante mètres dans les profondeurs. Toute personne prise dans le courant doit faire un jet de tension à 9+ de Force + Nage pour éviter d'être entrainée. Tant que le sort est maintenu, un jet est nécessaire à chaque tour.

(Base 10, +3 Vue, +1 Conc, +1 Taille)

Glace mortelle

P : Voix, D : Conc, C : Partie

Remplit les eaux alentours, dans un rayon de trois mètres de large, de gros morceaux ciselés de glace s'abattant sur tout ce qui se trouve à la surface de l'eau. La glace peut créer des trous dans les petits bateaux, mais n'abîmera pas les navires. Tout nageur dans la zone prendra +15 Dégâts et accusera -6 et deux tests de désastre supplémentaires sur ses jets de Nage.

(Base 5 (pour la lutte violente), +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie, +1 Taille, +1 effet additionnel, changer l'eau en glace)

Pilier d'eau tourbillonante

P : Voix, D : Conc, C : Groupe

À partir d'une grande masse d'eau, formez une imposante trombe d'eau que vous manipulez mentalement. Elle inflige un dé +15 Dégâts à tous ceux qu'elle touche (pas de jet d'Attaque nécessaire). De plus, les victimes doivent faire un jet de tension de Vivacité à 6+ pour éviter d'être aspirées. Quiconque échoue est irrémédiablement aspiré dans le tourbillon et commence à se noyer. Quand le tourbillon se dissipe, les victimes tombent de vingt mètres de haut pour s'écraser à la surface de l'eau. Si vous déplacez le tourbillon pour l'amener sur la terre ferme, vous devez faire un jet de tension d'Intelligence + Concentration à 9+ chaque tour pour le maintenir.

(Base 10, +2 Voix, +1 Conc, +2 Groupe)

Niveau 40

Fureur de Neptune

P : Vue, D : Mom, C : Ind, Rituel

Une vague gigantesque est créée à partir d'une grande surface d'eau. La vague, qui ne fait que de six mètres de haut, est large d'un kilomètre cinq et est capable de renverser des navires, noyer des imprudents et détruire des batiments sur le rivage. Le raz-de-marée nécessite huit kilomètres de surface d'eau pour prendre forme. Le mage ne peut contrôler la vague sans jeter un autre sort.

(Base 10, +3 Vue, +3 Taille, Rituel pour un effet massif)



Sorts Auram

Les sorts Auram sont puissants car l'air est omniprésent. L'air n'est généralement pas violent, comme le feu, ou dur, comme la terre, est c'est là sa faiblesse. Néanmoins, Auram inclut la plupart des phénomènes météorologiques tels que les orages, les éclairs, la pluie, le brouillard ou la neige. Les sorts Auram traitent l'air par ses phé-

nomènes (vents, odeurs) plutôt que comme des gaz (un concept moderne).

Précisons quelques catégories de Cible pour Auram. Si la description initiale convient, elle peut, bien sûr, être utilisée.

Individu : un phénomène unique, comme un nuage, un courant d'air ou un éclair.

Groupe : plusieurs phénomènes liés tels que des nuages, le vent ou la pluie dans un orage.

L'Individu de base pour Auram est un phénomène météorologique qui sévit dans les limites d'une Zone standard : une zone de soixante mètres de large.



Sorts Creo Auram

Niveau 5

Chambre des brises printanières

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Crée un courant d'air frais qui parcourt continuellement la pièce, rendant l'air respirable, même dans une salle hermétiquement close. Rose de Jerbiton personnalise ce sort en y ajoutant un parfum de rose. La brise peut être créée en extérieur mais l'effet est moindre.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 car non naturel)

Forme fantomatique de l'air

P : Toucher, D : Diam, C : Ind

Un brouillard épais entoure le mage, s'étendant sur plusieurs mètres. Un courant d'air peut pousser le brouillard. Il se dissipe à une allure naturelle mais peut être trop fin pour aveugler en moins d'une minute.

(Base 2, +1 Toucher, +1 Diam, +1 car non naturel [le sort peut être lancé en intérieur])

Niveau 10

Colère de Jupiter

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Provoque un bruit de tonnerre et quiconque se trouvant dessous doit faire un jet de tension d'Énergie à 9+ ou devenir sourd. Si le premier jet est un désastre, la victime est sourde pour un mois.

(Base 3, +2 Voix, +1 car non naturel [le sort fonctionne en intérieur])

Puanteur des vingt cadavres

P : Voix, D : Diam, C : Ind

Une odeur de cadavre pourrissant sur place flotte dans l'air. Quiconque est à moins de trois mètres de la Cible doit faire un jet de tension d'Énergie à 6+ ou subir un malus de -3 à tous les jets. Un désastre provoque des vomissements et fait tomber en Incapacité pour (10 - Énergie) tours.

(Base 3, +2 Voix, +1 Diam)

Volutes de fumée nauséabonde

P : Voix, D : Diam, C : Ind

Une fumée épaisse, jaune et sentant le souffre s'élève du point désigné, se diffusant naturellement. Bien qu'elle se dissipe, la fumée reste assez épaisse pour bloquer la vision dans un rayon de trois mètres. Pour chaque tour passé à respirer la fumée, un jet de tension d'Énergie à 3+ doit être réussi, sous peine de perdre un niveau de Fatigue. Si un personnage tombe Inconscient, les jets ratés suivants occasionneront une Blessure légère à chaque fois. Le sort agit également sur l'environnement : les



Les phénomènes météorologiques sont généralement créés avec une portée Vue. Cela parce que la plupart de ces phénomènes (nuages, pluies, orages) commencent naturellement en altitude et donc les sorts permettant de les créer doivent être lancés avec une Portée suffisante. Il est possible de créer ces phénomènes au niveau du sol mais ils sont alors vraiment peu naturels et l'augmentation de fait du niveau du sort est compensée par une réduction de la Portée à Toucher. Un magicien volant pourrait, bien sur, utiliser Toucher pour créer des phénomènes naturels, mais de tels sorts ne sont pas très populaires dans l'Ordre.

Les sceaux de Creo Auram donnent souvent à l'air des propriétés spécifiques, telles que des odeurs ou des couleurs.

Les désastres sous Creo Auram créeront le mauvais type de temps ou cibleront le lanceur ou un de ses alliés.

Niveau 1 : Crée un phénomène météorologique mineur : un courant d'air, de la brume, de la bruine.

Niveau 2 : Crée un phénomène normal : un nuage, du vent, du brouillard, de la pluie d'un nuage déjà existant.

Niveau 3 : Crée un phénomène important : un tonnerre assourdissant, une pluie de mousson, du brouillard impénétrable, un vent de tempête.

Crée un type d'air néfaste : une odeur nauséabonde, légèrement toxique, etc.

Niveau 5 : Crée un phénomène majeur : un ouragan, frapper d'un éclair, une tornade.

Crée un phénomène peu naturel : +1 magnitude (par exemple : en intérieur).

Crée un phénomène vraiment pas naturel : +2 magnitudes.

Crée un phénomène en rupture totale avec son contexte naturel (par exemple, des éclairs jaillissant des mains du lanceur) : +4 magnitudes.



petites plantes fanent avant de mourir et la pousse des arbres est altérée. Une légère odeur de souffre persistera sur tout ce qui a été exposé à la fumée.

(Base 3, +2 Voix, +1 Diam)

Niveau 15

Bourrasque

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

La Cible est assaillie de vents cinglants et tournoyants. La Cible doit faire un jet de tension de 9+ sur la Taille pour rester debout. Si la Cible s'accroche à un quelconque support, elle peut aussi faire un jet de tension de Force à 9+. Si les deux jets ratent, la Cible est assommée et projetée au hasard. La Cible peut être blessée si elle heurte quelque chose.

(Base 3, +2 Voix, +2 car non naturel)

Charge des vents rageurs

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Dans un mugissement, un mur de vent se crée à six mètres de vous et continue sa course jusqu'à ce qu'il se dissipe naturellement. Le vent est confiné par toute barrière naturelle mais peut s'étendre sur soixante mètres. Quiconque se trouve dans la zone doit faire un jet de tension de Dextérité + Taille à 9+ ou bien tombe et est emporté par le vent. Les jets doivent être faits au début de la bourrasque et chaque tour suivant tant que le vent souffle. Vous devez vous concentrer sur la tempête. Il est inutile de tirer dans ou hors de la zone et tenter de marcher contre le vent nécessite un jet de tension de Force + Taille à 15+. Échouer à ce test entraîne un nouveau jet de tension de Dextérité + Taille à 12+ pour ne pas tomber.

(Base 3, +2 Voix, +1 Conc, +1 car non naturel)

Niveau 20

Vents de protection tournoyants

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Comp : Rego

Vous entoure de vents qui tournoient à grande vitesse. Les vents emportant la poussière et les petits objets trainant, vous pouvez être quelque peu masqué. Quiconque se trouve à proximité pour vous attaquer avec une arme doit faire un jet de tension de Taille à 9+ au début de chaque tour ou être repoussé. Les attaques de mêlée que vous subissez sont faites à -3 et les projectiles ou attaques à distance à -9.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Conc, +2 car non naturel, +1 effet Rego)

Niveau 25

Nuages de neige estivale

P : Vue, **D :** Conc, **C :** Groupe

Crée des nuages desquels tombe la neige sur une surface de deux kilomètres. Les nuages s'amoncellent en quelques secondes et se dissipent aussi rapidement quand le lanceur cesse de se concentrer. Le sort ne change pas la température ambiante.

(Base 2, +3 Vue, +1 Conc, +2 Groupe, +1 Taille)

Nuages de pluie et de tonerre

P : Vue, **D :** Conc, **C :** Groupe

Crée une tempête, petite mais violente, avec éclairs et vents. L'orage se forme et éclate en quelques secondes pendant que le lanceur se concentre, puis se dissipe aussi rapidement lorsque le lanceur cesse.

Notez que réduire la Portée de ce sort rend la tempête d'autant plus anormale, aussi cela ne diminuera pas le niveau du sort.

(Base 3, +3 Vue, +1 Conc, +2 Groupe)

Niveau 30

Ailes du vent

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Compl. : Rego

Génère une forte bourrasque qui vous soutient et vous transporte dans les airs à la vitesse de soixante kilomètres par heure. Le vol stationnaire est difficile et nécessite un jet de Finesse avec un Facteur de Difficulté de 9 par tour. Les longs voyages sont dangereux par ce biais car vous risquez de graves blessures si vous relâchez votre concentration (+15 Dégâts en moyenne, bien que ce puisse être bien plus élevé selon la hauteur à laquelle se trouvait le mage).

(Base 5, +1 Toucher, +1 Conc, +2 vraiment non naturel, +1 complément Rego)

Attraction des cieux

Crée des courants ascendants, envoyant dans les airs un objet, une créature ou une personne jusqu'à quinze mètres avant de le laisser tomber. Même un petit bâtiment peut être arraché de ses fondations, s'il ne dépasse pas six mètres de large et que ses matériaux de construction ne sont pas plus lourds que du bois solide. Les objets retombent au hasard, à moins que vous ne fassiez un jet de tension de Finesse contre un Facteur de Difficulté de 12 pour choisir où les objets retomberont.

(Base 5, +2 Voix, +1 Conc, +2 car non naturel)

Niveau 35

Conjuration de la foudre

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Des éclairs jaillissent de vos bras écartés dans la direction choisie, infligeant +30 Dégâts à la Cible touchée. Rien ne doit se trouver entre vous et votre Cible. Quiconque se trouvant à proximité doit effectuer un jet de tension à 6+ sur la Taille pour rester debout.

(Base 5, +2 Voix, +4 non naturel)

Niveau 40

Souffle des cieux

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind, Rituel

Vous invoquez un vent capable de ravager la contrée. Vous devez vous trouver à l'air libre pour lancer ce sort. Alors que vous lancez ce sort, une brise se lève, soufflant dans la direction vers laquelle vous regardez. Lorsque le rituel est terminé, le vent s'intensifie et rugit à travers toute la lande et au-delà, assez puissant pour dévaster les structures en bois et arracher les arbres. Le vent ne faiblit pas tant qu'il est dans votre champ de vision, mais il diminue naturellement au-delà. Détournez le regard plus de quelques secondes et vous devrez faire un jet de Concentration à 12+ pour maintenir le sort. Détournez-vous plus d'une minute et le sort s'achève. L'air derrière vous est calme.

(Base 5, +1 Toucher, +1 Conc, +4 Taille, +1 non naturel, Rituel pour les effets spectaculaires)

Niveau 65

Colère des mers et vents tourbillonnants

P : Vue, **D :** Soleil, **C :** Groupe, Rituel

Ce sort crée un immense orage, sur plus de soixante kilomètres de large, aussi violent qu'un ouragan. L'orage se développe à mesure que vous lancez le rituel, puis se dissipe en quelques secondes une fois la Durée parvenue à son terme. Les vents violents et les vagues déchirantes causent d'énormes dégâts sur les côtes, tandis que les vents, la pluie et les éclairs ravagent l'intérieur des terres. La visibilité est réduite à quelques mètres, les armes à distance sont inefficaces et voyager tient du suicide. Les constructions sommaires sont détruites et seuls les plus puissants navires peuvent espérer survivre en mer.

La tempête n'est pas sous le contrôle du lanceur et se déplace naturellement.

(Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +5 Taille)



Sorts Intellego Auram

Niveau 15

Murmure des vents

P : Vue, **D :** Conc, **C :** Ind

Les vents transportent les nouvelles jusqu'à vos oreilles, vous permettant d'entendre des individus à portée de vue, si tant est qu'aucune barrière physique ne bloque le chemin, comme des fenêtres. Ce sort est une adaptation d'un effet connu de Bjornaer le Fondateur et n'a que peu de liens avec la magie hermétique classique.

(Sort unique)

Vision exacte de l'air

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Vision

Vous permet de voir clairement quel que soit l'environnement, y compris la fumée, le brouillard, la poussière et que l'occultation soit magique ou non.

(Base 1, +2 Soleil, +4 Vision)

Règles Intellego Auram

Les désastres sous Intellego Auram révèlent de fausses informations.

Niveau 1 : Vos sens ne sont pas perturbés par les éléments (par exemple, vous pouvez entendre sous un vent hurlant).

Niveau 2 : Perçoit une caractéristique de l'air (par exemple, s'il est prudent de respirer à tel endroit).

Niveau 4 : Perçoit toutes les caractéristiques vulgaires de l'air. Donne une intuition sur quelques faits relatifs à l'air.

Niveau 15 : Parle avec le vent.

Niveau 20

Intuition du vieux loup de mer

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Groupe

Vous connaissez précisément le temps qu'il fera le lendemain et vous avez un fort pressentiment pour les jours à venir. Cette intuition n'est valable que pour le lieu où vous jettez le sort et elle se base sur des extrapolations par rapport aux conditions du moment. Elle est donc parfois fausse (précise, mais pas exacte). Toutefois, il faudrait une interférence magique ou une éruption volcanique pour qu'elle soit complètement erronée.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille)

Niveau 25

Yeux de la chauve-souris

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ecoute

Vous vous déplacez avec assurance dans l'obscurité totale et ressentez la place des objets et des murs. Vous « entendez » les limites de l'air, cela n'est donc pas une perception précise. En revanche, vous pouvez « entendre » les objets derrière vous.

(Base 4, +2 Soleil, +3 Ecoute)





Section IX

Sorts Muto Auram

Niveau 20

Pluie de pierres

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Terram

Transforme les gouttes d'eau en pierre pendant leur chute, provoquant +0 Dégâts tous les deux tours (ce ne sont que de petites pierres), voire moins si la pluie est fine. À couvert, aucun danger. Les pierres redeviennent de l'eau à la fin du sort. Si la pluie cesse avant la fin du sort, l'eau n'est plus transformée, même si une nouvelle pluie commence.

(Base 4, +2 Voix, +2 Soleil)

Serres des vents

P : Voix, **D :** Diam, **C :** Ind
Compl. : Rego

Le vent se fait abrasif et déchire, lacère tout sur son chemin. Les matériaux fragiles comme des vêtements ou des feuilles sont déchiquetés et les humains subissent +5 Dégâts dûs aux innombrables coupures et inflammations. Ce sort ne peut être lancé s'il n'y a pas la moindre brise qui souffle, il est donc difficile à lancer en intérieur. Le lanceur n'est pas affecté par le sort, même si le vent porte dans sa direction.

Ossium de Bjornaer personnalise ce sort en ajoutant un son aigu qui accompagne les lacérations. Les sceaux d'Ossium sont toujours étranges et effrayants.

(Base 4, +2 Voix, +1 Diam, +1 complément Rego [effet supplémentaire : protéger le lanceur])

Niveau 40

Fumée mortelle des enfers

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Un banal nuage de fumée s'épaissit et devient corrosif. Quiconque se trouve dans le nuage subit +25 Dégâts de corrosion (une fois seulement) contre lesquels une armure ne fournit que la moitié de la protection habituelle. Les matériaux fragiles

Règles Muto Auram

Ne transformer qu'une seule propriété de l'air réduit généralement le niveau d'une magnitude.
Les désastres sous Muto Auram peuvent changer le lanceur en air ou transformer l'air différemment de ce qui est attendu.

Général : Transforme l'air en un gaz, causant +Niveau Dégâts.
Niveau 3 : Transforme une certaine quantité d'air en un autre type d'air.
Niveau 4 : Transforme une certaine quantité d'air en un autre élément (feu, eau ou terre).
Niveau 5 : Transforme une certaine quantité d'air en un mélange d'autres éléments. Transforme une quantité d'air en quelque chose de peu naturel.
Niveau 10 : Transforme une certaine quantité d'air en quelque chose de radicalement non naturel.

comme les vêtements, la fourrure, du papier ou du cuir sont carbonisés et ruinés par l'exposition aux vapeurs nocives. Tant que vous vous concentrez, toute nouvelle fumée devient corrosive mais, même après la fin du sort, la fumée demeure mortelle. Elle se dissipe au bout de plusieurs heures. La fumée est plus lourde que l'air, elle évolue donc au niveau du sol et s'agglutine.

(Base 25, +2 Voix, +1 Conc)

Niveau 45

Brouillard de désorientation

P : Toucher, **D :** Année, **C :** Zone, Rituel

Compl : Imaginem, Rego

Transforme un banc de brume, jusqu'à dix kilomètres de large, en un brouillard argenté trop intense pour y voir au travers. Des cris, des coups sourds, des sifflements se font entendre de toutes parts et perturbent les âmes perdues dans le brouillard, pouvant les mener à se mettre en danger. Il devient très difficile de s'orienter, particulièrement en terrain inconnu. Seul un maximum de sept personnes, présentes lors du rituel, peuvent voir à travers le brouillard. Le brouillard ne se dissipe qu'après la fin du sort.

(Base 2, +1 Toucher, +4 Année, +4 Taille, +1 Complément Imaginem, +1 Complément Rego)

Niveau 50

Pluie d'huile

P : Vue, **D :** Soleil, **C :** Ind, Rituel

Compl : Aquam

Transforme la pluie en gouttelettes d'huile. La pluie d'huile dure tant que dure l'orage, inondant le paysage d'un liquide inflammable. L'huile s'évaporera naturellement une fois qu'aura cessé la pluie. Un sort Creo Ignem pourra enflammer l'orage afin que l'huile brûle tant qu'elle tombe, mais cela nécessitera une Cible Groupe suffisamment large pour englober toutes les gouttes. L'ignition de l'huile au sol est bien plus aisée.

(Base 4, +3 Vue, +2 Soleil, +5 Taille)



Sorts Perdo Auram

Niveau 15

Pièce à l'air vicié

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Pièce

Rend l'air d'une pièce chargé et vicié. Quiconque y respire subit un malus de -3 sur tout jet concernant un effort physique. De plus, pour chaque tour passé sur une activité physique, le personnage doit faire un jet simple d'Énergie à 6+ ou perdre un niveau de Fatigue. Ceci peut provoquer la panique chez certaines créatures. La vitesse à laquelle l'air se rafraîchit dépend de la ventilation locale.

(Base 3, +2 Voix, +2 Pièce)

Niveau 20

Apaisement des vents rageurs

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Groupe

Empêche tout vent de souffler, ne laissant qu'un air apaisé. Le sort n'est pas assez puissant pour contrer des vents magiques et n'agit que sur les vents soufflant sur le lanceur au moment du lancer. Dans des circonstances normales, le vent ne soufflera plus avant au moins une heure.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe)

Niveau 45

Retour du ciel clair

P : Vision, **D :** Mom, **C :** Groupe

Ce sort vide le ciel à portée de vue de tout nuage ou phénomène météorologique, à l'exception d'un ouragan ou d'une tornade, qu'il soit naturel ou magique. Les nuages disparaissent en quelques tours, pendant lesquels vous devez vous concentrer. Ce sort n'agit que sur les activités météorologiques en cours au moment du lancer et n'est pas assez puissant pour dissiper un phénomène créé par un rituel.

Dans la version de Ferramentum de ce sort, les nuages se dissipent en ordre rangé, comme pour une marche militaire.

(Base 10, +3 Vue, +2 Groupe, +2 Taille)

Règles Perdo Auram

Détruire avec précision l'air augmente l'ordre des magnitudes d'au moins un niveau.

Niveau 3 : Rend l'air chargé et difficile à respirer.

Niveau 4 : Détruit l'air ambiant. Détruit un phénomène météorologique mineur : un courant d'air, de la brume, du crachin. Réduit l'intensité d'un phénomène d'un niveau (par exemple, de majeur à sérieux, de normal à mineur).

Niveau 5 : Détruit un phénomène normal : un nuage, du vent, du brouillard, la pluie d'un nuage existant.

Niveau 10 : Détruit un phénomène sérieux : un éclair assourdissant, de la pluie de mousson, un brouillard impénétrable, un vent de tempête. Détruit un type d'air nocif : une odeur infecte, un poison moyen, etc.

Niveau 15 : Détruit un phénomène majeur : un ouragan, un éclair foudroyant, une tornade.



Sorts Rego Auram

Général

Protection contre les êtres féeriques des airs

P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle

Comme pour Protection contre les êtres féeriques de l'eau (ReAq général) mais pour ceux de l'air. Les êtres féeriques ne peuvent directement ou indirectement briser le cercle magique ni utiliser d'attaques à distance ou magiques contre les individus à l'intérieur du cercle. Sous certains angles la nuit, l'anneau ressemble à un dome violet.

Règles Rego Auram

Rego Auram permet au mage de contrôler les phénomènes météorologiques existants. Il est impossible de créer une brise avec Rego Auram, mais l'on peut contrôler un orage. Cela inclut faire tomber la pluie ou l'arrêter à volonté. Contrôler une grande quantité d'air avec force et précision augmente le niveau d'une magnitude.

Général : Protège contre les créatures d'air d'une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) avec une Puissance inférieure au niveau du sort (**P** : Toucher, **D** : Anneau, **C** : Cercle)
Niveau 2 : Contrôle un phénomène mineur.
Niveau 3 : Contrôle un phénomène normal.
Protège contre un type de phénomène mineur.
Niveau 4 : Contrôle un phénomène sérieux.
Protège contre un type de phénomène normal.
Niveau 5 : Contrôle un phénomène majeur.
Protège contre un type de phénomène sérieux.
Niveau 10 : Protège contre un type de phénomène majeur.

Niveau 5

Soutien du vent

P : Toucher, **D** : Soleil, **C** : Ind

Une brise existante vous suit jusqu'à ce que vous vous arrêtiez plus de dix minutes. Elle emporte avec vous tout phénomène (brume, brouillard) que vous traversez.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil [Durée la plus proche pour l'effet spécial])

Niveau 10

Protection contre la pluie

P : Per, **D** : Soleil, **C** : Ind

La pluie ne touche pas le lanceur, quelle que soit la virulence du temps.

(Base 4, +2 Soleil)

Niveau 30

Nuages d'orage tonitruant

P : Vue, **D** : Conc, **C** : Groupe

Regroupe les nuages et les vents existants pour former un orage. La vitesse de formation de l'orage est normale mais celui-ci reste sous le contrôle du lanceur tant qu'il reste à portée de vue. Le lanceur peut aussi utiliser le contrôle fourni par ce sort pour dissiper un orage. Si le lanceur n'arrête pas l'orage avant de cesser de se concentrer, l'orage perdurera normalement.

(Base 4, +3 Vue, +1 Conc, +2 Groupe)

Niveau 40

Appel du puissant orage

P : Vue, **D** : Conc, **C** : Groupe

Comme *Nuages d'orage tonitruant*, mais l'orage est plus grand, il s'étend à perte de vue. Là aussi, il est sous le contrôle du lanceur.

(Base 4, +3 Vue, +1 Conc, +2 groupe, +2 Taille)



Sorts Corpus

Les sorts Corpus traitent des corps humains ou similaires et de tout ce qui tourne autour de ces corps. De nombreux êtres féeriques ont suffisamment en commun avec les humains pour que les sorts Corpus les affectent.

L'Individu de base pour Corpus est un être humain adulte dont la Taille va jusqu'à +1.





Sorts Creo Corpus

Niveau 10

Charme contre la putréfaction

P : Toucher, **D** : Lune, **C** : Ind

Empêche la décomposition d'un cadavre humain, ou d'un membre sectionné. Les nécromanciens utilisent ce sort pour conserver les corps ramenés à la vie.

(Base 2, +1 Toucher, +3 Lune)

Lier les chairs

P : Toucher, **D** : Soleil, **C** : Ind

Ce sort relie les chairs d'une plaie, afin que le patient puisse participer à n'importe quelle activité sans craindre que la blessure ne s'aggrave. Il subit toutefois toujours les malus et ne peut guérir naturellement tant que le sort agit.

Typiquement, vous placez vos mains sur la Cible puis les bougez au-dessus de la plaie, qui se referme magiquement et cesse de saigner.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 20

Purification des plaies purulentes

P : Toucher, **D** : Lune, **C** : Ind

La Cible obtient un bonus de +9 aux jets de Récupération pour guérir de blessures ou de maladies, à condition qu'il soit sous l'influence du sort le temps du rétablissement. Le temps de rétablissement se calcule à partir du lancer du sort, on ne considère pas le temps qui s'est écoulé avant.

(Base 4, +1 Toucher, +3 Lune)

Toucher de velours du corps purifié

P : Toucher, **D** : Mom, **C** : Ind, Rituel

La Cible guérit d'une Blessure légère due au poison ou à une maladie. Ce sort ne soigne pas les Dégâts résultant d'une blessure.

(Base 15, +1 Toucher)

Toucher guérisseur du chirurgien

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Ce sort soigne une Blessure légère dont souffre la Cible. Ce sort ne soigne pas les Dégâts provoqués par du poison ou une maladie.

(Base 15, +1 Toucher)

Niveau 25

Intégrité du membre sectionné

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Un membre qui a été séparé du corps peut être rattaché, mais la décomposition qu'il a subi subsistera même après avoir été ressoudé. Après une journée de décomposition, le membre est faible. Après sept jours, il est quasiment inutile et infecte l'hôte sur lequel il a été remis (jet de tension d'Énergie à 6+ ou subissez une Blessure moyenne). S'il a été séparé pendant plus de deux semaines, le membre est totalement inutile.

(Base 25, +1 Toucher, -1 car nécessite un vieux membre)

Restauration du corps souillé

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Soigne les handicaps ou conséquences malignes d'une blessure, d'un poison, d'une maladie ou d'un vieillissement prématuré. Les effets d'un vieillissement naturel ne peuvent être annulés par ce sort ni aucun autre. Ce sort ne soigne pas les blessures, seulement les conséquences.

(Base 20, +1 Toucher)

Niveau 30

Tromper la faucheuse

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Résout une crise majeure (au plus) causée par le Vieillissement (cf. p. 251). La Cible doit toujours se reposer pour le reste de la saison pour guérir pleinement. Chaque usage de ce sort crée une Distorsion.

(Base 25, +1 Toucher)

Niveau 40

Conjuration de l'intégrité corporelle

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Au terme du rituel, soigne toutes les blessures d'un corps humain. Le sort ne peut guérir que des blessures, rien de l'ordre d'un membre manquant, d'une maladie ou d'un empoisonnement.

(Base 35, +1 Toucher)

Ombre d'une nouvelle vie

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Compl. : Mentem

Apporte un semblant de vie à un cadavre. Durant le rituel, les sorts de soin fonctionnent sur le cadavre, le corps devant être viable sous peine de mourir de nouveau après sa résurrection. Pour chaque jour suivant la mort, jetez un dé pour connaître le succès :

Dé	Résultat
1	Le corps se dissout
2	Le corps est possédé par un démon, une créature féerique, ou autre entité surnaturelle
3	Mort-vivant inutile, sans esprit
4-5	Automate, Compétences à 3 maximum
6-7	Automate, Compétences normales
8	Personne indépendante mais sans personnalité, dangereusement démente
9-10	Personne avec de la volonté, mais sans personnalité



Règles Creo Corpus

De nombreux sorts Creo Corpus sont plus utiles comme sorts rituels. Sauf mention contraire, un sort de soin lancé autrement que comme un rituel de Durée Momentanée suspend le processus de guérison, les plaies seront donc aussi fraîches à l'expiration du sort qu'elles ne l'étaient auparavant. Aucun sort hermétique ne peut rétablir des niveaux de Fatigue.

Un sort pouvant soigner quelque chose peut aussi soigner des blessures similaires moins graves. Ainsi, un sort pour soigner une Blessure moyenne soignera aussi une Blessure légère. Attention, un sort pour soigner des blessures, quel que soit le niveau, ne soignera pas de maladies et vice versa.

Les caractéristiques physiques sont Force, Énergie, Dextérité et Vivacité, elles peuvent être améliorées par la magie Corpus.

Les désastres sous Creo Corpus infligent généralement des Dégâts au lieu de les guérir.

Les sorts Creo Animal peuvent être utilisés en référents pour Creo Corpus.

Niveau 1 : Accorde un bonus de +1 aux jets de Récupération.

Niveau 2 : Accorde un bonus de +3 aux jets de Récupération.
Arrête le processus de décomposition d'un corps.

Niveau 3 : Accorde un bonus de +6 aux jets de Récupération.
Empêche toutes les blessures de la Cible de s'aggraver.

Niveau 4 : Accorde un bonus de +9 aux jets de Récupération.

Niveau 5 : Accorde un bonus de +12 aux jets de Récupération.
Crée un cadavre humain complet.

Niveau 10 : Accorde un bonus de +15 aux jets de Récupération.

Niveau 15 : Soigne une Blessure légère.
Accorde un bonus de +18 aux jets de Récupération.
Résout une crise mineure due au Vieillissement.

Niv 20 : Soigne une Blessure moyenne.
Soigne un effet secondaire d'une maladie, d'un poison ou d'une blessure.
Résout une crise sérieuse due au Vieillissement.

Niv 25 : Soigne une Blessure grave.
Restaure un membre perdu.
Résout une crise majeure due au Vieillissement.

Niveau 30 : Soigne une Blessure incapacitante.
Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de 0.
Stimule la croissance d'un être humain qui atteindra sa pleine maturité en l'espace d'une journée ou d'une nuit. Cette croissance accélérée n'a lieu que le temps du sort donc, pour un effet maximum, le sort doit être lancé tôt dans la journée ou la soirée. La Cible n'apprend rien grâce à ce sort et la pleine maturité est atteinte vers l'âge de vingt ans.
Résout une crise critique due au Vieillissement.

Niveau 35 : Soigne toutes les blessures.
Résout une crise terminale due au Vieillissement.
Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de +1.

Niveau 40 : Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de +2.

Niveau 45 : Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de +3.

Niveau 50 : Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de +4.

Niveau 55 : Augmente une Caractéristique physique d'un point, jusqu'à un maximum de +5. Augmenter davantage n'est absolument pas naturel pour un être humain et ne peut donc être fait par de la magie Creo.

Niveau 70 : Ramène un corps à la vie, jusqu'à un certain point. (c.f. Ombre d'une nouvelle vie.)

Dans tous les cas, la personne ressuscitée n'est pas vraiment vivante et ne peut gagner de points d'expérience. Également, la personne doit faire un jet de Vieillissement au début de chaque année de son existence, quel que soit son âge. L'Ordre n'a pas encore trouvé de meilleur moyen pour ramener un mort à la vie.

(Base 70, +1 Toucher, rien pour le complément)



Sorts Intellego Corpus

Général

Vision de la vraie forme

P : Per, **D :** Mom, **C :** Vision

Vous voyez la vraie forme, originelle, de toute personne dont la forme a été modifiée ou masquée. Ce sort permet de voir à travers des masques vulgaires ou des déguisements à niveau 10, ainsi qu'au travers des effets d'autres sorts de niveaux inférieurs ou égaux à celui-ci.

(Base variable)

Niveau 5

Œil du médecin

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Détermine l'état de santé global d'un individu. Les afflictions spécifiques vous apparaissent sous forme de petites zones d'une teinte jaune sur son corps. Un jet de tension de Perception + Médecine est nécessaire pour identifier des maladies inhabituelles.

(Base 4, +1 Toucher)

Niveau 10

Révélation des tares de la chair mortelle

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Vous êtes capable d'identifier tout défaut physique d'une personne ou être que vous touchez. Les informations obtenues sont supérieures en nombre et qualité par rapport à Œil du médecin.

(Base 5, +1 Toucher)

Niveau 15

Murmures par-delà la porte noire

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind
Compl. : Mentem

Vous pouvez parler au travers du voile (la « porte ») séparant les morts des vivants avec un cadavre qui n'a pas encore atteint le stade de squelette. Le cadavre ne doit pas avoir été enterré en terre consacrée, ni avoir appartenu à un esprit ayant directement rejoint le Paradis (par exemple, un saint ou un croisé). L'esprit avec lequel vous parlez n'a pas obligation de dire la vérité mais vous pouvez bien sûr trouver un moyen, par la ruse ou la contrainte, pour l'y obliger. Tous ceux qui vous entourent entendent également la voix du mort.

(Base 5, +1 Toucher, +1 Conc, rien pour le complément)

Niveau 20

Quête inexorable

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind

Localise une personne spécifique. Pour lancer le sort, vous devez avoir une carte et un Lien mystique. Après avoir lancé le sort, vous pouvez bouger votre doigt sur la carte à raison d'un mètre carré par heure. Lorsque votre doigt passe au-dessus de la localisation de votre Cible, vous sentez sa présence. Si la personne n'est pas dans la zone couverte par la carte, rien ne se passe. La précision est équivalente à la largeur d'un doigt sur la carte. Un sort similaire vous permet de localiser un cadavre. (*Suivre la piste fétide du mort.*)

(Base 4, +4 Lien mystique, +1 Conc)

Niveau 30

Œil du sage

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind
Compl. : Imaginem

Vous permet de voir une personne spécifique et ce qui est à soixante centimètres autour d'elle. L'image est suffisamment nette pour lire.

(Base 4, +4 Lien mystique, +1 Conc, +1 Complément)

Règles Intellego Corpus

Les sceaux d'Intellego Corpus impliquent souvent un média étrange voire perturbant.

Comme souvent avec les désastres Intellego, l'information récupérée est fausse.

Niveau 3 : Localise un individu avec lequel vous avez un Lien mystique.
Niveau 4 : Ressent des informations très génériques sur un corps.
Niveau 5 : Ressent une information précise sur un corps.
Parle avec un cadavre.
Niveau 10 : Ressent toutes les informations utiles sur un corps.

Sorts Muto Corpus

Niveau 5

Yeux du chat

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Animal

La Cible développe des yeux de chat, ce qui lui permet de voir dans l'obscurité (mais pas dans le noir complet, comme au fin fond d'une grotte sans lumière).

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, rien pour le complément)

Niveau 15

Croissance et rapetissement surnaturels

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Ajoute +1 à la Taille de la Cible ou la diminue de deux points maximum.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 car le sort permet de grandir ou deux façons de rapetisser)

Masque d'un nouveau visage

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Part

Les traits du visage de la Cible sont modifiés selon une configuration choisie.

Dans la version de ce sort de Cralian de Tremere, le nouveau visage est aussi modeste que possible.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Niveau 20

Bras du nouveau-né

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Part

Diminue de moitié la taille des bras d'un individu et les rend potelés, comme ceux d'un enfant.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Part)

Niveau 25

Don de la robustesse de l'ours

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ind

Votre peau devient resistante aux dégâts physiques. Vous gagnez +3 à votre Encaissement. Votre peau est dure et insensible, tout jet impliquant du doigté (comme crocheter une serrure) est effectué avec un malus de -1.

(Base 15, +2 Soleil)

Forme du rôdeur des bois

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Animal

Placez une peau de loup sur vous-même, ou sur autrui, pour vous transformer en loup. La Cible peut reprendre sa forme normale à volonté, mettant fin au sort. Avant de lancer ce sort, vous devez bien sûr vous procurer une peau de loup.

(Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 30

Malédiction de Circé

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Animal

Transforme une personne en cochon.

(Base 10, +2 Voix, +2 Soleil)

Manteau de plumes noires

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Animal

Revêtez une petite cape de plumes noires et transformez-vous en corbeau. Reprenez forme humaine à volonté, mais cela mettra fin au sort.

(Base 20, +2 Soleil)

Niveau 35

Position de l'arbre patient

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Herbam

Transformez-vous en un arbre de quatre mètres de haut, avec un tronc épais de quarante centimètres. Vous ne pouvez plus ressentir que les éléments les plus basiques, comme le jour et la nuit, les vents puissants, ou tout ce qui peut affecter un arbre. Vous pouvez reprendre forme à volonté, mettant alors fin au sort. Tant que vous êtes sous forme d'arbre, vous ne pouvez guérir d'une blessure ni regagner de niveaux de Fatigue. La branche que vous avez utilisée pour lancer le sort détermine l'arbre en lequel vous vous transformez et vous ne pouvez pas lancer de sort sans cette branche.

(Base 25, +2 Soleil)

Niveau 40

Manteau de brume

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Auram

Vous vous transformez en une brume épaisse et compacte de taille humaine. Vous pouvez flotter à vitesse de marche et pouvez voir et entendre ce qui se passe autour de vous. Vous pouvez aussi passer par des fissures dans les murs, mais pas traverser d'objet solide. Vous pouvez reprendre forme normale à volonté, ce qui met fin au sort. En tant que brume, vous êtes soumis aux forces du vent. Pour lancer le sort, vous devez inspirer une petite quantité de brume et la garder dans votre « bouche » jusqu'à ce que vous vouliez mettre un terme au sort.

(Base 30, +2 Soleil)

Transformation en eau

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl : Aquam

Vous vous transformez en eau, un litre par kilo. Sous forme d'eau, vous gardez votre unité à moins que quelqu'un n'œuvre à vous séparer. Vous pouvez lentement couler sur le sol, mais pas gravir une colline. Vous entendez les sons, sentez ce que vous touchez ainsi que la température. Vous reprenez forme humaine à volonté, mettant fin au sort. Vous ne pouvez reprendre forme si une part significative de l'eau/votre corps est séparée du reste. Versez une petite quantité d'eau dans vos mains lorsque vous lancez le sort.

(Base 30, +2 Soleil)

Niveau 45

Veille silencieuse

P : Per, **D :** Lune, **C :** Ind
Compl. : Terram

Vous pouvez pénètrer et devenir une partie d'une roche faisant au moins le double de votre taille. Tant que vous êtes dans la pierre, vous entendez ce qui se passe autour de vous, mais ne pouvez utiliser aucun autre sens. Le sort dure tant que vous le souhaitez, mais vous devez ressortir par là où vous êtes entré. Nul besoin de boire ou manger et vous ne vieillissez pas. Les jets pour récupérer de la Fatigue ou de blessures demandent deux fois plus de temps. Des compléments au lancer sont nécessaires pour les objets qui vous accompagnent dans la roche.

(Base 25, +3 Lune, +1 pour effet spécial)

Niveau 60

Brumes du changement

P : Voix, **D :** Soleil & Année, **C :** Zone, Rituel
Compl. : Animal

Alors que vous lancez ce sort, un vent cinglant se lève et des nappes de brume apparaissent. Parfois, la brume enveloppe une personne pendant



quelques secondes, l'empêchant de bouger. Lorsque la brume s'en va, la victime est changée en une autre créature, au hasard. Jetez un dé pour déterminer laquelle :

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1	Loup	6	Vipère
2	Cheval	7	Sanglier/truie
3	Ours brun	8	Chien
4	Gros crapaud	9	Chat
5	Furet	10	Autre

Sur un 10, le conteur choisit une créature : soyez cruel. Les personnes transformées gardent leur esprit d'humain, mais héritent de toutes les passions et instincts de leur nouvelle forme.

La brume couvre la zone ciblée, qui doit être visible lorsque vous lancez le sort. La brume agit sur l'environnement jusqu'au lever ou coucher du soleil et transforme quiconque demeure dans la zone. Pour les personnages importants, lancez un simple dé quand le sort est lancé et répétez toutes les demi-heures suivantes. Sur un résultat au dé inférieur au nombre de jets effectués jusque là, la brume les enveloppe et les transforme d'une quelconque façon dans la demi-heure qui suit. La transformation dure une année.

(Base 10, +2 Voix, +4 Année, +4 Zone, Effet légèrement non artificiel, Vent/brume le visuel)



Sorts Perdo Corpus

Niveau 5

Effleurement de la plume d'oie

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

La Cible éternue bruyamment. Les lanceurs de sort qui éternuent doivent faire un jet de tension à 12+ sur Intelligence + Concentration pour maintenir leur concentration, les autres ont un -1 sur toutes leurs activités au moment de l'éternuement.

(Base 3, +2 voix)

Niveau 15

Plaie ouverte

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

En lançant ce sort, vous pointez la Cible et une grande entaille s'ouvre sur son corps. La blessure n'est pas profonde, mais saigne abondamment. Ce n'est qu'une Blessure légère, mais ça semble grave.

(Base 5, +2 Voix)

Règles Muto Corpus

Ces sorts transforment les gens. Certains sont bénéfiques et sont à lancer sur vous-même ou vos compagnons. D'autres sont néfastes et destinés à vos ennemis.

Les transformations ne modifient pas intégralement la forme originelle, il reste toujours quelque chose de l'original. Si vous transformez un homme gras et manchot en loup, la bête sera un mâle, gras et n'aura que trois pattes.

Les transformations peuvent avoir des effets permanents subtils, voire parfois dramatiques. Qui passe un mois ou plus sous forme animale commencera à agir et penser comme cet animal. À terme, des individus de faible volonté pourraient perdre toute identité humaine. Reprenant forme humaine, la Cible peut temporairement ou définitivement conserver des attributs de l'autre forme. Après avoir été un lapin, un humain pourrait garder un goût prononcé pour les carottes, ou avoir de surprenantes grandes oreilles. Les transformations sont hasardeuses.

Les sorts Muto Corpus ne peuvent modifier l'esprit, ils laissent donc l'intelligence et les connaissances intactes. Les *magi* peuvent lancer des sorts sous forme animale mais ils subissent le malus habituelle de -15 pour ne pas avoir utilisé la voix ou les mains. Les personnes transformées obtiennent les attributs de la forme animale, bien qu'une bonne journée soit nécessaire pour les maîtriser.

Pour que votre attirail se transforme avec vous, des compléments seront nécessaires. Par exemple, il vous faudra un complément Animal pour un habit de cuir, Aquam pour vos liquides et Terram pour vos objets en métal. Votre équipement est transformé uniquement si vous le portez effectivement, pas si vous vous contentez de le tenir en main. Plus simplement, votre matériel ne sera pas transformé pour deux raisons : soit parce que vous décidez de ne pas utiliser le complément au lancer, soit parce que les règles stipulent que l'objet n'est pas suffisamment considéré comme « équipé ». Les éléments non transformés tombent au sol.

Certains sorts changeant la forme permettent à la Cible de se retransformer en se concentrant. En vous concentrant, vous retirez symboliquement quelques objets pour briser le sort, comme un manteau en peau de loup ou de l'eau du creux de votre main. Ces *foci* sont indispensables si vous voulez être capable de briser le sort de la sorte. Si vous lancez le sort sans cela, vous devez soit disperser la magie avec Perdo Vim soit attendre que la Durée ait expiré.

Les désastres Muto Corpus peuvent conduire à ce qu'un sort dure indéfiniment et soit difficile à dissiper.

Niveau 2 : Accorde un attribut mineur à un individu.

Niveau 3 : Change radicalement l'apparence ou la taille d'une personne (bien qu'elle doive conserver forme humaine).

Niveau 5 : Rend un corps résistant aux dégâts (+1 Encaissement).

Niveau 10 : Transforme un humain en un animal terrestre (avec complément Animal).
Rend un corps résistant aux dégâts (+2 Encaissement).

Niveau 15 : Rend un corps résistant aux dégâts (+3 Encaissement).

Niveau 20 : Transforme un humain en poisson ou oiseau (avec complément Animal).
Rend un corps résistant aux dégâts (+4 Encaissement).

Niveau 25 : Transforme un humain en un objet solide inanimé (avec complément Terram).
Rend un corps résistant aux dégâts (+5 Encaissement).
Transforme un humain en plante (avec complément Herbam).

Niveau 30 : Transforme un humain en objet immatériel (avec complément Auram).

Règles Perdo Corpus

Ces sorts agressent directement les gens, souvent de façon permanente, à moins qu'une autre magie ne soit utilisée pour réparer les dégâts.
Les maladies d'origine magique ont un Facteur de Difficulté de 6. Pour chaque magnitude ajoutée au niveau du sort, le Facteur de Difficulté augmente de 1. Il n'est pas possible de baisser le niveau du sort pour baisser le Facteur de Difficulté. (cf. p. 265 pour plus de détails sur les maladies.)

Niveau 3 : Inflige des dommages superficiels à un corps (par exemple, rend chauve).
Niveau 4 : Provoque la douleur, mais sans blessure.
Niveau 5 : Inflige une Blessure légère.
Détruit un corps.
Cause une gêne sans vraiment blesser. Par exemple, faire boiter, troubler la vision. Se guérit comme une Blessure légère.
iv 10 : Inflige une Blessure moyenne.
Provoque la perte d'un niveau de Fatigue.
Niv 15 : Vieillit un individu de cinq ans.
Estropie un membre, le rendant inutilisable (mais toujours guérissable). Se guérit comme une Blessure moyenne.
Détruit un sens mineur.
Inflige une Blessure grave.
Niveau 20 : Détruit un sens majeur. Se guérit comme une Blessure grave.
Provoque une grave maladie.
Détruit ou coupe un membre, il ne peut être soigné.
Inflige une Blessure incapacitante.
Niveau 30 : Tue une personne.
Niveau 40 : Détruit une propriété d'un individu, comme son poids ou sa solidité.

Poussière tu redeviendras poussière

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Transforme un cadavre ou un mort-vivant en poussière en deux tours. Le sort n'atteint pas les morts-vivants possédés par un esprit. Un équivalent est possible pour les cadavres d'animaux avec Perdo Animal.

(Base 5, +2 Voix)

Niveau 20

Invocation de l'épuisement

P : Voix, D : Mom, C : Ind

La Cible perd un niveau de Fatigue. Les incantations sont généralement des mélodies chantantes qui bercent la victime jusqu'à la somnolence.

(Base 10, +2 Voix)

Niveau 25

Étreinte suffocante

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

La Cible sent une main invisible sur sa gorge, tentant de l'étrangler. Chaque tour, la victime perd un niveau de Fatigue. Une fois tombée inconsciente, le sort n'a plus d'effet. Le sort comprime sérieusement la trachée de la cible, d'où sa sensation. La pression n'est toutefois pas suffisante pour tuer.

(Base 10, +2 Voix, +1 Conc)

Fléau du corps décrépi

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

La Cible vieillit de cinq ans. Déterminez les effets normalement. Ce sort ne fonctionne pas sur des enfants de moins de seize ans.

(Base 15, +2 Voix)

Malédiction de la chair pourrissante

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Ce sort inflige la lèpre à votre Cible, sa peau pourrit et tombe en quelques semaines ; une vision d'horreur. La majeure partie de sa peau tombe de son corps et une odeur piquante de pourri l'accompagne en tout temps. La Cible souffre d'une Blessure incapacitante due à la maladie et doit faire des jets normaux pour récupérer. La Cible perd également un point d'Énergie le temps que la maladie s'achève. Si la victime survit, d'une quelconque façon, à cette maladie, elle subira l'ostracisme, sera rejetée de la communauté civile. Si la Cible réussit un jet d'Énergie contre un Facteur de Difficulté de 6 au moment du lancer du sort, elle se débarrasse de la maladie mais sera souffrante pendant quelques jours et aura des problèmes si un médecin attentif s'aperçoit qu'elle a la lèpre.

(Base 20, +1 Toucher)

Niveau 30

Incantation des yeux laiteux

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Aveugle une victime, laissant les yeux laiteux avec des cataractes. Se guérit comme une Blessure grave.

(Base 20, +2 Voix)

Torsion de la langue

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Part

Tord la langue de la Cible en une spirale, l'empêchant complètement de parler. Une grave offense pour un mage. Se soigne comme une Blessure moyenne.

(Base 15, +2 Voix, +1 Partie)

Niveau 40

Étreinte du coeur broyé

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Serrez fort le poing en direction de votre Cible. La victime se plie au sol et meurt instantanément.

(Base 30, +2 Voix)

Niveau 45

Baiser de la mort

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

La personne que vous embrassez meurt sur le coup. La seule marque sur le corps est la trace noire de vos lèvres. Nul besoin de parler en lançant le sort, vous ne subissez pas les malus dus au silence. (C'est pourquoi le sort est d'un niveau plus élevé que ce qu'indiquent les règles.)

(Base 30, +1 Toucher, +2 Silence)

Niveau 55

Malédiction de l'épidémie soudaine

P : Vue, **D :** Mom, **C :** Zone, Rituel

Démarre une épidémie de peste dans une ville (ou autre Zone). Quiconque se trouve dans l'enceinte à la fin du rituel est atteint et souffre des symptômes décrits par Malédiction de la chair pourrissante. Ce qui provoque la maladie ne dure qu'un instant, les personnes entrant dans la ville par la suite ne seront donc pas atteintes. Utiliser, ou même transcrire, ce sort est rigoureusement découragé



au sein de l'Ordre d'Hermès. (Notez que la maladie développée n'est pas la peste bubonique, inconnue en Europe en 1220.)

(Base 20, +3 Vue, +4 Zone)



Sorts Rego Corpus

Niveau 5

Malédiction de la langue insoumise

P : Voix, D : Conc, C : Ind

La Cible bégaie ou lance des insultes. Les jets de communication sont à -3. Les jets pour des sorts devant être prononcés sont à -6 et entraînent un dé de désastre supplémentaire.

(Base 2, +2 Voix, +1 Conc)

Spasmes de la main indépendante

P : Voix, D : Conc, C : Ind

L'une des mains de la Cible a des spasmes, lachant tout ce qu'elle pouvait tenir. Les spasmes perdurent le temps de votre concentration.

(Base 2, +2 Voix, +1 Conc)

Niveau 10

Élévation du corps de plumes

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Permet à la Cible de flotter à la hauteur souhaitée, avec une charge de vingt-cinq kilos, à la vitesse de la fumée, voire moins si la charge est plus importante. Le déplacement horizontal n'est pas permis par ce sort.

(Base 4, +1 Toucher, +1 Conc)

Niveau 15

Contrôle du pantin

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Soulève une personne de Taille +1 ou moins verticalement dans les airs. Généralement, l'ascension ou la descente se fait à la vitesse de la fumée, mais une personne plus lourde montera plus lentement et tombera plus vite.

(Base 4, +2 Voix, +1 Conc)

Danse de saint Guy

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Votre Cible tremble vigoureusement, mais sans tomber. Tout mouvement physique se fait à -3 et -1 pour la plupart des autres jets.

(Base 4, +2 Voix, +1 Conc)

Don des cuisses de la grenouille

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Permet à la Cible de bondir de quatre mètres de hauteur et sur une distance de neuf mètres (moins soixante centimètres pour chaque point d'Encombrement). La Cible doit faire un jet de tension de Dextérité - Encombrement de 0+ pour atterrir sans blessure. Un échec entraîne une Blessure légère, un désastre une Blessure moyenne. La Cible ne peut bondir qu'une fois par lancer du sort et ce bond doit avoir lieu dans les dix secondes suivantes. En tant que saut de grenouille, prendre de l'élan est inutile.

(Base 10, +1 Toucher)

Règles Rego Corpus

Les désastres de Rego Corpus prennent souvent contrôle du lanceur et le déplacent contre sa volonté.

Général : Protège contre les créatures associées à Corpus d'une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) avec une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort. Notez que les *magi* hermétiques n'ont pas de Puissance et ne sont donc pas affectés par ces sorts. (P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle)

Niveau 2 : Fait perdre le contrôle d'une partie du corps.

Niveau 3 : Déplace une Cible lentement dans une direction, tant que la surface peut soutenir son poids.

Niveau 4 : Contrôle l'intégralité des mouvements de la Cible.
Déplace lentement une Cible dans toutes les directions, à votre guise.
Soulève lentement une Cible dans les airs, ou la déplace sur une surface qui ne peut pas soutenir son poids.

iv 5 : Immobilise une Cible.
Déplace une Cible dans n'importe quel sens, même sans support.

10 : Contrôle les mouvements d'une Cible.
Élimine les malus dus à la Fatigue et les blessures.
Anime un cadavre.
Déplace instantanément une Cible de trois mètres.

Niveau 15 : Dirige le flux d'énergie corporelle.
Déplace rapidement une Cible dans toutes les directions, à votre guise, même sans support.
Déplace instantanément une Cible de trente mètres.
Protège une Cible contre un autre être humain. Notez que pour se protéger d'un mage hermétique, la protection doit pénétrer sa Résistance magique.

Niveau 20 : Déplace instantanément une Cible de trois cents mètres.

Niveau 25 : Déplace instantanément une Cible de cinq kilomètres.

Niveau 30 : Déplace instantanément une Cible de trente cinq kilomètres.

Niveau 35 : Déplace instantanément une Cible en tout lieu avec lequel vous avez un Lien mystique.

Endurance des berserkers

P : Per, D : Conc, C : Ind

Votre corps agit comme s'il n'était ni fatigué ni blessé. Notez tout de même la progression des niveaux de Fatigue perdus pendant la phase « berserk », car une fois le sort fini, vous perdrez ces niveaux. Si vous êtes à cours de niveaux de Fatigue, alors le sort se dissipe immédiatement et vous sombrez dans l'inconscience.

Un personnage sous l'influence de ce sort risque d'aggraver ses blessures, sans s'en rendre compte.

Des lancements consécutifs prolongent la Durée du sort, c'est-à-dire retardent le moment où les conséquences des blessures accumulées se font sentir. Mais un corps ne peut supporter qu'une succession de lancers égale à sa Taille +2. Au-delà, c'est sans effet.

(Base 10, +1 Conc)

Niveau 20

Don de vigueur

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Transfère votre énergie corporelle vers tout autre individu dont le niveau de Fatigue est inférieur, afin de le remonter à votre niveau initial. Si vous perdez un niveau de Fatigue à cause du sort, cette perte se produit après le transfert. Les *magi* ont longtemps cherché un moyen de récupérer leur énergie afin de lancer plus de sorts. C'est la réponse qui en est la plus proche.

(Base 15, +1 Toucher)

Niveau 25

Éveil du cadavre assoupi

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Un cadavre s'anime selon les ordres que vous lui donnez. Ces ordres doivent être simples, tels que « attaque quiconque passe par ici ». Le cadavre en question ne doit pas avoir été enterré religieusement.

(Base 10, +2 Voix, +1 Conc)

Ficelles de la marionette récalcitrante

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Vous contrôlez les mouvements d'une personne, comme marcher, se lever ou tourner. Si la Cible résiste, les mouvements sont saccadés. La Cible peut hurler, mais vous pouvez empêcher tout discours cohérent en contrôlant sa bouche. La Cible doit être consciente pour être dirigée.

(Base 10, +2 Voix, +1 Conc)

Niveau 30

Bottes de sept lieues

P : Per, D : Mom, C : Ind

Vous transporte en tout lieu à trente-cinq kilomètres à la ronde, via un Lien mystique. Si vous échouez à un jet de tension d'Intelligence + Finesse de 9+, votre arrivée sera un peu bancale. Vous pourriez par exemple chuter, ou simplement apparaître du mauvais côté. Un désastre entraîne une mauvaise localisation, voire l'apparition dans un mur.

Praefactus de Bonisagus apparaît toujours en un endroit sûr, ne pouvant causer d'embarras (sauf échec au jet de Finesse). Tous les sorts de Praefactus lui donnent une apparence digne, c'est là son sceau.

(Base 30)

Niveau 35

Cadavre animé

P : Toucher, D : Année, C : Ind, Rituel

Compl : Mentem

Transforme un cadavre en un serviteur quasiment écervelé, qui suit vos ordres à la lettre, mais sans initiative. À moins que vous n'ayez conservé le corps avec Charme contre la putréfaction ou un équivalent, le corps pourrira normalement, mais même un squelette peut être animé.

(Base 10, +1 Toucher, +4 Année)

Retour au foyer

P : Per, D : Mom, C : Ind

Vous transporte en tout lieu avec lequel vous avez un Lien mystique. La plupart des *magi* l'utilisent pour retourner à leur laboratoire.

(Base 35)



Sorts Herbam

Les sorts Herbam agissent sur les plantes et dérivés, mortes ou vives. Le bois étant un matériau commun pour les armes, les véhicules et les bâtiments, les sorts Herbam peuvent être utiles pour améliorer ou détruire des objets physiques. Ils peuvent

aussi être utilisés pour que le monde végétal vous vienne en aide.

L'Individu de base pour Herbam est une plante d'environ deux mètres de large et de haut.



Sorts Creo Herbam

Niveau 5

Conjuration de la vigne robuste

P : Voix, D : Soleil, C : Ind

Fait pousser six mètres de vignes à partir d'une quantité raisonnable de bois ou d'un sol fertile. La vigne est extrêmement résistante et manipulable, ce qui permet de s'en servir comme d'une corde.

(Base 1, +2 Voix, +2 Soleil)

Niveau 15

Piège de branches entrelacées

P : Voix, D : Soleil, C : Groupe

Un ensemble de vignes solides et boisées pousse rapidement d'une terre fertile. La vigne recouvre un cercle d'un mètre vingt de large et atteint deux mètres de haut. Quiconque attrapé au milieu se retrouve immobilisé. Pour éviter les vignes, la Cible doit faire un jet de tension de Vivacité - Encombrement à 9+. S'en sortir demande un jet de tension de Force à 12+ (une fois par tour). Une personne libre peut en libérer une autre en deux tours, avec le matériel adéquat. La vigne faiblit et devient poussière au lever ou coucher du soleil.

(Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Niveau 20

Haie d'épines

P : Voix, D : Soleil, C : Groupe

En quelques secondes, ce sort crée un mur stable de buissons boisés et épineux de douze mètres de long, soixante centimètres d'épaisseur et deux mètres de haut. Les épines, anormalement résistantes, ont un encaissement de +15 et ne peuvent être coupées que par des armes tranchantes. Il faut infliger une Blessure grave pour passer au travers. Se frayer un chemin demande un jet de tension de Force de 9+ et inflige +15 Dégâts que la tentative réussisse ou non. Si le jet est un désastre, 5 Dégâts de plus sont infligés. Le mur pousse d'un buisson existant ou d'un sol fertile. Un jet de tension d'Athlétisme contre un Facteur de Difficulté de 9 permet à un personnage d'escalader le mur, mais il prend +10 Dégâts lors de cette entreprise.

(Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille)

Pont de bois

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Crée un magnifique pont sculpté et ornementé fait à partir de feuilles mortes, vignes et bois. Le pont peut atteindre douze mètres de long et est large de trois mètres. Il est suffisamment robuste pour soutenir des créatures de Taille +4 ou moins.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Taille)

Niveau 25

Mur de bois vivant

P : Voix, D : Soleil, C : Ind

Un mur stable de chêne vivant se crée et se développe rapidement depuis les arbres alentour, d'autres plantes ou un sol fertile. Le mur est long de douze mètres, épais de soixante centimètres et haut de trois mètres. Il peut être escaladé avec un jet de tension d'Athlétisme contre un Facteur de Difficulté de 9.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Taille)

Niveau 35

Corne d'abondance

P : Toucher, D : Année, C : Zone, Rituel

Ce rituel, qui doit être lancé à midi le jour suivant le solstice d'hiver, vise à assurer la santé et l'abondance des cultures au sein de la zone ciblée. Le sort protège contre tous les fléaux et autres maladies non magiques. Il ne peut contrôler le temps ni empêcher quiconque d'endommager les cultures, mais il rend le grain plus sain, gros et goûtu qu'il ne le serait autrement. La Zone de ce sort est le champ possédé par ceux présents au rituel. Le sort doit être lancé à l'intérieur de la région affectée, bien qu'elle n'ait pas besoin

Règles Creo Herbam

Ces sorts créent et soignent des plantes. Toute nourriture créée n'est nourrissante que s'il s'agit d'un rituel. Les règles ci-dessous servent généralement à conjurer la partie verdoyante, feuillue, des plantes.

Les plantes peuvent être créées vivantes ou mortes avec la même aisance. Pour créer des objets Herbam traités (du bois coupé, un repas végétarien ou des vêtements de lin ou de coton) ajoutez une magnitude au niveau nécessaire pour créer la même quantité non traitée. Pour des objets traités et manufacturés (des vêtements ou des meubles), ajoutez deux magnitudes.

Un sort unique ne crée généralement des produits que d'un seul type de plante.

Les désastres Creo Herbam créeront le mauvais type de plante ou l'implanteront au mauvais endroit.

Niveau 1 : S'assure de la bonne croissance des plantes pour la Durée du sort. Peut affecter les plantes dans une zone de six mètres dans chaque direction ou un grand arbre. (Prévoir un ajout de +3 en Taille pour un bon fonctionnement.)
Crée le produit d'une plante (comme un fruit ou une feuille).
Crée une plante.
Protège une plante des maladies.

Niveau 2 : Crée un produit manufacturé d'origine végétale, une planche de bois traité par exemple.

Niveau 3 : Crée du bois d'une forme peu naturelle, comme un mur droit ou un pont.

Niveau 15 : Amène une plante à maturité en l'espace d'une journée ou d'une nuit. Cette pousse accélérée n'a lieu que le temps du sort, il est donc conseillé de lancer le sort au lever ou coucher du soleil pour une efficacité maximum.

Niveau 20 : Amène une plante à maturité en l'espace de deux heures.

Niveau 25 : Amène une plante à maturité en l'espace de dix Diamètres (vingt minutes).

Niveau 30 : Amène une plante à maturité en l'espace d'un Diamètre.

Niveau 40 : Amène une plante à maturité en l'espace d'un moment.



d'être contigüe. Bien que les plantes alimentaires soient particulièrement affectées par ce pouvoir, toutes les plantes deviennent plus saines.

(Base 1, +1 Toucher, +4 Année, +4 Zone, +1 Taille [pour un total de +4 Taille, incluant le +3 des règles, afin que la zone affectée soit d'environ neuf kilomètres de large])

Sorts Intellego Herbam

Niveau 4

Sonder les arcanes de la nature

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Vous indique le type de plante que vous êtes en train de toucher. Vous donne également une image de cette plante dans son habitat naturel. Fonctionne aussi bien avec des objets issus de végétaux que des plantes en elles-mêmes.

(Base 3, +1 Toucher)

Niveau 5

En quête de l'herbe sauvage

P : Per, D : Conc, C : Odorat

En lançant ce sort, vous pouvez sentir un type de plante et en suivre l'odeur, tant que vous vous concentrez. Vous devez avoir un échantillon de la plante que vous recherchez. Un jet de tension de Perception à 6+ est nécessaire pour suivre la trace. S'il n'y a aucune plante de la sorte voulue à une distance raisonnable (assez pour la sentir), vous ne sentez rien, bien que le sort soit toujours actif.

(Base 2, +1 Conc, +2 Odorat)

Niveau 10

Intuition sylvestre

P : Toucher, D : Soleil, C : Groupe

Vous entrez dans une sorte de communion avec la forêt

Règles Intellego Herbam

Comme pour la plupart des magies Intellego, un désastre donnera de fausses informations.

Niveau 1 : Obtient une connaissance intuitive sur une plante (par exemple, est-ce que telle action endommagera la plante).

Niveau 2 : Localise une plante.

Niveau 3 : Donne des informations génériques, ou un fait particulier précis, sur une plante ou un objet d'origine végétale.

Niveau 4 : Enseigne toutes les propriétés non magiques d'une plante ou objet d'origine végétale.

Niveau 15 : Dialogue avec une plante.

environnante, vous donnant un sens inné pour y évoluer et en tirer le maximum sans l'endommager. Vous obtenez un +3 à tous les jets liés à la nature (hors sort) lorsque vous êtes en forêt ou dans un endroit similaire. Endommager la forêt de façon significative annule le sort.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Niveau 15

Hurlement du trait menaçant

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Ouïe

Vous indique où se trouvera, dans un futur immédiat, tout objet en bois par un cri cinglant quelques instants avant l'arrivée de celui-ci. Un morceau de bois manipulé peut changer de trajectoire, le sort est donc parfois inexact. Vous obtenez un bonus de +9 à la Défense contre les armes en bois, à condition que vous puissiez esquiver. Vous évitez automatiquement tout projectile en bois tiré à plus de six mètres.

Le cri n'est audible que de vous-même et personne ne peut l'imiter pour vous duper.

(Base 2, +2 Soleil, +3 Ouïe)

Niveau 25

Conversation avec les plantes et les arbres

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous pouvez converser avec une plante. Le niveau de conversation dépend du type de plante. Les vieilles et/ou nobles plantes ont plus à dire. Une simple question et sa réponse prend dix à trente minutes, les plantes poussant le plus lentement parlant le moins rapidement. Globalement, la plante peut parler du sol ou des autres plantes l'entourant, mais n'a que peu conscience des évènements momentanés, comme du passage d'une personne ou d'un animal, à moins que ceci n'ait eu un impact pour elle (par exemple, quelqu'un lui a coupé une branche). Les nouvelles vont vite dans la forêt, lorsque c'est nécessaire, portées d'arbre en arbre par le vent. Personne ne peut comprendre votre conversation.

(Base 15, +1 Toucher, +1 Conc)

Sorts Muto Herbam

Niveau 5

Passer le portail inflexible

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Ind

Le bois d'une porte devient pliable, permettant au mage de la tordre pour l'ouvrir, sans se préoccuper des verrous ou des barres.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Niveau 10

Hampe de bois perforante

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind
Compl. : Rego

Transforme un morceau de bois en une hampe lisse et acérée volant à vive allure vers sa Cible. Les Dégâts dépendent de la taille de l'objet initial : bâton (taille maximum) +10, branche de soixante centimètres +8, bout de bois +5. Ce sort ne peut pas échouer, mais on peut y résister.

(Base 3, +2 Voix, +1 effet Rego)

Transformation du bâton d'épines

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

De solides épines tranchantes poussent sur une longueur de bois (jusqu'à 1,80 m) que vous touchez. Si le sort est lancé sur un bâton, les épines ajoutent +4 aux Dégâts infligés par le bâton.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 15

Corde de bronze

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Terram

Transforme un bout de corde (d'origine végétale) en du bronze raffiné de qualité supérieure qui ne cassera pas dans des conditions normales.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, rien pour le complément)

Niveau 20

Transformation thaumaturgique des plantes en fer

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Terram

N'importe quelle plante, morte ou vive, devient aussi dure que le fer. Affecte toute quantité de matériau végétal uni, jusqu'à la taille d'un petit arbre. Des plantes aux bords acérés peuvent devenir mortelles sous cette forme.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille, rien pour le complément)

Niveau 25

Éveil de l'arbre endormi

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Mentem

Un arbre accède à un niveau de conscience équivalent à celui d'un humain. Il peut alors voir et entendre ce qui se passe autour de lui, à un niveau de perception humain. Il peut partager certains traits de caractère ou des attributs mentaux avec le lanceur. L'arbre peut réarranger ses branches en quelques heures, mais trop lentement pour qu'un humain observe le mouvement seconde par

Règles Muto Herbam

Ces règles partent du principe que lorsque vous modifiez une plante, le résultat est toujours une plante. Changer une plante en quelque chose d'autre demande généralement un sort d'une magnitude de plus que le sort de base le plus proche. Changer une plante en un matériau traité, manufacturé (par exemple un meuble en bois, un plat végétarien, des vêtements de lin ou de coton) ajoute une magnitude au niveau nécessaire pour changer cette plante en un produit naturel, non traité.

Les désastres sous Muto Herbam pourraient changer le lanceur en une plante ou transformer la Cible en une plante animée hostile au lanceur.

Niveau 3 : Transforme une plante ou un objet fait à partir de plantes.

Niveau 4 : Transforme une plante ou un objet fait à partir de plantes en du métal ou de la pierre (complément Terram). Eveille la conscience d'une plante (complément Mentem).

Niveau 5 : Oblige une plante à plier ou tourner rapidement sur elle-même.

seconde. La plupart des arbres dans une zone magique sont déjà éveillés.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Taille)

Niveau 60

Malédiction de la forêt hantée

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

Compl. : Perdo

Transforme une forêt classique en un lieu hanté et dangereux. Les arbres se tordent hideusement et un esprit à l'imagination fertile y verrait toutes sortes de visages. Ils deviennent conscients et cruels, acquièrent la vue et l'audition et une légère mobilité. S'ils ne peuvent se déraciner, ils peuvent bouger leurs branches et atteindre le sol en une heure ou deux. Seuls des animaux de mauvais tempérament vivent dans ces bois, comme des sangliers ou des corbeaux, dont la chair n'est plus comestible. Les seules histoires connues quant à ce qui pourrait arriver si ce rituel devait être lancé dans une forêt féerique nous viennent d'anciennes légendes de l'Ordre d'Hermès, sujettes à caution.

(Base 4, +1 Toucher, +4 Année, +2 Groupe, +5 Taille)

Sorts Perdo Herbam

Niveau 5

Malédiction du bois vermoulu

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Un objet de bois mort pourrit et se désagrège. Des objets de la taille d'une simple porte peuvent être affectés, mais deux tours sont nécessaires au pourrissement. De gros morceaux de bois commencent par tomber puis se décomposent lentement en morceaux de plus en plus petits, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que de la poussière.

On reconnaît l'ordre et la discipline du sceau de Ferramentum de Verditius. La décomposition progresse proprement du haut vers le bas, ne laissant que poussière en chemin.

(Base 4, +1 Toucher)

Niveau 15

Automne du magicien

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Toutes les feuilles caduques (celles qui tombent normalement en automne) sur la plante ciblée brunissent puis tombent au sol. L'opération prend une minute. Ce sort peut agir sur un petit bosquet d'arbres. Ils ne fleuriront pas avant le printemps prochain.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Groupe, +2 Taille)

Niveau 20

Flétrissure des plantes

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Fane et détruit une plante vivante, de la taille d'un petit arbre au plus.

(Base 5, +2 Voix, +1 Taille)

Niveau 25

Grand pourrissement

P : Voix, D : Mom, C : Groupe

Une grande quantité de bois mort, équivalente à ce qu'on peut trouver dans une maison ou une petite auberge, se désagrège. Les structures en bois craquent et gémissent fortement pendant une minute avant de s'effondrer.

(Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille)

Niveau 30

Parcours du chemin de cendre

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Alors que vous évoluez à travers une forêt, après avoir lancé ce sort, tous les végétaux, à six mètres devant vous et trois mètres de chaque côté, fanent et meurent. Les arbres sont réduits à de pauvres troncs tandis que leurs feuilles et les petites plantes deviennent poussière. Utiliser ce sort dans une forêt féerique n'est vraiment pas recommandé. Ce sort a initialement été conçu par un mage de la maison Flambeau et son *primus* lui offrit un prix pour celui-ci.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Groupe, +3 Taille, +1 Effet spécial [le sort continue d'être lancé pendant les dix kilomètres suivants])

Règles Perdo Herbam

Ces sorts détruisent les végétaux et ce qui en est issu. De nombreux objets étant en bois, ces sorts sont très efficaces. Ces règles concernent la destruction du bois mort. Détruire du bois vivant est plus difficile, ajoutez donc une magnitude.

Les désastres sous Perdo Herbam détruisent généralement la mauvaise Cible, éventuellement les vêtements du lanceur.

Niveau 2 : Provoque la chute des feuilles.

Niveau 3 : Ruine une certaine quantité de nourriture.

Niveau 4 : Détruit une certaine quantité de bois mort.

Niveau 5 : Détruit une plante.

Règles Rego Herbam

Il est aussi facile de contrôler du bois mort que vivant.

Les désastres de Rego Herbam entraînent une action du bois opposée aux souhaits du lanceur.

Général : Protège contre les créatures d'une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) associées au bois avec une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Portée Toucher, Durée Anneau, Cible Cercle).

Niveau 3 : Contrôle une quantité de bois.

Niveau 4 : Dévie une attaque unique avec une arme en bois.
Contrôle toute une plante, la manipulant à votre guise, bien qu'elle demeure enracinée.

Niveau 5 : Contrôle toute une plante, la manipulant à votre guise, mais elle n'a pas à demeurer enracinée.
Invoque une plante mobile.

Niveau 10 : Permet à un végétal ou produit végétal de se déplacer avec un but et intelligence, sans nécessiter votre contrôle permanent.

Niveau 15 : Protège un individu contre des plantes vulgaires.
Un végétal fleurit hors saison, en un moment.
Tisse du fil en une tunique.

Sorts Rego Herbam

Général

Protection contre les êtres féeriques des bois

P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle

Comme pour Protection contre les êtres féeriques des eaux (ReAq Gén), mais pour les êtres féeriques des bois. Vu sous un certain angle la nuit, l'anneau ressemble à un dôme vert pâle.

(Sort basique)

Niveau 5

Danse des bâtons

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un mât, une perche, un bâton, ou tout autre objet long, fin et mort en bois plie et commence à fouetter sauvagement alentour pendant quelques secondes avant de s'arrêter subitemment. Un bourdon attaquera son propriétaire pour +4 Dégâts, avec un bonus potentiel si le nœud au bout touche.

(Base 3, +2 Voix)

Niveau 10

Répulsion des armes de bois

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Dévie une attaque unique d'une arme faite de bois, de la taille d'une matraque à deux mains au plus. L'attaque rate automatiquement, mais l'attaquant lance tout de même les dés pour voir s'il fait un désastre (avec deux jets de désastre supplémentaires pour les armes de mêlée). Si vous portez d'ordinaire un bâton, il doit être mis de côté pour lancer ce sort.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Frappe de la branche furieuse

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Part

Une grande branche d'arbre se balance vers la Cible. La valeur d'Attaque de la branche est égale à votre Perception + Finesse. Les Dégâts sont à +10. Vous pouvez attaquer à répétition avec la branche, qui frappe une fois par tour tant que dure le sort.

(Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie)

Lien de bois et d'épines

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Compl : Muto

Désignez une longueur de bois pour la lancer violemment vers votre Cible (un jet de Viser est nécessaire). Le bois s'enroule autour de la Cible et l'immobilise (s'il y a assez de bois pour), imposant un jet de tension de Force à 9+ pour s'en libérer (un essai par tour). Si la Cible fait ne serait-ce qu'un désastre, elle ne pourra plus s'en sortir sans aide. Si le bois a des épines, il causera +6 Dégâts au premier toucher et chaque fois que la Cible tentera de se libérer, qu'elle y arrive ou non. Quand le lanceur cesse de se concentrer, la Cible peut s'échapper par un jet de Force à 6+.

(Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Complément Muto)

Niveau 20

Enchevêtrement de vrilles végétales

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Groupe

Toutes les herbes et petites plantes s'animent dans un champ délimité par vos bras écartés et à un maximum, devant vous, de neuf mètres. Les plantes s'agrippent et s'enroulent



autour des personnes les plus proches d'elles (jet de tension de Force à 9+ pour s'en libérer, une fois par minute). En cas de désastre, la victime ne peut plus se libérer d'elle-même. Avec un jet de Concentration à 6+, vous pouvez libérer un individu par tour.

(Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe)

Niveau 25

Lance traîtresse

P : Voix, D : Diam, C : Ind

Ce sort anime une arme composée de bois se trouvant dans les mains d'autrui, afin qu'elle l'attaque jusqu'à la mort ou qu'elle soit détruite. Lorsque le sort est lancé, l'arme tente de se libérer de l'emprise du porteur (jet de tension de Vivacité - Encombrement à 9+ pour tenir bon). Les tours suivants, le porteur maintient l'emprise sur un jet de tension de Force à 6+, une fois par tour. Au moindre désastre, le porteur perd le contrôle de l'arme et est touché automatiquement (cf. plus bas). Tant qu'il la tient, l'arme ne l'attaque pas mais le porteur ne peut pas non plus attaquer avec. Dès qu'elle se libère, l'arme attaque son propriétaire, utilisant ses valeurs d'Attaque et de Dégât.

L'ancien porteur peut combattre l'arme rebelle. L'arme utilise ses valeurs de défense en combat en tant que Défense. Elle n'a pas d'Encaissement et « meurt » après avoir subi une blessure dépendant de sa taille. Les armes à une main doivent prendre une Blessure moyenne, celles à deux mains une Blessure grave. Les dégâts de poussée et des armes à distance sont divisés par deux contre l'arme renégate.

(Base 10, +2 Voix, +1 Diam)

Protection contre le bois

P : Per, D : Soleil, C : Ind

Le lanceur est protégé contre le bois non-enchanté et ne peut en aucun cas être touché. S'il marche sur une surface en bois, il flottera au-dessus.

(Base 15, +2 Soleil)

Sculpture de l'arbre vivant

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Un arbre se plie de façon incongrue. Selon vos besoins, vous pouvez créer une cage, un abri ou un mur. Même les feuilles peuvent être dirigées, pour obtenir un toit contre la pluie par exemple. Cela prend une à dix minutes, selon la complexité de la nouvelle forme, pendant lesquelles vous devez maintenir la concentration.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Taille)

Seigneur des arbres

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Selon votre volonté, un arbre bouge ses branches et plie son tronc. Un grand arbre frappant avec ses branches a Initiative +5, Attaque +7 et Dégâts +10. Les armes conventionnelles sont quasiment inutiles contre de grands arbres.

(Base 4, +2 Voix, +1 Conc, +2 Taille)

Niveau 30

Libération de l'arbre voyageur

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Comme pour Seigneur des arbres, ci-dessus, mais l'arbre peut marcher à la moitié de la vitesse d'un humain. Sur un désastre sur votre Concentration pour maintenir le contrôle, l'arbre vous attaque pour avoir été réveillé et perturbé par votre sort.

(Base 5, +2 Voix, +1 Conc, +2 Taille)

Niveau 45

Réunir le conseil sylvestre

P : Toucher, D : Lune, C : Zone, Rituel

Compl : Intellego

Vous appelez sur le lieu du rituel tous les arbres magiques et potentiellement mobiles de la forêt. Les arbres sont contraints de venir et seront sûrement fort intéressés de savoir qui les a appelés. L'attitude des arbres variera selon la forêt et la nature du lanceur. Une fois réunis, les arbres tiendront leur conseil, invoqueront des pouvoirs anciens et discuteront de problèmes inhérents à leur race. Vous pouvez parler avec eux et comprendre leurs discussions. La conclusion de la réunion ne sera pas forcément en votre faveur. Les arbres resteront mobiles pour un mois et chercheront à revenir à leur place initiale avant la fin de ce délai.

(Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +4 Zone, rien pour le complément Intellego)



Sorts Ignem

Tout comme le feu est volatile et dangereux, ainsi en va-t'il de ces sorts. Les mages poursuivant l'Art du feu de leur assiduité le font en connaissance de cause quant aux dangers et aux pouvoirs que cela implique, puisque le feu est aussi puissant que dangereux tant pour les ennemis que les alliés. Le conteur devrait s'attacher à rendre les échecs critiques mortels.

La lumière et la chaleur tombent également sous la houlette de cette Forme. Il est important de garder en tête que la chaleur comprend également l'absence relative de chaleur, ainsi les sorts produisant des effets de température basse sont du domaine d'Ignem.

L'Individu de base pour Ignem est un grand feu de camp ou la flambée du foyer d'une grande salle. Les dégâts dus au feu sont expliqués p. 266.



Sorts Creo Ignem

Niveau 3

Rayon de lune

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Une douce lumière, suffisante pour lire, tombe sur la zone désignée par vos bras mis en cercle. Dure tant que vous maintenez vos bras en cercle.

(Base 1, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 5

Paume de flammes

P : Toucher, D : Conc, C : Ind

Une flamme jaillit de votre paume, qui doit être tournée vers le haut pour la Durée du sort. La

flamme émet de la lumière comme une torche et peut allumer des objets très inflammables. Ne provoque aucun dégât et ne brûle pas le lanceur.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 10

Chaleur de la forge ardente

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Chauffe une pièce de métal, qui devient trop chaude pour être tenue. Un objet de la taille d'un plastron ou d'un casque inflige +5 Dégâts s'il est en contact direct avec la peau durant un tour. Pour chaque tour supplémentaire, de nouveaux Dégâts sont infligés, le total baissant de deux points chaque tour (+3 au deuxième tour, +1 au troisième). Les plus petits objets font moins de Dégâts. La plupart des armures de métal ont du cuir ou des vêtements en dessous, donnant un bonus à l'Encaissement de +3 contre la chaleur.

(Base 4, +2 Voix)

Lampe sans flamme

P : Toucher, **D :** Conc, T: Ind

Ce sort crée une lumière fixe aussi brillante que la lumière du jour par temps nuageux. La lumière n'a pas de source apparente, mais illumine une zone de six mètres de large, dont le lanceur désigne le centre. Ce point peut être un objet mobile.

(Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration)

Niveau 15

Éclair de flammes écarlates

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un éclat de lumière rouge brillante explose à l'endroit que vous désignez. Si vous ciblez le visage d'une personne, elle devra réussir un jet de tension d'Énergie à 9+ ou subir une cécité temporaire. Si la Cible fait un désastre, il sera aveugle à vie. Si la cécité est temporaire, il peut faire un simple jet d'Énergie à 9+ chaque minute pour retrouver la vue. L'éclat de lumière équivaut à fixer le soleil directement.

Dans la version de Rose de Jerbiton on retrouve une odeur subtile de rose là où l'éclat a eu lieu.

(Base 5, +2 Voix)

Règles Creo Ignem

Les sorts qui créent des flammes sont des armes polyvalentes, destructrices pour les vivants, les morts, les bâtiments et le moral. Ceux qui se reposent sur les sorts de feu risquent d'autant plus les désastres. Le feu ne pardonne pas à ceux qui en perdent le contrôle et l'auto-combustion est toujours une possibilité.

Les sceaux les plus fréquents sont des formes, des couleurs ou des odeurs particulières.

Niveau 1 : Crée une lumière équivalente au clair de lune.

Niveau 2 : Crée une lumière équivalente à celle d'une chandelle.
Chauffe un objet qui sera chaud au toucher.
Embrase quelque chose d'extrêmement inflammable (de l'huile ou une mèche).

Niveau 3 : Crée une lumière équivalente à celle d'une torche.
Chauffe un objet qui sera brûlant au toucher.
Embrase quelque chose de facilement inflammable (parchemin).

Niveau 4 : Crée un feu infligeant +5 Dégâts.
Crée une lumière aussi vive que lors d'une journée nuageuse.
Embrase quelque chose d'inflammable (du bois sec ou du charbon).
Chauffe un objet, suffisamment pour faire bouillir de l'eau.

Niveau 5 : Crée un feu infligeant +10 Dégâts.
Crée un feu infligeant +5 Dégâts, d'une forme anormale telle qu'un anneau, une feuille ou recouvrant un objet. (Les formes purement esthétiques sont gratuites.)
Crée une lumière aussi vive qu'un soleil radieux par temps clair.
Embrase quelque chose de peu inflammable (du cuir ou du bois humide).
Chauffe un objet au rouge, comme pour fabriquer une lame.

Niveau 10 : Crée un feu infligeant +15 Dégâts.
Crée un feu infligeant +10 Dégâts, d'une forme anormale.
Embrase quelque chose de difficilement inflammable (un corps humain).
Chauffe suffisamment un objet pour faire fondre le métal.

Niveau 15 : Crée un feu infligeant +20 Dégâts.

Niveau 20 : Crée un feu infligeant +25 Dégâts.
Crée un feu infligeant +20 Dégâts, d'une forme anormale.

Niveau 25 : Crée un feu infligeant +30 Dégâts.

Lame de flammes ardentes

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Ind

Enflamme une lame en métal. La flamme double la valeur des dégâts de l'arme (ou ajoute +5, la plus grande valeur faisant foi) et peut déclencher un incendie. Si le sort est lancé plusieurs fois sur la même lame, elle devient si chaude qu'elle fond dans la demi-heure, mettant fin au sort. Laisser la lame refroidir une demi-heure entre les lancers évite ce problème.

(Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Niveau 20

Pilum de feu

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un épais jet de feu en forme de lance, long de soixante centimètres, jaillit de vos paumes, causant +15 Dégâts à la personne touchée.

(Base 10, +2 Voix)

Niveau 25

Arc de rubans flamboyants

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Groupe

Une douzaine de rubans enflammés multicolores sautent de vos mains et s'envolent aussi loin que porte votre voix, couvrant un angle

de soixante degrés. Quiconque se trouve dans l'arc de cercle subit +10 Dégâts.

(Base 5, +2 Voix, +2 Groupe)

Manteau de flammes

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Ind
Compl : Rego

La Cible baigne dans le feu et prend +5 Dégâts chaque tour tant que dure l'effet. Ainsi, les Dégâts doivent être opposés à un jet d'Encaissement vingt fois durant le sort. Le complément Rego assure que le feu ne s'étende pas.

(Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 complément Rego)

Niveau 35

Boule de flammes abyssales

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Une boule de feu jaillit de vos mains pour toucher une Cible unique, lui infligeant +30 Dégâts.

Marius de Tremere personnalise ce sort en y ajoutant une bruyante déflagration lorsque la Cible est touchée. Son sceau est toujours de mauvais goût.

(Base 25, +2 Voix, l'effet de la boule sortant de vos mains n'est qu'esthétique)

Cercle de flammes

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Crée un cercle de flammes de deux mètres de haut. Le cercle est crée avec un rayon de soixante centimètres, mais vous pouvez le réduire en un pilier ou l'agrandir jusqu'à deux mètres de rayon en vous concentrant, si vous avez lancé le sort avec un complément Rego. Quiconque traverse les flammes subit +20 Dégâts. Vous ne pouvez déplacer le centre du cercle.

(Base 20, +2 Voix, +1 Concentration)



Sorts Intellego Ignem

Niveau 5

Contes de cendres

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous permet de voir ce qu'étaient à l'origine les cendres que vous touchez, ainsi que quand et comment l'objet a été brûlé grâce à des signes et des marques laissés par ces éléments dans les cendres.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Règles Intellego Ignem

Les désastres d'Intellego Ignem donnent généralement de fausses informations, bien qu'ils puissent aussi rendre le lanceur incapable d'entendre ou repérer de la chaleur ou des flammes pour un moment.

Niveau 1 : Identifie une propriété d'un feu.
Localise un feu.

Niveau 2 : Identifie toutes les propriétés vulgaires d'un feu.
Prend conscience de tous les feux à l'intérieur de la zone ciblée.
Voit un feu avec lequel vous avez un Lien mystique.
Ressent les niveaux de chaleur.

Niveau 3 : Identifie toutes les propriétés vulgaires de cendres.
Détecte les traces de feux allumés au cours du dernier mois lunaire.

Niveau 4 : Voit parfaitement au travers d'un feu ravageur (complément Auram nécessaire en cas de fumée).
Apprend les propriétés magiques d'un feu.

Niveau 10 : Voit un feu avec lequel vous avez un Lien mystique et tout ce qu'il illumine (par exemple, un feu de camp et tout ce qui se trouve dans son cercle de lumière).

Niveau 20 : Parle avec du feu.



Niveau 15

Ombres des feux de jadis

P : Per, **D :** Mom, **C :** Vision

Vous permet de voir où des feux ont été allumés au cours du précédent mois lunaire. Une faible lumière rouge vascillante apparaît là où se trouvait le feu et vous avez une forte impression de la date à laquelle le feu était allumé. Le sort ne remonte pas le temps, mais détecte les traces de feu.

(Base 3, +4 Vision)

Niveau 20

Vision de la chaleur

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Vision

Vous permet de voir la chaleur des objets au moins aussi chauds qu'un corps humain. D'une grande utilité dans la pénombre, il ne donne néanmoins pas une vision véritable. Vous voyez suffisamment pour utiliser une arme, de mêlée ou à distance, sans malus mais il est difficile de reconnaître des individus.

(Base 2, +2 Soleil, +2 Vision)

Niveau 35

Paroles de la flamme vascillante

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous engagez une conversation, généralement très chaotique, avec un feu qui est facilement distrait. Promettre plus de combustible à un feu ravive son attention. Les feux sont plutôt conscients de ce qu'ils ont brûlé et ont quelques notions de ce qui se passe autour d'eux.

(Base 20, +2 Voix, +1 Conc)

Yeux de la flamme

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous voyez un feu, au plus de la taille d'un grand feu de camp, avec lequel vous avec un Lien mystique. Vous voyez également tout ce que le feu illumine.

(Base 10, +4 Lien mystique, +1 Concentration)



Sorts Muto Ignem

Niveau 5

Conflagration des mille couleurs

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un feu aux couleurs changeantes brille intensément pour un instant. Quiconque regarde le feu doit faire un jet de tension d'Énergie à 6+ ou être aveuglé, pour un tour, par ces lumières multicolores.

(Base 3, +2 Voix)

Niveau 10

Frelons de flammes

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Compl. : Rego

Transforme un feu en un essaim de boules de feu, chacune de la taille d'un gros insecte volant harcelant vos ennemis sous votre commandement. Leur toucher brûlant inflige à tous ceux que vous désignez, à quatre mètres du feu, un malus de -3 à tous les jets et deux dés de désastre supplémentaires, mais ne font pas de réels dégâts.

(Base 2, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Complément Rego)

Spectacle de flammes et de fumée

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Des volutes de fumée multicolores, des langues de flammes et d'étranges sons stridents jaillissent d'un feu. L'effet est si spectaculaire que l'audience est partagée entre stupeur et effroi, selon les circonstances. La pyrotechnie peut embraser les objets inflammables alentour et causer de légères brûlures à ceux qui se trouvent à un mètre du feu.

(Base 3, +2 Voix, +1 Concentration)

Niveau 20

Prison de flammes

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Un bûcher devient une prison en forme de château miniature. Ceux qui en sont prisonniers ne brûlent pas, mais subissent +15 Dégâts s'ils essayent d'en sortir.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille)

Règles Muto Ignem

L'intensité d'un feu affecte la difficulté pour le modifier. Tous les cinq points au-delà des premiers +5 Dégâts, ajoutez une magnitude au niveau du sort.

Niveau 1 : Change une caractéristique d'un feu dans la zone ciblée (par exemple, augmenter sa brillance ou sa production de fumée).

Niveau 2 : Change complètement un feu en un autre feu naturel (en changeant tout ou partie de ses caractéristiques).

Niveau 3 : Change un feu pour qu'il soit légèrement non naturel (par exemple, colorer les flammes ou donner une odeur de rose à la fumée). Des compléments peuvent être nécessaires.

Niveau 4 : Change un feu pour qu'il ne soit plus du tout naturel (par exemple, des flammes multicolores formant une image tandis que de la musique semble sortir du brasier). Des compléments sont souvent nécessaires.

Niveau 5 : Change un feu en une occurence naturelle d'un autre élément, avec le complément adéquat.

Niveau 10 : Change un feu en une occurence non naturelle d'un autre élément, avec le complément adéquat.

Niveau 25

Feu emprisonné

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Compl. : Terram

Ce sort transforme la chaleur et les flammes d'un grand feu de camp en un petit objet très dur, comme une gemme ou un morceau de métal. Si l'objet est cassé, la flamme revient mais mourra si elle n'a rien à brûler.

(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, rien pour le complément)

Règles Perdo Ignem

L'intensité d'un feu affecte la difficulté pour le détruire. Tous les cinq points au-delà des premiers +5 Dégâts, ajoutez une magnitude au niveau du sort.
Les désastres sous Perdo Ignem pourraient créer du feu au lieu de le détruire, ou geler le lanceur.

Niveau 2 : Réduit considérablement la quantité de lumière dans une zone.

Niveau 3 : Éteint complètement toute lumière dans une zone.
Réduit la taille d'un feu, sans toutefois le détruire complètement.

Niveau 4 : Éteint un feu, refroidissant les cendres jusqu'à ce qu'elles ne soient qu'à peine chaudes.
Refroidit un objet.
Refroidit une personne, lui faisant perdre un niveau de Fatigue.

Niveau 5 : Refroidit considérablement un objet. (Par exemple, gèle de l'eau.)
Frigorifie une personne, qui subit +5 Dégâts.

Niveau 10 : Détruit un aspect d'un feu (par exemple, la chaleur ou la lumière).
Gèle une personne, qui subit +10 Dégâts.

Niveau 35

Flammes de glace sculptées

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Aquam

Change un feu, de la taille d'une petite maison au plus, en glace. La glace forme de magnifiques sculptures de flammes bondissantes, jusqu'à ce qu'elle fonde. Quand la glace est à moitié fondue, les flammes repartent, mais ne s'étendront sûrement plus, du fait d'un environnement maintenant fort humide.

(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Taille)

Sorts Perdo Ignem

Niveau 10

Obscurité du soir

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Pièce

La luminosité dans la pièce tombe sensiblement, donnant une atmosphère inquiétante, avec de grandes poches d'ombre alentour.

(Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Pièce)

Toucher glacial de l'hiver

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

La Cible frissonne et perd de la chaleur corporelle. La Cible perd un niveau de Fatigue.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 20

Apaisement des flammes ardentes

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Eradique la chaleur d'un bûcher qui, toutefois, continue de brûler jusqu'à ce que le combustible soit consommé. Les flammes ne s'étendent pas ni ne brûlent quoi que ce soit de plus que ce qui brûlait déjà. Si le feu s'éteint et est rallumé de nouveau, il sera chaud, puisqu'il s'agit d'un autre feu.

(Base 10, +2 Voix)

Niveau 25

Conjuration du froid indubitable

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Partie

Rafraîchit l'air six mètres autour de la Cible, la température descendant légèrement au-dessous de zéro. Les objets non-vivants sont gelés en profondeur. Les vivants (hormis vous, si vous utilisez un complément Rego) perdent un niveau de Fatigue. Ce sort réduit des feux de maison à de simples feux de camp, des bûchers à la taille de torches et des feux de camp, ou plus petits, s'éteignent tout simplement.

(Base 4, +2 Voix, +1 Partie, +2 Taille)

Puits sans lumière

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Struct

Retire toute lumière de la structure ciblée. Seuls des sorts de niveau 25 ou plus peuvent éclairer dans cette zone. En lançant ce sort, les *magi* ferment leur poing, la lumière flottant vers la main comme une entité vivante, jusqu'à ce que seules les ténèbres demeurent.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure)

Niveau 30

Étreinte glacée du magicien

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Refroidit une Cible, lui infligeant +20 Dégâts. Si cela est suffisant pour la tuer, la Cible gèle sur place. L'armure ne compte pas pour l'Encaissement contre ce sort.

(Base 20, +2 Voix)

Niveau 35

Éclipse du magicien

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Zone, Rituel

Une éclipse solaire a lieu dans la zone ciblée, il fait alors aussi noir qu'en pleine nuit. Les ténèbres arrivent soudainement, les gens superstitieux commencent à paniquer, d'autant plus s'ils voient la lumière du jour briller au-delà des frontières du sort.

(Base 2, +1 Toucher, +1 Diam, +4 Zone, +3 Taille)

Sorts Rego Ignem

Niveau 5

Torche à la flamme bondissante

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un feu tremble pendant quelques secondes avant de faire un bond de six mètres dans n'importe quelle direction. Un jet de Visée est nécessaire pour toucher une Cible particulière. Si elle peut y brûler, la flamme restera là où elle a atterri (cf. les règles pour les dégâts de feu p. 266). Autrement, elle se contente de ravager l'endroit et disparaît (faisant +5 Dégâts).

(Base 3, +2 Voix)

Niveau 10

Feu bondissant

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un bûcher bondit à six mètres où il prendra s'il y a du combustible ou s'éteindra dans le cas contraire. Faites un jet de Visée pour toucher une Cible. Les flammes infligent +10 Dégâts.

(Base 3, +2 Voix, +1 Taille)

Niveau 20

Flèche lumineuse de la nuit

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Groupe

Assemble les rayons lunaires et la lumière des étoiles en un rayon vertical de lumière douce et argentée qui se déplace sous votre contrôle. Il illumine une zone de dix mètres de large, presque autant que le soleil (si la lune est de sortie) ou que la lune (en cas de nuit d'encre). Si le ciel est couvert, le sort ne marche pas. Il ne peut être lancé que de nuit et en extérieur.

(Base 3, +2 Voix, +1 Conc, +2 Groupe)

Niveau 25

Explosion de flammes dévorantes

P : Vue, **D :** Mom, **C :** Ind

Ce sort force un feu à jaillir de sa source, comme si un vent puissant soufflait dessus depuis les cieux. Le feu parcourt six mètres au plus, mais embrase tout sur son passage. Le feu initial est maintenant mort, mais il est certain que de nombreux autres feux se sont déclenchés. Les flammes causent +5 à +15 Dégâts selon l'intensité du feu de base.

(Base 10 [4 +2 magnitude pour l'intensité], +3 Vue)

Protection contre le feu et la chaleur

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Tient la chaleur et le feu à distance, incapables d'approcher la Cible à moins de soixante centimètres. La Cible est donc immunisée aux Dégâts issus de flammes ou de chaleur inférieure à celle du métal en fusion. La Cible obtient un +15 à l'Encaissement contre tout Dégât lié au feu. Tout feu faisant moins de +15 Dégâts par tour ne peut pénétrer la protection. De tels feux faiblissent au passage de la personne protégée pour se raviver de plus belle après son départ.

(Base 4, +2 pour les Dégâts à +15, +1 Toucher, +2 Soleil)



Règles Rego Ignem

L'intensité d'un feu affecte la difficulté pour le contrôler. Tous les cinq points au-delà des premiers +5 Dégâts, ajoutez une magnitude au niveau du sort.

Rego Ignem permet de contrôler la chaleur et la lumière autant que le feu.

Les désastres sous Rego Ignem font exactement ce que le lanceur ne veut pas.

Général : Protège contre les créatures de feu appartenant à une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) dont la puissance est inférieure ou égale au niveau du sort (Portée Toucher, Durée Anneau, Cible Cercle).

Niveau 3 : Contrôle un feu de manière naturelle (par exemple, choisir la direction dans laquelle il va se propager). Déplace un feu rapidement tout en le laissant brûler naturellement.

Niveau 4 : Contrôle un feu de manière peu naturelle (par exemple, l'empêcher de brûler une personne).

Niveau 10 : Contrôle un feu de manière entièrement non naturelle (par exemple, le façonner en une forme humanoïde dansante).



Sorts Imaginem

Imaginem est la Forme des sensations et de l'illusion. Grâce à Imaginem, vous pouvez altérer ce que les autres perçoivent. Toutefois, Imaginem signifie « image », pas « illusion ». Ainsi, vous créerez, transformerez, percevrez, détruirez et contrôlerez des images, pas



Règles Creo Imaginem

Ces sorts créent et reconstituent des images. Il est important de noter que les sorts Creo Imaginem ne créent que des visions d'objets, pas les objets en eux-mêmes. Une image d'un sceau ne retiendra pas l'eau qui y serait versée et l'image d'un cheval ne portera pas de cavalier. C'est souvent le premier (et plus important) des indices permettant de comprendre qu'il ne s'agit que d'une illusion. D'un autre côté, l'illusion d'un mur pourrait sembler solide, jusqu'à ce qu'on essaye de s'y appuyer.

Augmenter la complexité d'une perception sensorielle, comme faire une image mouvante ou produire des mots intelligibles plutôt que du bruit, ajoute une magnitude. Contrôler le mouvement d'une image ou faire évoluer du bruit en vous concentrant ajoute deux magnitudes. De surcroît, des images vraiment détaillées (un pont ornementé par exemple) demandent généralement une magnitude de plus aussi.

Les sceaux peuvent être vraiment évidents. Il est facile d'identifier les petites manies et bizarreries des mages dans les illusions qu'ils créent. Par exemple, Fortunatus de Jerbiton ajoute toujours de petites icones religieuses dans ses créations.

Les désastres de Creo Imaginem pourraient créer des illusions clairement liées au lanceur, l'identifiant comme un magicien.

Niveau 1 : Crée une image affectant un sens.

Niveau 2 : Crée une image affectant deux sens.

Niveau 3 : Crée une image affectant trois sens.

Niveau 4 : Crée une image affectant quatre sens.

Niveau 5 : Crée une image affectant cinq sens.

nécessairement des illusions. Donc, un sort de clairvoyance sera de l'Intellego Imaginem car il détectera les vraies images. Mais en manipulant les sensations vous pourrez effectivement créer des illusions fort efficaces. L'Art Imaginem récompense le mage créatif en bernant et incitant des individus à agir en opposition avec leur logique.

Par exemple, ils pourraient tomber d'une falaise, pensant qu'un pont était présent. Imaginem ne peut pas agir sur la lumière, qui est traitée par Ignem, mais il peut agir sur les objets que la lumière vous permet de voir. Les puanteurs et les parfums, les tâches et teintures, les couleurs et les ombres, les mélodies et la cacophonie, l'amer et le sucré ; tout cela n'est que perception et peut donc être manipulé par Imaginem. Une image travaille sur les sens, pas sur le cerveau, donc une bête sans réflexion réagira tout autant qu'un être humain à l'imagination fertile. De fait, tout le monde peut découvrir une illusion créée par Imaginem. Néanmoins, les sorts Imaginem restent des plus efficaces pour troubler la communication sur laquelle se base la société. Les bêtes seront facilement bernées par des illusions, tout comme de simples morts-vivants. Il est très dur de tromper un démon, quant aux créatures féeriques, elles utiliseront vos propres artifices contre vous. Certains membres de l'**Église** se sont montrés particulièrement habiles pour discerner la vérité d'une illusion, mais ce talent n'est pas systématique.

Il est bien plus difficile de reproduire un objet ou une personne spécifique que de simuler une image générique et ceci demande un jet de tension de Perception + Finesse. Par exemple, il est aisé de reproduire une bague en or générique, beaucoup moins de reproduire la bague en or, avec ses inscriptions, que le baron a offert à sa femme pour leurs noces d'étain. Plus votre résultat aux dés est élevé, plus votre supercherie sera de qualité. Vous avez un bonus pour reproduire des objets qui vous sont familiers (-3 pour un objet peu connu, +3 pour un objet vraiment proche de vous ou dont vous avez un modèle sous la main). Pour simuler un individu, un jet de 6+ vous permet de berner ses connaissances, 9+ berne ses amis, 12+ ses amis et famille proches. Utilisez une échelle similaire pour reproduire des objets. Sur un désastre au jet de Finesse, vous penserez que l'image est de qualité mais tout le monde réalisera la supercherie.

L'Individu de base pour Imaginem est l'équivalent d'un être humain adulte ; soit une image visuelle de cette taille, une illusion auditive faisant autant de bruit et ainsi de suite.

Sorts Creo Imaginem

Niveau 10

Fantasme de la tête parlante

P : Voix, **D :** Diam, **C :** Ind

Crée un visage illusoire sur un mur ou une surface plane. Le visage peut parler le temps du sort. Les sceaux donnent des effets fort intéressants quant à la tonalité de la voix, la forme du visage...

(Base 2, +2 Voix, +1 Diam, +1 Discours intelligible)

Niveau 20

Animal fantasmatique

P : Voix, **D :** Diam, **C :** Ind

Crée l'image de n'importe quel animal de la taille d'un poney, tout au plus (Taille +1). Sous votre contrôle mental direct, il se déplace (dans la limite de la Portée) et émet les bruits appropriés. Vous devez pouvoir vous concentrer et rester à portée, si vous souhaitez diriger l'illusion. Si vous êtes trop éloigné ou cessez de vous concentrer, l'illusion s'arrête tout simplement. L'image a l'odeur de l'animal, mais n'a absolument aucun effet sur le toucher. Évidemment, un mage ne peut utiliser ce sort pour créer l'image d'un animal qu'il ne connait pas.

(Base 3, +2 Voix, +1 Diam, +2 Mouvement contrôlé)

Feu fantasmatique

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Compl. : Ignem

Produit l'illusion d'un feu (au plus de la taille d'un grand feu de camp) dont les flammes semblent onduler, qui illumine, craque et (en apparence) réchauffe. Il ne peut s'étendre, brûler ou protéger contre le froid. C'est une bonne plaisanterie aux rassemblements de la maison Flambeau, bien que créer un véritable feu soit encore plus populaire.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Lumière du complément Ignem)

Niveau 25

Silhouette humaine fantasmatique

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Crée l'image d'une personne habillée et équipée, produisant des sons. Sous votre gestion directe mais muette, la personne peut se déplacer, parler et se comporter comme un être humain.

(Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Mouvement contrôlé, +1 Complexité)

Niveau 35

Projection fantomatique

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind

Compl. : Intellego

Avec ce sort, vous pouvez projeter votre propre image et voix en tout lieu avec lequel vous avez un Lien mystique (bien que le conteur puisse décider de limiter cette distance, par exemple à cinq cents kilomètres). Vous pouvez voir et entendre via cette image. Cette image doit passer par un média quelconque, comme du feu, un miroir, un bassin.

Certains *magi* utilisent ce sort pour participer à des conseils inter-alliance sans devoir faire le voyage. Comme les autres *magi* peuvent vous voir, ce sort n'est pas utilisé pour espionner magiquement. Utiliser ce sort au travers de l'*Ægis* d'une autre alliance est considéré comme prétentieux.

(Base 2, +4 Lien mystique, +1 Conc, +2 Mouvement contrôlé, +1 Complexité, +1 Complément Intellego)

Niveau 40

Ombre de la vie humaine

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Compl. : Mentem

L'image humaine créée (comme avec Fantasme de la forme humaine) a une liberté limitée et un intellect factice. Elle agit comme un humain indépendant, plutôt stupide, capable d'interpréter de nouveaux ordres dans de nouvelles situations.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Complexité, +6 Complément Mentem pour un effet élaboré)

Sorts Intellego Imaginem

Général

Distinguer le vrai du faux

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Vous savez si une image a été créée ou altérée par un sort. Si l'image a été altérée, vous verrez l'original et la version modifiée en même temps. Ce sort ne fonctionne que sur les illusions créées par des sorts qui lui sont inférieurs d'au moins cinq niveaux. En cas de désastre, vous croyez que l'illusion est la réalité et inversement. Ce discernement n'est pas limité aux illusions visuelles, bien que vous ne puissiez savoir si un son est illusoire que si vous en distinguez la source apparente.

(Base variable, +1 Conc)

Niveau 5

Regard indiscret

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Pièce

Vous pouvez voir à l'intérieur d'une pièce, tant que vous touchez au moins l'un de ses murs. Si la pièce n'est pas ou peu éclairée, vous verrez autant que si vous étiez physiquement à l'intérieur, mais une amélioration magique de vos sens est possible. Vous pouvez modifier votre point de vue tant que vous vous concentrez.

(Base 1, +1 Toucher, +1 Conc, +2 Pièce)

Niveau 15

Discernement de ses propres illusions

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Vision

Ce sort rend vos propres illusions quasiment transparentes, mais l'on peut toujours les discerner.

(Base 1, +2 Soleil, +4 Vision)

Niveau 20

Oreille discrète

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Pièce

Vous pouvez entendre ce qui se passe dans un endroit choisi. Vous devez avoir un Lien mystique avec le lieu ou une personne s'y trouvant.

(Base 1, +4 Lien mystique, +1 Conc, +2 Pièce)

Règles Intellego Imaginem

De tous les sorts Imaginem, ceux-ci sont ceux qui ont le moins à voir avec les illusions, car ils permettent essentiellement de détecter une image, sans l'altérer ni la contrôler. Ces sorts améliorent vos sens en proposant des images (souvent des visions ou des sons) normalement inexistantes.

Précisons que voir dans une pièce adjacente ou à des centaines de kilomètres est sans intérêt s'il n'y a pas de lumière. Comme pour CrIm, chaque sens additionnel désiré augmente le niveau du sort d'une magnitude.

Comme pour la plupart des sorts Intellego, un désastre fournit de fausses informations.

Général : Discerne les illusions créées par des sorts de niveau égal ou inférieur au niveau de ce sort (Cible Vision).

Niveau 1 : Utilise un sens à distance.
Permet de mémoriser ou perfectionner le souvenir d'une image que vous avez rencontrée.
Rend capable de discerner ses propres illusions.

Niveau 2 : Utilise deux sens à distance.

Niveau 3 : Utilise trois sens à distance.
Améliore l'un de vos sens d'une façon (par exemple, voir clairement de loin, voir de petits objets, voir dans le noir).

Niveau 4 : Utilise quatre sens à distance.

Niveau 5 : Utilise les cinq sens à distance.

Niveau 25

Conjuration des images lointaines

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Pièce

Vous pouvez voir et entendre dans un lieu choisi si vous avez un Lien mystique avec l'endroit ou une personne s'y trouvant.

(Base 2, +4 Lien mystique, +1 Conc, +2 Pièce)



SECTION IX

Yeux de l'aigle

P : Per, **D :** Soleil, **C :** Vision

Vous voyez clairement au loin.

Peu importe la distance, vous voyez les détails d'un objet comme s'il se trouvait à un mètre de vous. Vous n'avez pas l'impression que tous les objets sont à un mètre de vous ; vous pouvez simplement en distinguer le détail comme s'ils l'étaient. Vous pouvez toujours évaluer les distances, mieux qu'avant d'ailleurs, à quelques centimètres près comme si vous vous trouviez à proximité.

(Base 3, +2 Soleil, +4 Vision)

Sorts Muto Imaginem

Niveau 5

Saveur des herbes et des épices

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Un plat ou une boisson prend le goût que vous désirez.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 10

Aura de présence exaltée

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

La Cible semble plus puissante, digne de foi et crédible. Plein de petits détails dans l'apparence permettent ce changement, dont une légère illumination surnaturelle du visage, une posture plus droite et une voix plus forte et fluide. Le personnage gagne un +3 à ses jets pour influencer, commander ou convaincre autrui.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Notes aux délicieuses sonorités

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Pièce

Tous les sons d'une salle, en particulier la musique, deviennent clairs et harmonieux. Les notes sont plus claires, précises et distinctes.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce)

Niveau 15

Image déguisée

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Altère l'apparence d'un individu, son odeur, les bruits qu'il émet et les sensations qu'il dégage, bien qu'il reste passablement humain.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 20

Image fantôme

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Toute chose, même une chose vivante, peut ressembler à toute autre chose d'une taille et d'une forme similaire. La taille et la forme de l'illusion et celles de l'objet sur lequel elle est lancée doivent être cohérentes. Si la Cible bouge ou est déplacée de telle sorte que l'illusion n'est plus appropriée, le résultat sera fort étrange.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil)



Règles Muto Imaginem

Ces sorts d'illusion sont fort utiles et puissants, modifiant des images visuelles, des bruits, des odeurs ou le goût de certains objets ou êtres. L'image demeure altérée sans votre concentration et s'adapte d'elle-même selon le média. La précision, la qualité d'une duplication dépendent de votre connaissance de l'objet. Par exemple, si vous voulez imiter la voix d'une personne, celle-ci doit vous être familière. Des personnes assez proches du visage, de la voix, du corps ou quoi que ce soit de reproduit pourraient voir la supercherie par des méthodes plus vulgaires (« Duc Tybol, votre cicatrice n'était-elle pas sur votre joue gauche ? »).

Muto Imaginem, et d'ailleurs tout sort Imaginem, ne peut annuler les effets du Don, bien qu'il puisse légèrement les compenser.

Niveau 1 : Modifie une sensation d'un objet (par exemple, donner à une feuille l'apparence d'une pièce) mais pas son type (impossible de changer une vision en son).
Niveau 2 : Modifie deux sensations d'un objet.
Niveau 3 : Modifie trois sensations d'un objet.
Niveau 4 : Modifie quatre sensations d'un objet.
Niveau 5 : Change un objet complètement, en tout sauf au toucher.

Règles Perdo Imaginem

Au-delà de la destruction d'images créées, ces sorts atténuent tout ce qui a trait aux sens - un vin perd tous ses arômes, une intrusion est parfaitement silencieuse, un mage devient invisible. Ajoutez une magnitude pour ce faire.

Rappelons-nous que les images sont constamment créées. Un sort Perdo Imaginem a donc besoin d'une Durée supérieure à Momentanée, autrement une image ne disparaîtra qu'un instant. N'oublions pas non plus que les ombres sont issues d'une obstruction de la lumière par un objet physique. Détruire l'ombre d'une chose requiert donc Creo Ignem, ou Rego Ignem, pas Perdo Imaginem. Quant aux mirroirs, il s'agit d'une image se répercutant à sa surface, donc un sort détruisant (ou modifiant) l'original agira également sur le reflet. Un désastre pourrait rendre l'image plus vive ou détruire la mauvaise image.

Niveau 2 : Supprime la capacité d'un objet à affecter le goût ou le toucher.
Niveau 3 : Supprime la capacité d'un objet à affecter l'odorat ou l'ouïe.
Supprime la capacité d'un objet à affecter le goût et le toucher.
Niveau 4 : Supprime la capacité d'un objet à affecter la vue.
Supprime la capacité d'un objet à affecter trois sens parmi le goût, le toucher, l'ouïe ou l'odorat.
Niveau 5 : Supprime la capacité d'un objet à affecter quatre sens.
Niveau 10 : Supprime la capacité d'un objet à affecter les cinq sens.

Sorts Perdo Imaginem

Général

Dissipation de l'image fantôme

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Détruit une image créée à partir de n'importe quel sort CrIm de niveau égal ou inférieur à un jet de tension + le niveau de votre sort.

(Base variable)

Niveau 5

Émoussement du goût

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Supprime le goût de n'importe quelle substance, solide ou liquide.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 10

Illusion de fraîcheur

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Une source de chaleur, un feu par exemple, semble se refroidir jusqu'à atteindre la température ambiante. Elle garde toutefois tous ses attributs, bénéfiques comme nuisibles. Il est donc toujours possible de faire cuire un repas et de se brûler la main, mais la chaleur n'est pas ressentie.

(Base 4, +2 Soleil)

Niveau 15

Invisibilité du magicien immobile

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

La Cible devient invisible, mais le sort est brisé si elle bouge (plus que respirer ou bouger légèrement sur place, s'entend). Son ombre se voit toujours.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Niveau 20

Effacement du sceau révélateur

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Partie

Les rainures, runes, écritures et autres marques sont obscurcies au point de ne plus être visibles, mais la forme globale du médium demeure. Par exemple, les runes gravées sur la lame d'une épée peuvent être masquées, donnant l'impression que l'arme est normale.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Silence du son étouffé

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Un être ou un objet n'est plus à même de produire des sons. Les *magi* ne pouvant plus prononcer les mots magiques souffrent donc des malus classiques à leurs jets de sorts.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Image changeante)

Voile d'invisibilité

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

La Cible est maintenant complètement indétectable, quoi qu'elle fasse, mais son ombre est toujours visible.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Image changeante)

Niveau 25

Zone d'invisibilité

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Groupe

Un Groupe de créatures devient invisible. Tout personnage affecté qui bougerait ou serait touché

dévoilerait l'intégralité du groupe. L'ensemble du Groupe projette une ombre.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)



Sorts Rego Imaginem

Général

Restauration de l'image décalée

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Annule un sort ReIm qui a déplacé une image, la remettant là où elle devrait être, à condition que vous puissiez égaler le niveau du sort avec un jet de tension + votre niveau de sort. Ce sort Cible l'image.

(Base variable)

Niveau 10

Illusion de l'image décalée

P : Voix, D : Soleil, C : Ind

Une personne ou un objet semble être à un mètre de sa position réelle. L'image ne peut pas être placée dans un objet solide. Dès que la Cible ou l'image bouge, le sort s'achève.

(Base 2, +2 Voix, +2 Soleil)

Pas de côté

P : Per, D : Soleil, C : Ind

Votre image apparaît jusqu'à un mètre de vous, les attaques vous ciblant ayant donc toutes les chances de vous rater. Si l'image est touchée avec succès, elle disparaît pour apparaître ailleurs.

En combat, les premières attaques ciblent l'image et vous ratent donc automatiquement. Dès que l'image a été touchée, vous obtenez un +9 en Défense, vos attaquants devant essayer de vous trouver dans une zone plutôt vaste.

(Base 2, +2 Soleil, +1 Image changeante, +1 Image déplacée en accord avec les modifications)

Niveau 25

Voix captive

P : Voix, D : Soleil, C : Partie

Capture une voix et la place dans un sac. La victime ne peut parler que si le sac est ouvert et, dans ce cas, la voix sort du sac, pas de sa bouche. Si la victime crie alors que le sac est fermé, le sac vibre de façon visible.

(Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie)

Niveau 30

Confusion des folles vibrations

P : Toucher, D : Conc, C : Vision

La Cible de ce sort voit tout vibrer d'avant en arrière à des vitesses variables. De plus, les sons et les odeurs sont déplacées et semblent venir du mauvais endroit. Quiconque essaye de se battre dans ces conditions subit un -3 à ses valeurs d'Attaque et de Défense et doit jeter deux dés de désastre supplémentaires. Le désespoir et la confusion guettent assurément la victime. L'orientation est plus que difficile. Les effets visuels sont annulés si la Cible est dans le noir ou ferme les yeux.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Conc, +4 Vision, +1 Sens supplémentaire)

Image du magicien dédoublée

P : Per, D : Conc, C : Ind

Compl. : Intellego

Votre image se sépare de votre corps et bouge comme vous-même. Elle parle avec votre voix et vous pouvez voir par ses yeux. Vous devez faire un jet de tension d'Int + Concentration pour chaque objet solide que l'image tente de traverser et pour chaque kilomètre qu'elle parcourt. Si vous souhaitez que l'image quitte votre champ de vision, vous devez établir un Lien mystique avec vous-même (par exemple, un ongle ou une mèche de cheveux) en lançant le sort. Ce Lien devient partie intégrante de l'image et, à la fin du sort, tombe au sol là où l'image se trouvait.

Tant que votre image est au loin, vous êtes invisible. Si vous pouvez bien la déplacer géographiquement, vous ne pouvez la faire s'asseoir si vous êtes vous-même debout. De plus, elle semble illuminée par la même lumière que vous, quelle que soit la luminosité là où se trouve l'image.

(Base 15, +1 Conc, +1 Sens supplémentaire, +1 Complément Intellego)

Règles Rego Imaginem

Ces sorts donnent l'impression que les objets sont ailleurs que là où ils sont réellement. Comme pour CrIm et PeIm, il est légèrement plus difficile d'agir sur des images changeantes. Ajoutez donc une magnitude aux sorts qui le permettent. Ajoutez une magnitude supplémentaire si l'image doit s'adapter aux modifications de l'objet. Ajoutez encore une magnitude pour tout sens supplémentaire à affecter.

Les désastres sous Rego Imaginem pourraient contrôler la mauvaise image ou faire quelque chose de complètement innapprorié à l'image ciblée.

Niveau 2 : Un objet semble être (pour un sens) à une distance d'un mètre de sa position réelle.

Niveau 3 : Un objet semble être (pour un sens) à une distance de cinq mètres de sa position réelle.
Un objet bouge rapidement de manière désordonnée.

Niveau 4 : Un objet semble être (pour un sens) à une distance de quinze mètres de sa position réelle.
Un objet semble être (pour un sens) contenu dans ou attaché à un autre objet, défini au moment du lancer du sort (par exemple, faire sortir la voix d'une personne d'un sac).

Niveau 5 : Un objet semble être (pour un sens) à une distance de cent mètres de sa position réelle.

Niveau 10 : Un objet semble être (pour un sens) à portée de vue de sa position réelle.

Niveau 15 : Un objet semble être (pour un sens) à un endroit avec lequel le lanceur à un Lien mystique.

Niveau 50

Illusion du château déplacé

P : Voix, D : Soleil, C : Zone, Rituel

Déplace l'image de n'importe quelle structure ou ensemble de structures de la taille d'un château ou moins à un kilomètre de sa position réelle.

(Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +4 Zone)



Sorts Mentem

Les sorts Mentem gouvernent les pensées, les émotions et les souvenirs. Les esprits intelligents sont touchés par les sorts Mentem, tandis que les esprits d'animaux ne sont affectés que par les sorts Animal. Les Caractéristiques mentales sont Intelligence, Perception, Présence et Communication et peuvent être soumises aux sorts Mentem.

Les effets des sorts Mentem ne sont généralement pas visibles et vous donnent donc un très grand pouvoir sur la population non mage. Même les sorts qui demandent un contact visuel sont relativement discrets lorsqu'ils ne demandent pas de parler ou de faire des mouvements précis, mais seuls de puissants *magi* peuvent lancer de tels sorts dans le Divin.

Règles Creo Mentem

Plus que soigner l'esprit, ces sorts peuvent aussi créer des pensées, des émotions et des souvenirs dans l'esprit d'une autre personne. Ces créations s'accordent naturellement avec les autres pensées de la Cible et peuvent être modifiées en cours de route.

Les sceaux classiques de Creo Mentem ajoutent de petites bizarreries dans ce qui est créé. Une idée fixe pourrait apparaître en arrière-plan des souvenirs crées, par exemple.

Les désastres sous Creo Imaginem pourraient créer des émotions inappropriées dans l'esprit du lanceur.

Niveau 3 : Forme des mots dans l'esprit d'autrui.

Niveau 4 : Place une pensée ou émotion dans l'esprit d'autrui.

Niveau 5 : Crée un souvenir dans l'esprit d'autrui.

Niveau 30 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de 0.

Niveau 35 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de +1.

Niveau 40 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de +2.

Niveau 45 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de +3.

Niveau 50 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de +4.

Niveau 55 : Augmente une Caractéristique mentale d'un individu de un point, pas au-delà de +5.

Les esprits n'ont pas de taille, donc les modificateurs de taille ne s'appliquent pas ici. Mais on peut toujours compter les esprits, donc Groupe est toujours nécessaire pour toucher plusieurs personnes. De la même manière, Pièce, Structure et Zone sont disponibles et s'appliquent normalement.





Sorts Creo Mentem

Niveau 10

Paroles silencieuses

P : Vue, D : Mom, C : Ind

Vous permet de dire deux mots directement dans l'esprit d'une personne. Elle peut reconnaître votre voix et savoir que le message est d'origine surnaturelle.

(Base 3, +3 Vue)

Niveau 15

Ire croissante

P : CV, D : Soleil, C : Ind

Votre Cible est furieuse contre une personne ou un objet de votre choix. Un jet de tension à 9+ sur le Trait de Personnalité adéquat (comme Calme) peut être fait pour contenir la colère, mais la sentiment restera vif, qu'importe le résultat.

(Base 4, +1 Contact visuel, +2 Soleil)



Panique du cœur tremblant

P : CV, D : Soleil, C : Ind

Crée une peur panique d'un objet, d'une personne ou d'un lieu.

(Base 4, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Niveau 20

Douleurs de l'inquiétude perpétuelle

P : CV, D : Lune, C : Ind

Insinue dans l'esprit de la cible une émotion douloureuse, persistante, railleuse, une sensation récurrente d'anxiété, une peur inconnue, une peur de tout et une peur de rien. Si ce sort vous est destiné, considérez-vous comme maudit.

(Base 4, +1 Contact visuel, +3 Lune)

Souvenir d'un rêve lointain

P : CV, D : Soleil, C : Ind)

Insère un souvenir complet dans l'esprit d'un individu. Si la Cible s'interroge sérieusement sur ce souvenir et réussit un jet d'Intelligence à 9+, celui-ci lui apparaîtra comme faux. La Durée expirée, le souvenir s'évapore, mais la Cible peut s'en rappeler.

(Base 5, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Niveau 25

Désespoir des mille enfers

P : CV, D : Lune, C : Ind

La Cible ressent le désespoir, l'angoisse, la douleur et les peines d'un millier de pécheurs en Enfer. C'est un sort affreux, car la victime perd presque toute motivation et goût pour la vie. Tout ce qu'elle ressent désormais est sa douleur, infinie, inexorable et profonde. Les jets de Trait de Personnalité appropriés subissent un malus de -5 et le personnage subit un -2 à tous ses jets demandant de la réflexion ou de la concertation. La Cible a une forte propension à ne rien faire d'autre que broyer du noir.

(Base 4, +1 Contact Visuel, +3 Lune, +1 Effet complexe)

Niveau 35

Don de raison

P : Toucher, D : Mom, C : Ind, Rituel

Accroît définitivement l'Intelligence de la Cible d'un point, jusqu'à un maximum de 0.

(Base 30, +1 Toucher)



Sorts Intellego Mentem

Niveau 10

Vision de la motivation limpide

P : CV, D : Mom, C : Ind

Détectez les motivations générales qui influencent le plus votre Cible sur le vif. Des motivations générales sont, par exemple, la peur, la colère, l'envie, pas des sentiments particuliers tels que vouloir paraître bon auprès de son supérieur.

(Base 5, +1 Contact visuel)

Niveau 15

Perception des motivations conflictuelles

P : CV, D : Mom, C : Ind

Vous pouvez détecter les motivations en conflit dans les actions d'un individu. Vous pouvez ainsi voir la peur dans le sentiment de devoir d'un garde. Ce sort est souvent utilisé en amont d'un sort Muto ou Rego, car il est plus simple de changer les émotions d'une Cible plutôt que d'en créer de toutes pièces.

(Base 10, +1 Contact visuel)

Niveau 20

Question silencieuse

P : CV, D : Mom, C : Ind

Vous pouvez poser une question à la Cible, mentalement, puis détecter la réponse. La véracité de la réponse est limitée aux connaissances de la Cible. Des questions comme « Que feriez-vous si... ? » ne reçoivent généralement que des réponses vagues. Vous percevrez ce que la Cible imagine faire dans ce cas, pas ce qu'elle ferait réellement. La Cible ne remarque pas qu'on lui a posé une question, à moins d'un jet de Résistance magique réussi.

(Base 15, +1 Contact Visuel)

Souffle glacé du mensonge

P : CV, D : Conc, C : Ind

Tant que vous maintenez le sort, la Cible expire des volutes de brume à chaque mensonge. Des traces de gel apparaissent même sur ses lèvres si le mensonge est trop gros. En hiver, quand le souffle produit tout de même de la vapeur, les mensonges en produisent une quantité démesurée, équivalente à un brouillard dense. Une Cible réussissant un jet de Communication + Tromperie à 15+ peut choisir si ses affirmations seront considérées par le sort comme des mensonges ou non. Le sort peut être contrecarré par une utilisation intensive et judicieuse de Creo Auram et Perdo Auram. Un démon peut manipuler ce sort à sa guise : étant la personnification de la duperie, ils ne sont jamais trompés s'ils ne souhaitent pas l'être.

La maison Guernicus a apporté ce sort à l'Ordre et tout Quaesitor qui se respecte le connait.

(Base 10, +1 Contact visuel, +1 Concentration, la brume est uniquement esthétique et donc gratuite)

Niveau 25

Compréhension du charabia

P : Per, D : Conc, C : Ouïe

Vous pouvez comprendre toutes les conversations dans la zone ciblée.

Règles Intellego Mentem

Ces sorts sont parfaits pour briser la glace en société et s'adapter aux badinages de la populace. Les sorts InAn qui affectent l'esprit peuvent servir d'exemples.

Notez que les écrits n'ont pas d'informations sur eux-mêmes et que, pour analyser le support, il faut plutôt se servir de Animal, Herbam ou Terram, pas Mentem. Pour traduire des écrits, il vous faut quelqu'un capable de les lire, bien que vous puissiez lire la traduction depuis son esprit.

Un sort Mentem momentané peut répondre à une unique question, bien que la réponse ne soit pas obligatoirement brève. Un sort Momentané pourrait, par exemple, vous dire ce que la Cible ressentait exactement pour son père, aussi complexe que soit ce sentiment, mais pas pourquoi elle ressentait cela. Découvrir nombre d'informations prend du temps.

Les sceaux des sorts InMe impliquent la plupart du temps une transmission originale des informations.

Les désastres sous InMe transmettent de fausses informations.

Niveau 4 : Perçoit l'état de conscience d'un individu intelligent (par exemple endormi, réveillé, en méditation, mort, drogué, fou, comateux).

Niveau 5 : Perçoit une émotion d'un être.
Comprend la signification de sons prononcés.

Niveau 10 : Perçoit toutes les émotions d'un être.
Découvre la vérité cachée dans une déclaration.

Niveau 15 : Parle avec n'importe quel humain.
Lit les pensées superficielles d'une personne.
Pioche une réponse unique dans l'esprit d'un individu.

Niveau 20 : Lit les souvenirs des derniers jours d'une personne.

Niveau 25 : Apprend toutes les informations désirées de l'esprit d'une personne.
Des jets de tension de Perception ou de Communication sont nécessaires pour les échanges difficiles. Vous comprenez également les personnes parlant mal une langue que vous connaissez ; vous savez ce qu'ils voulaient dire, tout en entendant exactement ce qu'ils ont dit.
(Base 5, +1 Conc, +3 Ouïe)

Niveau 30

Incursion dans l'esprit humain

P : CV, **D :** Mom, **C :** Ind

Vous pouvez sonder en profondeur et comprendre le contenu de l'esprit d'une Cible, y compris ses motivations à court et long terme, ses forces et faiblesses et autres informations pertinentes.
(Base 25, +1 Contact visuel)



Sorts Muto Mentem

Niveau 4

Souvenirs jamais vécus

P : CV, **D :** Soleil, **C :** Ind

Change le souvenir d'un détail en un souvenir similaire, mais différent. La Cible n'est pas plus sure de ce souvenir que de l'original, la confusion règne donc et un agencement étrange de souvenirs pourra révéler la supercherie.
(Base 1, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Niveau 30

Esprit de la bête

P : CV, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Animal

Transformez l'esprit d'une Cible en celui d'un animal de votre choix. La victime agit et pense comme un animal dans la mesure du possible ; quelqu'un pensant qu'il est un oiseau tentera de voler mais n'en sera pas capable. Ce peut être fort dangereux pour la Cible.
(Base 15, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Niveau 35

Passé d'un autre

P : CV, **D :** Année, **C :** Ind, Rituel

Les souvenirs de la Cible sont complètement réécrits et il est incapable de se rappeler de sa véritable vie avant que les effets du sort ne se dissipent.
(Base 10, +1 Contact visuel, +4 Année)

Niveau 40

Compagnon intime

P : CV, **D :** Soleil, **C :** Ind
Compl. : Animal

Matérialisez l'esprit d'une Cible sous la forme d'un oiseau. Celui-ci reste généralement près de la Cible, mais ce n'est pas une obligation. Si la Cible use de Résistance magique, cela protègera tant son corps que son esprit. Quelle que soit la distance, l'esprit de la Cible contrôlera son corps ainsi que l'oiseau. En particulier, la Cible peut utiliser ses deux ensembles d'organes sensoriels. Si l'oiseau est tué, la Cible meurt avec son esprit.
(Base 25, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Révélations des âmes en peine

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Pièce
Compl. : Imaginem

Tous les esprits présents dans la salle deviennent visibles, bien qu'ils puissent se dissimuler derrière quelque chose. Cela inclut les esprits des vivants, qui apparaissent sous leur forme habituelle. Si la personne est invisible ou a modifié son apparence, l'image se superposera à son apparence du moment.
(Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce)



Sorts Perdo Mentem

Général

Soulagement de l'âme en peine

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Si votre sort perce la résistance d'un fantôme ou d'un esprit similaire, il perd un nombre de points de Puissance

Règles Muto Mentem

Les sorts Muto Mentem donnent à un esprit des propriétés qu'il ne pourrait normalement pas acquérir. Il en existe trois catégories.
Premièrement, la modification des souvenirs. Si, avec le temps, les souvenirs s'érodent naturellement, ils ne changent pas pour autant du tout au tout. Cela ne se fait qu'avec Muto.
Deuxièmement, la création des émotions et des pensées que les gens n'ont pas normalement. Cela comprend les pensées d'animaux similaires.
Troisièmement, les propriétés non mentales. Par exemple, rendre un esprit physique et c'est fort difficile.
Les désastres Muto Mentem peuvent changer l'esprit du lanceur, ce qui rend cette magie très risquée.
Accorder un sens magique à plusieurs personnes est un sort d'une magnitude supérieure au même sort pour l'accorder à une seule personne via Intellego et aura, bien sur, un complément Intellego et la Forme appropriée. L'augmentation nécessaire de la portée et de la Cible accroît encore le niveau.

Niveau 1 : Change un détail mineur dans le souvenir d'un évènement.
Niveau 2 : Change un détail majeur dans le souvenir d'un évènement.
Niveau 3 : Change un détail majeur dans le souvenir d'une série d'évènements. Change un détail majeur d'une émotion.
Niveau 4 : Change des informations majeures dans le souvenir d'une partie de la vie.
Niveau 10 : Réécrit complètement les souvenirs d'un individu.
Niveau 15 : Rend un esprit visible. (Complément Imaginem)
Change radicalement l'esprit d'une personne.
Niveau 25 : Rend un esprit solide. (Complément de la Forme adaptée)

Règles Perdo Mentem

Les émotions se ressentent en permanence, il est donc nécessaire d'user d'une Durée continue pour s'assurer qu'elles ne réapparaissent pas. Les souvenirs, eux, ne se ravivent pas naturellement, une Durée Momentanée est donc suffisante pour les éradiquer, bien qu'il soit possible de retrouver un souvenir perdu à partir d'éléments en mémoire ou d'indiquer à la victime ce qu'elle a oublié. Un sort continu empêche un individu d'apprendre de nouveau cette information.
Les désastres sur Perdo Mentem peuvent détruire plus que prévu, ou des éléments de l'esprit du lanceur.

Niveau 3 : Supprime un détail mineur de la mémoire d'un individu.
Niveau 4 : Supprime un détail majeur de la mémoire d'un individu.
Diminue une capacité mentale d'un individu.
Réduit l'intensité de toutes les émotions d'un individu.
Niveau 5 : Dissipe une émotion d'une personne.
Niveau 10 : Supprime un souvenir mineur ou court de la mémoire d'un individu.
Réduit toutes les capacités mentales d'une personne.
Niveau 15 : Supprime un souvenir majeur ou long de la mémoire d'un individu.
Supprime toutes les émotions d'un individu.
Rend une personne folle.
Niveau 25 : Fait de la victime une enveloppe charnelle sans esprit.

égal au niveau de ce sort. Si la valeur tombe à zéro, il disparaît, apparemment détruit. Les philosophes supposent que l'esprit accède à un autre royaume des morts, ou qu'il est trop faible pour faire quoi que ce soit, mais qu'il n'est pas détruit. Les âmes sont, après tout, immortelles.
(Base variable)

Niveau 5

Sur le bout de la langue
P : CV, **D :** Diam, **C :** Ind
La Cible oublie un mot de votre choix. La Cible ne peut pas s'en rappeler le temps du sort, mais elle le retrouvera par la suite en réussissant un jet de tension d'Intelligence + Concentration à 9+. Si la Cible échoue, elle peut retenter en augmentant chaque fois la difficulté de 1.
(Base 3, +1 Contact visuel, +1 Diamètre)

Niveau 10

Foi de l'enfant
P : CV, **D :** Diam, **C :** Ind
La Cible perd tout jugement et croit presque tout mensonge plausible le temps du sort. Un jet de tension d'Intelligence de 6+ est permis pour résister. Des mensonges vraiment grossiers facilitent les jets de résistance.
(Base 4, +1 Contact visuel, +1 Diamètre)

Niveau 15

Apaisement des élans du cœur
P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind
Supprime une émotion de la Cible jusqu'à ce qu'elle réapparaisse naturellement. Une personne en colère cesse de l'être et une personne curieuse ne pose plus de question. Plus d'un mage trouve ce sort utile pour empêcher son apprenti de se mêler de ses affaires immédiates.
(Base 5, +2 Voix)

Léger trou de mémoire
P : CV, **D :** Mom, **C :** Ind
Supprime jusqu'à cinq minutes continues de souvenirs de l'esprit d'une Cible, laissant un blanc. Vous ciblez la perte de mémoire sur un évènement spécifique ou une période. Sur un jet de tension d'Intelligence à 9+, la Cible réalise qu'il lui manque une partie de ses souvenirs. Ce Facteur de Difficulté peut changer, selon l'importance des souvenirs manquants et les circonstances entourant l'évènement. Une introspection minutieuse et durable permet de reconstituer ce vide, mais pas intégralement. Des détails sont à jamais perdus.
(Base 10, +1 Contact visuel)

Sérénité du détachement
P : CV, **D :** Soleil, **C :** Ind
Calme et réduit considérablement l'intensité des émotions actuelles de la Cible.
(Base 4, +1 Contact visuel, +2 Soleil)



Niveau 25

Bénédiction de la félicité enfantine

P : CV, **D :** Soleil, **C :** Ind

Réduit l'esprit d'un adulte à l'âge mental d'un enfant. La Cible résout des problèmes, raisonne et exprime des émotions comme le ferait un enfant de trois ans. Les *magi* affectés ne peuvent plus lancer de sort. Toutefois, la Cible sera certainement heureuse d'avoir perdu un univers de soucis et d'ennuis qui ne lui sont plus désormais envisageables.

(Base 10, +1 Contact Visuel, +2 Soleil)

Passion disparue

P : CV, **D :** Conc, **C :** Ind

La Cible n'est plus capable d'éprouver la moindre émotion et agit avec apathie, sans se soucier de quoi que ce soit.

(Base 15, +1 Contact visuel, +1 Concentration)

Niveau 40

Sombre chuchotement

P : Toucher, **D :** Lune, **C :** Ind

Vous murmurez une phrase magique dans l'oreille de votre Cible. Cela vous prend plusieurs secondes, une Cible non consentante est donc à même de vous arrêter. Si vous finissez la phrase, la Cible doit réussir un jet de tension d'Énergie à 15+ ou devenir complètement folle. Vous n'avez pas besoin de vos mains mais devez être en mesure de parler.

(Base 15, +1 Toucher, +3 Lune, +1 car gestes inutiles)

Niveau 65

Effritement de la volonté

P : Toucher, **D :** Lune, **C :** Zone, Rituel

Vous maudissez un endroit, que ce soit une vallée, un village, une ville ou une alliance. La malédiction sappe progressivement le moral et la vitalité des habitants. Ils sont plus mous et se désintéressent vite de ce lieu, de ce qui s'y passe, des autres personnes puis enfin d'eux-mêmes. Les couleurs sont ternes et les jours longs, un sentiment d'ennui et de lassitude plane. Les individus à forte personnalité et ceux ayant d'importants Traits de Personnalité sont moins affectés, mais y sont tout de même sensibles. Tous les jets liés aux Traits de Personnalité subissent un modificateur de -3. Ce sort n'affecte que ceux qui se trouvent à l'intérieur de la zone, y compris les simples visiteurs. Ceux qui en sortent sont submergés par le retour de leur vigueur et ce sentiment d'existence.

(Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +4 Zone, +5 Taille)

Sorts Rego Mentem

Général

Anneau de protection contre les esprits

P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle

Seuls les fantômes avec une puissance magique supérieure au niveau du sort peuvent entrer dans le cercle que vous venez de tracer. Sous certains angles, le cercle peut ressembler à un dôme aux teintes orangées. Ce

Règles Rego Mentem

Les sorts Rego Animal concernant l'esprit sont une bonne source d'inspiration pour les niveaux de Rego Mentem. De nombreuses modifications de l'esprit sont des effets Rego car l'esprit peut naturellement s'adapter à cet état.

Les désastres sous Rego Mentem peuvent altérer l'esprit de la Cible de la mauvaise manière ou modifier l'esprit du lanceur.

Général : Protège contre les esprits appartenant à une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) dont la Puissance est inférieure ou égale au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 3 : Modifie subtilement l'état mental de la Cible.

Niveau 4 : Contrôle l'état mental de la Cible (par exemple, éveillé, endormi ou confus).

Niveau 5 : Contrôle une émotion naturelle (par exemple, le calme, la peur). La Cible doit ressentir l'émotion avant que vous ne puissiez la contrôler.

Contrôle un corps désincarné.

Pousse une personne vers un certain type de réponse.

Niveau 10 : Contrôle une émotion non naturelle (par exemple, rendre courageuse une personne habituellement couarde).

Insuffle une émotion particulière dans toutes les réponses d'un individu.

Niveau 15 : Contrôle un être humain tant que vous pouvez le voir.

Convoque un fantôme (Rituel).

Niveau 20 : Donne une consigne complexe à une personne, qu'elle tente d'accomplir au mieux de ses capacités.

Niveau 25 : Contrôle intégralement l'esprit et les émotions d'un individu.

sort n'affecte pas les esprits d'autres Dimensions.

(Base variable)

Niveau 10

Appel de Morphée

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Le sommeil gagne la Cible qui s'endort en quelques secondes.

(Base 4, +2 Voix)

Réveil d'un claquement de doigts

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Claquez des doigts et la Cible se réveille instantanément et est opérationnelle. Ne marche pas sur un individu inconscient du fait d'une perte de points de Fatigue, de blessures ou par magie.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Confusion de l'esprit engourdi

P : CV, D : Soleil, C : Ind

Instille la confusion, l'individu doit alors faire un jet de tension d'Intelligence pour accomplir toute action directe. Un résultat de 12+ met fin au sort, tandis que 9+ permet au personnage d'agir comme désiré mais le sort demeure. Tout résultat inférieur indique que la Cible est confuse et se lance dans un autre type d'action. S'il est impératif que la Cible agisse, le conteur devrait autoriser l'action avec un modificateur approprié. Sous l'effet de ce sort, un personnage attaque toujours le dernier lors d'un combat et subit au moins un -1 sur tous ses jets d'attaque et de défense.

(Base 4, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Niveau 20

Asservissement des esprits nocturnes

P : Voix, D : Conc, C : Ind

Un fantôme vous obéit tant que vous pouvez l'y contraindre par une menace, comme de souiller sa tombe ou le bannir aux Enfers. Plus la menace sera macabre ou dramatique, plus il sera coopératif. Si le sort pénètre la Résistance magique de l'esprit, jetez Communication + Commandement pour connaître l'efficacité de vos menaces. Le conteur devrait toujours donner des bonus ou malus selon la puissance de la menace et tout résultat autre qu'un désastre accordera un minimum d'obéissance.

(Base 5, +2 Voix, +2 Concentration)

Aura de l'autorité légitime

P : CV, D : Soleil, C : Ind

La Cible de ce sort est fortement encline à vous obéir, comme si vous étiez son supérieur.

(Base 5, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Fragrance du sommeil paisible

P : Voix, D : Mom, C : Pièce

Toute personne présente dans la pièce s'endort en quelques secondes, avec l'odeur du lilas dans les narines.

(Base 4, +2 Voix, +2 Pièce)

Niveau 30

Visions de terreurs infernales

P : Voix, D : Soleil, C : Ind

Tout ce que voit et entend la Cible lui est terrifiant. Le monde est globalement le même, si ce n'est que tout est hideusement modifié, d'une manière ou d'une autre. La Cible fait un jet de tension, y ajoute son Énergie et soustrait/ajoute le Trait de Personnalité adapté pour connaître les effets. Le Trait utilisé détermine comment le jet d'Énergie est affecté. Un Trait comme Bravoure vous immunise à la peur, tandis que Trouillardise diminue le résultat de vos jets.

Jet	Résultat
0 ou moins	Mort de peur (littéralement)
1-5	Incapacité due à la peur, -1 permanent en Énergie
6-9	Incapacité due à la peur
10-15	Fuite, combat à -6 si acculé
16+	Poursuit, mais -3 à tous les jets

(Base 10, +2 Voix, +2 Soleil)

Niveau 40

Asservissement de l'esprit humain

P : CV, D : Soleil, C : Ind

Vous permet de complètement contrôler la loyauté, les émotions, désirs, intérêts et activités d'un indi-

vidu. Il redevient normal à la fin du sort et peut être fort en colère contre le mage.

(Base 25, +1 Contact visuel, +2 Soleil)

Conjuration des morts

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind, Rituel

Appelle le fantôme d'une personne. Vous devez vous trouver là où elle est morte, ou posséder son cadavre (l'un et l'autre constituent un Lien mystique). Également, vous pouvez appeler à vous tout fantôme qui hante les environs, si vous connaissez son nom complet, selon les règles de la Loi des Noms. Les gens enterrés selon les rites de l'**Église** et ceux montés directement au paradis (c'est-à-dire, les saints et les croisés, opposés aux gens du commun qui doivent attendre un certain temps) ne peuvent pas être invoqués. Si le fantôme a une Résistance magique, vous devez la pénétrer pour l'invoquer.

(Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Vallée voilée

P : Toucher, **D :** Année, **C :** Zone, Rituel

Enchante la Zone où le rituel est lancé, afin que quiconque y pénétrant soit subtilement détourné de son chemin, évitant qu'une partie de cette Zone ne soit découverte par inadvertance. À moins de chercher précisémment cet endroit, il est impossible de tomber dessus. Le chercher activement est possible en réussissant un jet de tension de Perception à 12+ (une fois par jour). Augmentez la difficulté si le terrain est plus difficile à explorer qu'une forêt de base, et inversement si le terrain est plus ouvert qu'une forêt de base. Ce sort n'a aucun effet si le terrain est complètement ouvert. Une fois l'endroit trouvé, le sort ne fait rien pour empêcher d'approcher. Ceux qui sont présents au moment où le rituel est lancé ne sont pas affectés par le sort. Ce sort imite les propriétés de nombreuses forêts féeriques.

(Base 3, +1 Toucher, +4 Année, +4 Zone)

Niveau 55

Échange de deux esprits

P : Toucher, **D :** Année, **C :** Groupe, Rituel

Ce sort intervertit les esprits (pas les âmes) des deux créatures. Un nouveau corps est fort déconcertant pour quiconque n'y est pas préparé, ceux qui le sont prennent tout de même une journée pour s'y acclimater. Les *magi* transportant leur esprit dans des corps plus sains, plus jeunes, trouvent qu'avoir un corps fort entraîne des passions puissantes qui interfèrent avec la clarté de pensée nécessaire à la poursuite des Arts magiques. Les deux individus doivent faire un jet de tension d'Énergie à 3+, jeté avant le transfert, pour survivre à celui-ci. Si l'un des deux échoue, il meurt. L'autre Cible ne sera pas affectée.

(Base 20, +1 Toucher, +4 Année, +2 Groupe)



Sorts Terram

En plus de couvrir la terre, les pierres, l'argile, le métal et le verre, les sorts Terram peuvent parfois agir sur des objets inanimés en général. Par exemple, Maniement de la fronde invisible (ReTe 10) lance toutes sortes d'objets non vivants.

Bien que les sorts Terram affectent toutes sortes d'objets solides, certains matériaux sont plus difficiles à manipuler. Voici donc, par ordre de difficulté croissante, la liste des matériaux couverts par les sorts Terram : terre (sable, poussière, boue), argile, pierre, verre, métal, pierres précieuses. Chaque niveau de difficulté n'implique pas forcément d'augmentation d'une magnitude.

L'Individu de base pour Terram dépend du matériau impliqué. Pour le sable, la poussière, la boue, l'argile ou d'autres substances similaires, il s'agit d'une quantité d'environ six mètres cube. Pour la pierre, seulement soixante centimètres cube. Pour le métal classique, trente centimètres cube et seulement un dixième de cela pour les métaux précieux. Pour les pierres précieuses, comptez seize centimètres cube.

Règles Creo Terram

Créer de la terre avec une forme élaborée ou avec des propriétés non naturelles est d'une magnitude supérieure aux indications ci-dessous.

Les sceaux courants pour Creo Terram présentent d'étranges détails comme des couleurs ou des textures anormales.

Les désastres Creo Terram peuvent ensevellir le lanceur dans la pierre ou la terre, ou créer le mauvais matériau ou au mauvais endroit.

Niveau 1 :	Crée du sable, de la terre, de la boue ou de l'argile.
Niveau 3 :	Crée de la pierre ou du verre.
Niveau 5 :	Crée un métal de base.
Niveau 15 :	Crée un métal précieux.
Niveau 25 :	Crée une pierre précieuse.



Sorts Creo Terram

Niveau 15

Sceller la terre

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Groupe

Crée suffisamment de poussière et de saleté pour remplir un puits de quatre mètres de large et deux de profondeur.

(Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Niveau 20

Toucher de Midas

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Ce sort crée une grossière boule d'or d'environ quarante kilos, valant suffisamment pour entretenir une famille de paysans pour trois cents ans.

(Base 15, +1 Toucher)

Niveau 25

Muraille de pierre

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

Érige un mur de granite de quinze mètres de large, deux mètres de haut et un mètre d'épaisseur. Des outils de mineur sont nécessaires pour s'y frayer un chemin, bien qu'il soit possible de le contourner sans soucis si rien ne bloque ses côtés ou sa partie supérieure.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Taille)

Niveau 35

Conjuration de la tour mystique

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Une tour élégamment sculptée, formée d'un seul bloc de pierre, s'élève du sol. La tour mesure de vingt-cinq mètres de haut pour neuf mètres de large, pour des fondations de six mètres dans le sol. Vous choisissez l'allure des pièces à l'intérieur.

(Base 3, +1 Toucher, +4 Taille, +3 Visuel élaboré)



Sorts Intellego Terram

Niveau 4

Quête de l'argent pur

P : Per, **D :** Mom, **C :** Odorat

Vous pouvez sentir l'argent et en suivre la trace.

(Base 2, +2 Odorat)

Niveau 10

Yeux de l'éternité

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Déterminez l'âge de tout objet non-vivant avec une marge d'erreur de 10 %.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Détection du terrain hasardeux

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Vous pouvez déterminer intuitivement si un terrain est traître ou non : s'il est sujet, par exemple, aux glissements de terrain.

(Base 2, +1 Conc, +4 Vision)

Niveau 20

Œil aiguisé du mineur

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Vous pouvez voir un certain type de minerai (or, diamant, sable), spécifié au moment du lancer, jusqu'à deux mètres et au travers d'autres matériaux. Vous avez une bonne idée de la quantité et de la qualité du minerai.

(Base 2, +1 Conc, +4 Vision, +1 Voir au travers d'objets)

Règles Intellego Terram

Les niveaux des sorts Intellego Terram ne sont pas affectés par le type de matériau.

Les désastres Intellego Terram fournissent de fausses informations.

Niveau 2 : Indique une propriété visible d'un objet (une propriété qu'un connaisseur découvrirait d'un simple regard).

Niveau 4 : Indique une propriété vulgaire d'un objet.
Voit un objet et son environnement.

Niveau 5 : Indique tous les composants d'une mixture ou d'un alliage.

Niveau 10 : Indique toutes les propriétés naturelles d'un objet.

Niveau 15 : Indique toutes les propriétés vulgaires d'un objet composite.

Niveau 20 : Indique les propriétés magiques d'un objet. Vos sens ne sont plus bloqués par la terre (par exemple, voir au travers de la pierre).
Parle avec une pierre naturelle (un rocher par exemple).

Niveau 25 : Parle avec une pierre artificielle (une statue par exemple).



Niveau 25

Piste à la lueur féerique

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Les traces d'un être spécifique, même très faibles, brillent d'une faible lueur magique et se révèlent quand vous êtes à moins de vingt mètres. La lueur fournit un bonus aux jets de Traque, en fonction de la relation entre la Cible et le lanceur, ainsi que du terrain. Si la Cible est liée magiquement au terrain, +2 ; native du lieu, +4 ; neutre au terrain, +6 ; ennemie au lieu, +8. Traquer la nuit sans source de lumière double le bonus. Plus les traces seront faibles, moins la lueur sera intense, le conteur est donc invité à modifier les bonus en fonction du temps écoulé depuis le dernier passage de la Cible.

(Base 4, +1 Conc, +4 Vision

Niveau 30

Indiscrétion de la pierre

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous permet de parler avec une pierre naturelle. Une réponse de pierre semble lente et pondérée, mais ne prend pas plus de temps qu'une conversation normale. Bien qu'une pierre soit plutôt disposée à parler, son sens de l'orientation et sa perception des êtres mobiles, comme une personne, est limitée.

(Base 20, +1 Toucher, +1 Conc)

Perception des créatures foulant la terre

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Partie

Touchez la terre et ressentez tout ce qui y évolue dans un rayon de deux kilomètres. Vous pouvez percevoir la direction, distance, poids, nombre et mode de déplacement d'objets mobiles. Par exemple, « une créature de pierre, solitaire, d'une tonne, se dirigeant vers nous, à environ six cents mètres dans cette direction. »

(Base 4, +1 Toucher, +1 Conc, +1 Partie, +3 Taille)



Sorts Muto Terram

Niveau 10

Fer souple et corde rigide

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Rend un objet flexible rigide et inversement. Des compléments au lancer, appropriés au matériau, sont nécessaires.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Flèche de cristal

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind
Compl. : Rego

Une flèche de vingt centimètres jaillit du sol à vos pieds, vole dans les airs, comme tirée par un arc, jusqu'à une Cible à portée de voix. Elle fait +10 Dégâts et touche toujours sa Cible, bien qu'elle doive pénétrer toute Résistance magique éventuelle.

(Base 3, +2 Voix, +1 Complément Rego)

Niveau 15

Agrandissement d'un objet

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Ce sort agrandit un objet inanimé dont la taille initiale est celle d'un grand coffre au plus. L'objet voit toutes ses dimensions doublées et sa masse multipliée par huit. L'augmentation est fondée sur la taille initiale, donc lancer le sort plusieurs fois est inutile. Des éléments nobles comme l'or, l'argent et les gemmes ne sont pas affectés par ce sort. Si une quelconque partie de l'objet résiste, le reste de l'objet gardera sa taille également. Les compléments au lancer sont nécessaires.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Rocher de glaise visqueuse

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Partie

Ramollit la pierre au point de pouvoir la déterrer, mouler et manipuler comme on le ferait avec de l'argile de rivière. La pierre est légèrement poisseuse. Le sort agit sur un ensemble à peu près sphérique d'un mètre de diamètre.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Règles Muto Terram

Les cibles ci-dessous s'appliquent à la poussière. Pour changer en, ou depuis, du sable, de la boue ou de l'argile, utilisez la même magnitude que pour de la poussière. Pour de la pierre, ajoutez une magnitude. Pour du métal ou des pierres précieuses, ajoutez-en deux. Ces ajustements n'ont lieu qu'une fois, changer du métal en métal n'est donc que de deux magnitudes supérieures.

La quantité de matériau que vous pouvez changer est limitée par les règles dans les deux sens. Vous pouvez transformer soixante centimètres cube de pierre en seize centimètres cube de pierres précieuses.

Les désastres sérieux de Muto Terram ont tendance à transformer le lanceur en pierre ou en métal, mais de légers désastres transforment la mauvaise chose ou de la mauvaise manière.

Niveau 1 : Change une propriété d'un amas de terre.

Niveau 2 : Transforme un amas de terre en un autre type de terre naturelle (par exemple, du sable en terreau).

Niveau 3 : Transforme de façon légèrement anormale un amas de terre (complément à prévoir).
Change un amas de terre en liquide ou en gaz (avec complément adéquat)
Change un amas de terre en pierre, ou vice versa.

Niveau 4 : Transforme de façon très anormale un amas de terre (complément généralement nécessaire).
Change un amas de terre en une mixture de liquides, solides et gaz (avec compléments).
Change un amas de terre en une plante (avec complément).
La Cible grossit de huit fois son volume actuel.

Niveau 5 : Transforme un amas de terre en un liquide ou gaz légèrement anormal (avec complément).
Change un amas de terre en un animal (avec complément).

Niveau 10 : Transforme un amas de terre en un liquide ou gaz hautement anormal (avec complément).



Niveau 20

Fil du rasoir

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Ind

Aiguise tout tranchant métallique comme nulle méthode manuelle ne le pourrait. Une arme tranchante ou pointue gagne un bonus de +2 aux Dégâts. Les *magi* bien disposés récompensent leurs servants en enchantant leurs armes de la sorte mais, comme l'arme ainsi obtenue est désormais sujette à la Résistance magique de l'adversaire, ils ne le font que rarement pour tous leurs servants.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Métal)

Pétrification de la terre

P : Toucher, **D :** Soleil, **C :** Partie

Transforme un amas de terre, d'un volume de six mètres cube au plus, en pierre.

(Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille)

Niveau 35

Crocs de la mère terre

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Groupe

Vous faites sortir du sol vingt piliers de marbre blanc pointus, d'une hauteur de quatre mètres, formant un cercle de deux mètres de diamètre. Au sommet, les piliers sont fins et aussi tranchants qu'une lance. Au sol, où ils se touchent, ils font cinquante centimètres d'épaisseur. Lorsque les piliers s'élèvent, ils peuvent emprisonner quelqu'un, former un mur ou simplement empaler l'ennemi. Escalader ces piliers nécessite trois jets de tension d'Athlétisme contre un Facteur de Difficulté de 12 et le sommet se brise lorsqu'on y arrive, faisant chuter la victime. Empaler une Cible cause +25 Dégâts, potentiellement plus les tours suivants si la victime s'agite ou est incroyablement lourde. À la fin du sort, les piliers tombent en poussière.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 Effet visuel)



Sorts Perdo Terram

Niveau 10

Poing impérieux

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Un objet de pierre, ou plus fragile, à un mètre maximum de vous, se brise. La Forme appropriée à la Cible est un complément au lancer.

(Base 4, +2 Voix)

Rouille des siècles

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Une fois le sort lancé, le métal de la Cible est si rouillé qu'il se brise à la moindre utilisation (peut bloquer un coup en combat ou servir à ouvrir une porte). L'objet perd également tout le tranchant qu'il a pu avoir un jour.

(Base 4, +2 Voix)

Niveau 15

Gouffre béant

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Partie

Dans un cercle de quatre mètres de diamètre, la terre s'effondre, laissant un puits de six mètres de profondeur. Si la zone contient autre chose que de la terre ou similaire, le matériau n'est pas affecté.

(Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +1 Taille)

Niveau 20

De la pierre à la poussière

P : Vue, **D :** Mom, **C :** Ind

Un objet solide, non-vivant, est transformé en un tas de poussière. L'objet doit être au plus un Individu de base, donc un objet en pierre mesurera soixante centimètres de large tandis qu'un objet en métal ne fera qu'un dixième de cela. Un complément au lancer pourra être requis, de la Forme appropriée.

(Base 5, +3 Vue)

Destruction de la barrière métallique

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Compl. : Rego

Une barrière de métal ou de pierre, de trente centimètres d'épaisseur au plus, explose. Quiconque se trouve à moins de soixante centimètres, de l'autre côté, subit +10 Dégâts. Du métal renforcé par alchimie ou magie pourra résister au sort.

(Base 5, +1 Toucher, +1 Taille, +1 Rego pour envoyer les fragments au loin)

Niveau 25

Effondrement du puissant castel

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Struct

Une structure unique de pierre, comme un château ou un manoir,

Règles Perdo Terram

Pour détruire du sable, de la boue ou de l'argile, utilisez le même niveau de magnitude que pour la terre. Pour la pierre ou le verre, ajoutez une magnitude. Pour du métal ou des pierres précieuses, deux magnitudes. Les désastres sous Perdo Terram, en plus de détruire la mauvaise Cible, peuvent détruire le sol là où se trouve le lanceur ou des objets en métal qu'il possède.

Niveau 2 : Ramollit un amas de terre.

Niveau 3 : Détruit un amas de terre.

Règles Rego Terram

Ces règles s'appliquent au contrôle d'un amas de terre, de sable, de boue ou d'argile. Ajoutez une magnitude pour la pierre ou le verre et deux pour le métal ou des pierres précieuses. Manipuler des objets avec une grande précision peut également augmenter le niveau, selon la précision voulue.

Les désastres sous Rego Terram ont souvent pour résultat une pluie de pierres qui s'abat sur le lanceur.

Général : Protège contre les créatures de pierre appartenant à une Dimension (divine, féerique, infernale, magique) dont la puissance est inférieure ou égale au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 1 : Contrôle ou déplace un amas de terre de manière naturelle.

Niveau 2 : Contrôle ou déplace un amas de terre de manière légèrement anormale.
Tient un amas de terre à distance de vous, sous votre contrôle mental (vous devez donc être conscient de sa présence).

Niveau 3 : Contrôle ou déplace un amas de terre de manière vraiment anormale.

Niveau 5 : Empêche tout amas de terre ou saleté de toucher votre corps, ou celui d'une Cible.

s'écroule en poussière et petits cailloux. Quiconque se trouvait à l'intérieur subit +10 Dégâts à cause de la chute et des gravats leur tombant dessus. Les dégâts peuvent être plus importants selon la taille du bâtiment.

(Base 4, +2 Voix, +2 Structure)

Niveau 40

Cascade de rochers

P : Vue, **D :** Mom, **C :** Partie

Une falaise s'écroule, provoquant une avalanche. L'effet dépend de la taille de la falaise et ce qui se trouve en contrebas.

(Base 4, +3 Vue, +1 Partie, +4 Taille)



Sorts Rego Terram

Général

Protection contre les êtres féeriques des montagnes

P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle

Comme pour Protection contre les êtres féeriques des eaux (ReAq Général), mais pour les êtres féeriques de pierre ou de terre. Sous un certain angle, le cercle peut ressembler à un dôme brun sombre.

(Base Variable)

Niveau 5

Bras invisible

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Déplace lentement un objet inanimé, comme une tasse, un instrument, une bourse remplie ; il ne doit pas opposer de résistance intentionnelle. Les *magi* utilisent ce sort pour manipuler des objets à distance, mais le sort ne peut pas être utilisé pour retirer un objet des mains d'un individu ou déplacer quelque chose qui est tenu. Des compléments au lancer de la Forme appropriée sont requis.

(Base 2, +2 Voix, +1 Conc)

Niveau 10

Déplacement sans trace

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous ne laissez aucune trace au sol jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous concentrer, pour un simple arrêt ou pour vous battre.

(Base 4, +1 Toucher, +1 Conc)

Maniement de la fronde invisible

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

Lancez violemment tout objet proche sur n'importe quelle Cible à portée. L'objet doit pouvoir être lancé normalement par quelqu'un pour que le sort marche. Il ne doit pas être retenu d'une quelconque manière. Les Dégâts dépendent de l'objet envoyé, jusqu'à +5 pour une pierre de la taille d'un poing. Des compléments au lancer de la Forme appropriée sont nécessaires.

(Base 4, +2 Voix)

Porteur invisible

P : Voix, **D :** Conc, **C :** Ind

Comme pour Bras invisible (ReTe 5), mais fonctionne pour de gros objets, comme un coffre. En somme, ce sort a la puissance d'un homme très fort (Force +5). Plus l'objet sera lourd, moins le porteur invisible ira vite. Si de la délicatesse est requise, de gros jets de tension de Finesse (12+ environ) sont nécessaires. Le sort n'agit que sur des objets inanimés et ne peut vous faire voler. Il ne peut pas non plus soulever des objets à plus de deux mètres au-dessus du sol. Des compléments au lancer de la Forme appropriée sont nécessaires.

(Base 3, +2 Voix, +1 Conc)

Niveau 15

Éruption rocheuse

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Part
Compl. : Muto

Un cercle au sol de soixante centimètres se transforme en pierres acérées, juste sous la surface, avant que ces fragments n'explosent en l'air. Quiconque se trouvant dans le cercle est projeté au loin et blessé par les débris. Les Dégâts sont à +10.

(Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +1 Complément MuTo)

Étreinte de la terre

P : Voix, **D :** Diam, **C :** Partie
Compl. : MuTo

Des mains de terre sortent du sol sous la Cible pour lui agripper les chevilles. S'en libérer demande un jet de tension de Force à 15+. (Un essai par tour, accompagné d'un jet de Fatigue.) Chaque main peut être

détruite en battant son jet d'Encaissement à +25 (les armes tranchantes font le double des dégâts normaux) et en lui infligeant une Blessure légère.

(Base 3, +2 Voix, +1 Diam, +1 Partie, Complément gratuit)

Niveau 20

Crête de la vague de terre

P : Voix, D : Mom, C : Partie

Crée une vague de terre qui démarre à vos pieds et se développe à portée de votre voix, dans la direction choisie. Elle commence comme une simple onde et atteint, au bout de trois mètres, sa taille maximale de trois mètres de haut pour dix-huit mètres de large. Sa vitesse est de trente mètres par tour. Ceux qui sont pris dans son sillage doivent faire un jet de tension de Dextérité à 12+ pour sauter par-dessus la vague ou être projetés sur le côté et subir +10 Dégâts. La vague renverse les arbres et détruit les bâtiments sur son passage.

(Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +2 Taille)

Durcissement de la terre

P : Voix, D : Soleil, C : Partie

Renforce et densifie la terre, dans une zone de neuf mètres sur neuf. La boue devient de la terre meuble, celle-ci devenant de la terre compacte.

(Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille)

Terre complaisante

P : Voix, D : Soleil, C : Partie

Ameublit la terre, dans une zone de neuf mètres sur neuf, rendant de la terre compacte aussi meuble qu'un champ labouré.

(Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille)

Niveau 30

Fracturation terrestre

P : Voix, D : Spec, C : Partie

Crée une fissure dans le sol de trois mètres de large, dix-huit mètres de long et six mètres de profondeur. Elle s'ouvre lors du premier tour, reste ouverte sur le deuxième et se referme au début du troisième, écrasant tout ce qui s'y trouve encore pour +25 Dégâts. Vous devez rester concentré au long des trois tours, ou le trou se referme lentement en une heure, au lieu de se refermer d'un coup, violemment. Pour éviter d'y tomber, les êtres alentour, hormis le lanceur, doivent faire un jet de tension de Vivacité à 9+. Tomber provoque +10 Dégâts. Pour s'échapper, un autre jet similaire est nécessaire. Sauf aide extérieure, les prisonniers du puits n'ont qu'une seule chance de s'échapper.

(Base 3, +2 Voix, +1 Mom, +1 Partie, +2 Taille, +1 Effet particulier)

Secousse sismique

P : Voix, D : Mom, C : Partie

La terre tremble dans un rayon de six cents mètres. Tous ceux qui sont affectés par ce sort doivent faire un jet de tension de Vivacité + Encombrement de 10+ ou tomber. Appliquez ces modificateurs : rester sur place, +2 ; sur de la pierre stable, +2 ; se déplacer lentement, +0 ; sur de la terre, +0 ; courir, -2 ; sur un pont étroit, -6.

(Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +4 Taille)

Niveau 35

Faille rampante

P : Voix, D : Mom, C : Partie

Crée un abîme partant de vos pieds et courant jusqu'à une Cible que vous désignez. Le gouffre progresse de deux mètres par tour, s'élargissant lentement à mesure qu'il avance, atteignant sa taille maximale de six mètres de large à une distance de vingt mètres. Le gouffre est profond de six à neuf mètres et les bords risquent à tout moment de s'effondrer, ceux qui en sont prisonniers sont un peu dans le pétrin. Pour éviter de tomber dans la faille, un jet de tension de Vivacité à 9+ est nécessaire. La faille se rebouche en une semaine.

(Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +4 Taille, +1 Effet particulier)

Niveau 75

Portail d'Hermès

P : Myst, D : Année, C : Ind, Rituel

Crée un portail magique au travers duquel les gens, les animaux et les objets peuvent voyager presque instantanément. Le rituel doit être lancé deux fois, simultanément à deux endroits différents et, une fois achevé, la connexion magique est établie. Les *magi* en charge du rituel doivent avoir un Lien mystique (comme une poignée de terre) avec l'autre lieu. Le portail est activé par un mot clé ou un rituel déterminé lors de l'enchantement. Les objets inanimés ou créatures récalcitrantes peuvent traverser si on l'active pour eux et qu'on les y pousse.

(Rituel mercurien)

Sorts Vim

Les sorts Vim sont fort utiles. Ils vous permettent d'utiliser vos sorts au mieux de leur capacité et, puisqu'utiliser ses sorts efficacement est tout l'art d'un maître mage, ceux-ci sont cruciaux. Avec de l'imagination, vous pouvez utiliser ces sorts pour construire des protections, des alarmes, des objets magiques à usage unique et toutes sortes de choses intéressantes. Beaucoup de sorts Vim sont conçus pour être lancés conjointement à d'autres sorts pour modifier ou altérer leurs effets.

La magie Vim gère également les relations avec les démons. Invoquer ou traiter avec des démons est strictement interdit par l'Ordre, mais les combattre est autorisé.

Les *magi* usent souvent de Vim pour contrer des phénomènes magiques. Les conteurs devraient assigner des niveaux de sorts aux phénomènes que ces contresorts Vim devront égaler.

La plupart des sorts Vim sont d'un niveau Général car la magie sur laquelle ils agissent varie grandement en puissance. Un sort pour en dissiper un autre de première magnitude n'a pas besoin d'être aussi puissant que le même sort pour dissiper un effet de cinquième magnitude. Les règles pour Vim prennent ce fait en considération et, plutôt que de donner un niveau absolu pour tel effet, elles donnent la correspondance qu'un sort Vim doit atteindre pour traiter avec le niveau de la Cible.

Comme d'habitude, ces règles sont données pour une Portée, Durée et Cible de base. Quand vous changez ces paramètres, prenez bien en compte les modifications conséquentes avant de multiplier ou diviser le niveau du sort pour avoir l'effet. Ainsi, une version de *Souffle silencieux du vulgaire* (PeVi) avec une Portée Vue dissipera un sort inférieur à la moitié du sort Vim (niveau du sort - 5 + dé de tension). Dix niveaux de la puissance du sort sont

alloués à l'augmentation de la Cible, quinze à l'augmentation de la Portée, le reste seulement à l'effet du sort.

La Cible Individu pour un sort Vim est soit un sort, soit une personne ou un objet. Il en va de même pour Groupe. Si la Cible est une personne ou un objet, le sort Vim agira sur toute source de magie affectant la Cible, pas juste un sort. La plupart de ces sorts ciblent soit des sorts soit des personnes, mais si la description indique les deux, alors elle fait foi. Par exemple, *Mirroir d'opposition* (MuVi) ne peut être lancé que sur des sorts, quand *Révélation de l'oeil invisible* (InVi) ne peut être lancé que sur des personnes ou objets.

Les sorts et effets magiques n'ont pas de taille, donc ce modificateur ne s'applique pas aux sorts Vim de Cible Individu. Toutefois, les sorts Vim affectant des zones ou plusieurs sorts doivent voir leur niveau augmenter pour de grandes zones ou pléthore de sorts, comme d'habitude.

Les règles ci-dessous se réfèrent surtout aux sorts, cela dans un souci de brièveté, puisque les sorts Vim peuvent affecter des effets magiques provenant d'objets enchantés, de créatures magiques ou de démons. Sauf mention contraire, le sort n'agit pas sur l'objet magique, seulement sur l'effet qu'il produit. Ainsi, Souffle silencieux du vulgaire peut dissiper un mur de pierre créé par un objet magique, mais *Désanchantement* (PeVi) est nécessaire pour dissiper la magie de l'objet lui-même.

Il est à noter que les *magi* hermétiques, ainsi que quelques magiciens non-hermétiques, n'ont pas de valeur de Puissance et ne sont donc pas troublés par des protections ou d'autres sorts agissant sur les valeurs de Puissance.



Sorts Creo Vim

Général

Bouclier de mystères impénétrables

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Comme pour *Bouclier de tromperie*, mais toutes les tentatives échouent à moins que le niveau du rituel ne soit dépassé par le jet d'Investigation. Dès qu'un mage détecte la présence d'un bouclier (c'est à dire, en le surpassant), il n'a plus de pouvoir contre lui.

(Base variable, +1 Toucher)

Bouclier de tromperie

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind, Rituel

Crée un bouclier de magie sur un objet, le protégeant contre toute investigation par d'autres *magi*. Toute tentative donnera de fausses informations sur ses pouvoirs, à moins que la moitié du niveau du bouclier soit dépassée par le jet d'Investigation du mage.

(Base variable, +1 Toucher)

Niveau 15

Don fantôme

P : Voix, **D :** Soleil, **C :** Ind

La Cible du sort est souillée par la magie, comme le sont la plupart des *magi*. Les bêtes et les gens réagissent envers la Cible comme si elle était un mage. Ceux qui côtoient habituellement la Cible ne deviennent pas hostiles, mais ils l'éviteront davantage. Ce sort n'a aucun effet sur ceux qui ont déjà le Don, y compris ceux qui sont bénis par le Don de velours.

(Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)



Règles Creo Vim

Il y a peu de sorts Creo Vim connus au sein de l'Ordre.
Les désastres sous Creo Vim donnent généralement au lanceur des points de Distorsion supplémentaires, la magie brute devenant incontrôlée.

Général : Crée une carapace magique qui semble réelle aux sorts Intellego d'un niveau inférieur à la moitié du niveau plus une magnitude de ce sort (cette aura est seulement de la « magie » générique, aucune information fallacieuse ne peut être fournie).
Crée une carapace magique qui empêche les sorts Intellego d'un niveau inférieur à la moitié du niveau plus une magnitude de ce sort d'apprendre tout détail sur la magie de la Cible.
Crée une carapace magique qui donne de fausses informations sur la Cible aux sorts Intellego d'un niveau inférieur à la moitié du niveau plus une magnitude de ce sort.

Niv 3 : Souille quelque chose avec de la magie.

Niveau 5 : Crée une explosion de magie donnant à la Cible un point de Distorsion. Les sorts infligeant des points de Distorsion ne peuvent pas avoir une Durée supérieure à Momentanée. Notez que faire cela à un mage est une agression claire et franche et va à l'encontre du Code.

Niveau 10 : Donne à la Cible deux points de Distorsion.

Niveau 15 : Donne à la Cible trois points de Distorsion.

Niveau 30

Don de l'Énigme

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

La Cible du sort gagne quatre points de Distorsion et, s'il s'agit d'un mage, il doit vérifier s'il entre dans le Crépuscule normalement. Bien que l'explosion de Distorsion ne dure qu'un instant, la Distorsion est elle permanente.

(Base 20, +2 Voix)



Sorts Intellego Vim

Général

Révélation de l'œil invisible

P : Per, **D :** Conc, **C :** Toucher

Le lanceur peut ressentir toute sorte de magie actuellement utilisée pour l'espionner. La représentation varie selon le sort, mais souvent le mage aura la sensation d'une main lui touchant le dos. Par exemple, un mage espionné par Enchantement de la fontaine prodigieuse (InAq 30) sentira des doigts mouillés, tandis qu'un mage traqué par Quête inexorable (InCo 20) sentira un doigt courir le long de son dos. Ce sort détecte l'utilisation de sorts Intellego jusqu'au double de son propre niveau. Un sort spécial est nécessaire car la plupart des sorts Intellego sont conçus pour être subtils, en accord avec leur puissance.

(Base variable)

Niveau 2

Perception du pouvoir magique

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Ce sort indique au lanceur s'il est actuellement doté d'une aura magique, mais rien de plus. D'autres sorts ciblent d'autres types d'aura.

(Base 1, +1 Toucher)

Niveau 5

Balance magique

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

En lançant ce sort, placez vos mains droit devant vous, mettez une quantité connue de vis Vim dans votre main gauche (généralement, un pion) puis placez une quantité inconnue dans votre main droite. Après avoir jeté le sort, vous pouvez évaluer en nombre de pions la quantité de vis alors inconnue en la comparant avec la quantité connue. Si vous n'avez rien pour comparer, vous n'aurez qu'une idée approximative de la quantité présente. Ce sort ne permet pas de déterminer la quantité de vis brut investie dans un objet enchanté.

(Base 4, +1 Toucher)

Perception de la nature du vis

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Vous pouvez dire à quel Art est affiliée une quantité de vis brut. Pour vous, le vis semble briller d'une aura dépendant de la Technique ou Forme à laquelle elle est associée. Creo est blanc, Intellego or, Muto en changement constant, Perdo noir, Rego pourpre, Animal brun, Aquam bleu, Auram violet, Corpus rouge foncé, Herbam vert, Imaginem bleu nacré, Ignem rouge intense, Mentem orange, Terram brun foncé et Vim est argenté. Certaines couleurs sont très proches, mais faciles à distinguer si l'objet est maintenu fermement et étudié quelques secondes.

(Base 4, +1 Toucher)

Niveau 20

Déchirement du voile de la Féerie

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Ce sort permet au lanceur de voir au-delà des frontières des *regio* et ainsi comprendre le chemin vers le prochain niveau (plus de détails sur les *regio* p. 276). Il existe des sorts différents, mais liés, pour les *regio* divins, magiques et infernaux.

(Base 3, +1 Conc, +4 Vision)

Niveau 30

Perception de la magie persistante

P : Per, **D :** Conc, **C :** Audition

Ce sort permet de détecter les résidus de magie, même faibles, et d'indiquer la présence et la puissance des sorts actifs. Toutefois, il ne procure nulle autre information que la puissance.

(Base 10, +1 Conc, +3 Audition)

Niveau 40

Vision des magies actives

P : Per, **D :** Conc, **C :** Vision

Vous pouvez voir les sorts comme des « auras » autour des objets et des personnes. La couleur de l'aura indique la Forme du sort agissant sur le sujet (cf. le sort *Ressentir la nature du vis* [InVi 5] pour les codes couleur). La Technique d'un sort se

reconnaît à la forme de l'aura, pas la couleur. Creo et Rego sont très ordonnées. Muto change constamment, Intellego également mais plus lentement. Perdo est généralement en fragments. Ainsi, un mage ayant à la fois *Endurance des berserkers* (ReCo 15) et *Révélation de l'oeil invisible* (InVi Gén) sur lui possède une aura très maîtrisée, ordonnée d'un rouge profond, tandis que ses yeux seront entourés d'un halo gris clair changeant lentement. Prenez garde, des sorts Vim ou Imaginem peuvent être utilisés pour déguiser les auras. Ce sort détectera également les résidus de certains sorts.

(Base 5, +1 Conc, +4 Vision, +2 Techniques et Formes)

Sorts Muto Vim

Général

Allonge du magicien

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

La Portée du sort ciblé augmente d'une catégorie. Vous ne pouvez utiliser ce sort plus d'une fois par sort ciblé et ce dernier doit être inférieur d'au moins une magnitude à l'*Allonge du magicien*. Il y a dix versions de ce sort, une par Forme.

(Base variable, +2 Voix)

Communion de magiciens

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Groupe

Ce sort permet à des *magi* de combiner leur puissance pour lancer des sorts. Le groupe de *magi* travaille de concert pour lancer un sort avec la puissance unifiée de la Communion. Pour chaque tranche de cinq niveaux du sort à lancer, un mage peut se joindre à la Communion. L'un des *magi* doit bien sûr connaître le sort à lancer.

Tous les *magi* de l'assemblée connaissant la *Communion de magiciens* ajoutent le niveau auquel ils connaissent le sort pour obtenir le niveau à prendre en compte. Ce total doit au moins être le double de celui du sort à lancer.

Un des *magi* doit réussir le lancer comme s'il était seul. Mais le résultat à atteindre correspond au seuil ordinaire divisé par le nombre de *magi* participants.

Règles Intellego Vim

La magie étant une chose difficile à comprendre, les sorts qui détectent la magie sont à la fois compliqués et cruciaux. Bien que les démons traitent avec le Vim, ils sont issus de l'essence même de la tromperie. Si un démon souhaite ne pas être détecté, il ne le sera pas ! (Du moins, pour ce qu'en sait l'Ordre.) C'est pour cela qu'il n'existe pas de magie pour localiser les démons.

Les objets magiques ne peuvent pas être analysés avec de simples sorts. L'investigation nécessaire prendra un mois en laboratoire pour trouver quelle magie est contenue dans un objet (cf. la section Laboratoire). Un sort suffira pour vous indiquer si un objet est magique ou non et donner un aperçu de sa puissance. Les sorts ne vous diront jamais comment vous servir d'un objet.

Niveau 1 : Détecte la magie de dixième magnitude ou plus.
Détecte la présence d'une aura mystique.
Détecte la présence de vis. En tant que magie concentrée, le vis n'est pas dur à localiser.

Niveau 2 : Détecte la magie de huitième magnitude ou plus.
Détermine la puissance d'une aura mystique.

Niveau 3 : Détecte la magie de sixième magnitude ou plus.
Détecte les frontières des *regio*. Si lancé avec une Cible Vision, les informations fournies suffisent à trouver un chemin entre les niveaux, pour les *regio* qui permettent ce genre d'entrée. Autrement, il révèle la présence d'un *regio* et sa forme approximative.

Niveau 4 : Détecte la magie de troisième magnitude ou plus.
Permet de déterminer la quantité de vis présent.
Perçoit l'Art du vis.

Niveau 5 : Détecte toute magie active.

Niveau 10 : Détecte les traces de magie puissante.
Détecte la présence récente d'une magie faible.

Les augmentations de niveaux ultérieures amélioreront la sensibilité aux résidus. Le niveau de base d'un sort donne également une bonne idée de sa puissance (au sein d'une magnitude). L'ajout d'une magnitude indiquera si le sort est hermétique et, dans le cas contraire, un mage familier avec d'autres types de magie pourra les identifier. Deux magnitudes donneront des informations sur la Technique et la Forme, ou l'équivalent le plus proche pour les autres types de magies. Les augmentations additionnelles donneront davantage d'informations sur la conception du sort.

Différents sorts peuvent être inventés pour détecter les effets féériques, divins ou infernaux. Chaque sort n'affecte qu'une seule Dimension et les conteurs peuvent interdire ceux qui détectent le Divin ou l'Infernal.

En règle générale, la magie s'étiole comme suit. Dès que le sort s'achève, la magnitude est divisée par deux. Elle diminue ensuite de un pour chaque Durée du sort écoulée. Les conteurs devraient utiliser cette règle comme un guide plutôt qu'une formule rigide et, s'ils le souhaitent, devraient permettre aux sorts de haut niveau de détecter des traces de « magnitudes négatives. »

Les objets magiques ont une rémanence magique, la magnitude des résidus est égale au nombre de pions de vis utilisés pour générer l'enchantement. Les magnitudes des objets non-hermétiques doivent être fixés par le conteur. Un sort pour détecter des objets ne servira pas à détecter des créatures ou des effets, et inversement. Des variantes sont à prévoir selon les Dimensions.

Les créatures magiques peuvent aussi être détectées. Gérez leur Puissance comme le niveau de l'effet ; pour les mages hermétiques, utilisez leur Art le plus élevé. Divisez la Puissance, ou Art le plus élevé, par cinq (arrondi au supérieur) pour obtenir le niveau de résiduel. Là encore, cela nécessite un sort particulier et des variantes sont possibles pour les créatures des différentes Dimensions, hormis les démons. Les conteurs, s'ils le souhaitent, peuvent autoriser la détection d'autres créatures infernales, telles que les diabolistes ou les morts-vivants.

Les vis bruts apparaissent comme étant de la magie, tout simplement, avec n'importe quelle détection de magie. Le niveau du sort est indifférent, de même que la Dimension pour laquelle le sort a été conçu. Mais seuls les sorts spécifiques vous donneront des informations pertinentes.

Les désastres Intellego Vim donnent de fausses informations.

Ces sorts vous permettent de modifier les autres sorts. La plupart des sorts Muto Vim durent aussi longtemps que les sorts qu'ils ont modifié, avec une Durée initiale de Momentanée. Un sort Muto Vim ne peut normalement pas durer plus longtemps que le sort modifié.

Ces sorts méta-magiques ont certaines restrictions spéciales qui s'appliquent à tous les sorts Muto Vim conçus selon la théorie hermétique. Tout d'abord, ils ne peuvent être lancés sur des sorts spontanés. Ce type de magie se manipule à l'instinct, au gré de la fantaisie. Toute tentative de modification fait perdre tout contrôle au lanceur. (Ceci est nécessaire pour l'équilibre du jeu.)

En second lieu, vous devez faire un jet d'Intelligence + Concentration à 9+ si vous lancez les deux sorts (c'est à dire, le sort Muto Vim et le sort modifié). En cas d'échec, le sort n'est pas lancé. Un désastre équivaut à faire un désastre sur chacun.

Si vous souhaitez lancer votre sort Muto Vim sur celui d'un autre mage, vous devez soit agir de concert, soit lancer le votre rapidement. Il n'y a pas d'autre moyen d'être synchrone. Également, votre total de Pénétration pour le sort Muto Vim doit battre celui du sort ciblé, sauf en cas de coopération.

Une portée de Toucher est suffisante pour vos propres sorts, mais Voix est nécessaire pour les sorts des autres *magi*. Vous ne pouvez toucher un sort ! Ces sorts ne peuvent être utilisés que sur des sorts hermétiques, puisqu'ils reposent sur une excellente compréhension des processus impliqués.

Vous ne pouvez assigner un effet Muto Vim à un objet que pour agir avec un autre effet de ce même objet. La nature d'un objet magique empêche qu'un sort Muto Vim agisse à l'encontre de son effet.

Notez que les sorts créés selon les règles ci-dessous changeront un autre sort d'une façon prédéfinie : il n'est pas possible d'inventer un sort Muto Vim permettant de modifier un autre sort selon l'humeur du moment. Voyez les exemples donnés pour comprendre le niveau de spécificité.

Il n'est pas possible, pour des raisons que les théoriciens hermétiques ne comprennent pas bien eux-mêmes, d'affecter avec Muto Vim un sort après qu'il a été lancé.

Les désastres Muto Vim peuvent avoir tous les effets imaginables, puisqu'ils altèrent l'autre sort de manière imprévisible.

Les sorts Muto Vim altèrent les énergies magiques qui créent le sort alors qu'il est lancé. Le sort est la résultante d'une combinaison impliquant le lancement de base et l'effet Muto Vim, dont l'effet ne se réalise qu'une fois que le lancement et l'effet Muto Vim s'achèvent. Ce qui implique que la Durée d'un sort Muto Vim doit être supérieure à celle du lancement du sort ciblé, mais pas nécessairement à la Durée du sort lui-même. Les sorts formels classiques ne nécessiteront qu'une Durée Momentannée, bien que si, pour une raison ou une autre, la durée de lancement était plus longue, le sort Muto Vim devrait alors avoir une Durée plus élevée. Une Durée Soleil est en général suffisante pour les rituels.

Général : Modifie superficiellement un sort de niveau inférieur ou égal à deux fois (niveau + une magnitude) du sort Vim. Vous ne pourrez pas changer l'effet principal du sort, ni sa puissance.

Change significativement un sort de niveau inférieur à (niveau + une magnitude) du sort Vim. Vous ne pourrez pas changer la Forme ou la Technique du sort ciblé. Une modification de la puissance de plus ou moins une magnitude est un changement significatif, tout comme un changement de Cible.

Change intégralement un sort de niveau inférieur ou égal à la moitié de (niveau + une magnitude) du sort Vim. Vous pourrez changer la Forme et/ou la Technique, sans avoir besoin de complément. Le sort Vim agit sur la structure du sort, pas sur les choses que le sort Cible. Un changement de puissance de deux magnitudes est un changement intégral. Un changement supérieur nécessite Creo ou Perdo.

pants. Donc, si cinq *magi* tentent de lancer un sort de niveau 50, le lanceur devra réussir comme pour un sort de niveau 10, avec tous les compléments adéquats, bien sûr. Cette méthode de lancer ajoute un dé de désastre par mage. Si le sort est un désastre, tous les participants gagnent des points de Distorsion et doivent vérifier pour le Crépuscule.

La Communion est un reste des rituels mercuriens, les sorts spontanés ne peuvent donc pas être lancés ainsi et elle ne rentre pas vraiment dans le cadre de la théorie hermétique.

(Base variable)

Fourche du sorcier

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Ce sort sépare un autre sort (de niveau inférieur) en deux, ou plus, sorts identiques de puissance réduite, pouvant être lancés sur plusieurs cibles séparées. Les sorts obtenus ont la même Portée et catégorie de Cible que l'original, mais la puissance des effets est divisée par le nombre d'occurences obtenu. Les effets exacts sont à la discrétion du conteur. Un jet est effectué et le total de Pénétration est séparé entre les sorts. Les sorts obtenus ont des malus de ciblage comme pour les lancements multiples (cf. p. 140). Si le mage lanceur n'est pas coopératif, tous les sorts obtenus frapperont la Cible originelle.

(Base variable, +1 Toucher)

Magie voilée

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Ce sort permet à un mage d'altérer, ou supprimer, le sceau d'un sort en train d'être lancé. Le sort à voiler peut aller jusqu'à un niveau deux fois supérieur à *Magie voilée*.

(Base variable, +1 Toucher)

Miroir d'opposition

P : Voix, **D :** Mom, **C :** Ind

À lancer sur un autre sort pendant l'incantation. Le sort ciblé aura l'effet strictement inverse de ce qui était espéré. Seuls les sorts dont le niveau ne dépasse pas la moitié de (Miroir d'opposition - 5) sont affectés. Les effets de l'inversion sont à déterminer par le conteur, mais la Cible restera la même. Le sort inversé doit respecter les limitations de la magie hermétique. Par exemple, un sort Perdo Corpus de Durée Momentanée sera certainement un Creo Corpus de Durée Soleil. Il y a dix versions de ce sort, chacun affectant une des Formes hermétiques.

(Base variable, +2 Voix)

Renforcement de la magie

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Vous pouvez lancer ce sort sur un autre d'un niveau inférieur. Ses effets augmentent de cinq niveaux en puissance, sans pouvoir dépasser le niveau du *Renforcement de la magie*. Les effets de ces cinq niveaux sont à déterminer par le conteur. Le *Renforcement de la magie* ne marche qu'une fois par sort. Il y a dix versions de ce sort, une par Forme hermétique. D'autres variantes existent pour modifier qui la Portée, qui la Durée ou encore la Cible et ceci, bien sûr, pour chaque Forme. Ce sort ne permet pas aux sorts spontanés ou formels d'atteindre la Durée Année ou la Cible Zone, à moins que le *Renforcement de la magie* soit un rituel.

(Base variable, +1 Toucher)



Sorts Perdo Vim

Général

Bannissement des démons

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Affaiblit, voire détruit, un démon. Si le sort pénètre la Résistance magique du démon, il perd de sa valeur de Puissance à hauteur du niveau du sort.

(Base variable, +2 Voix)

Brise du silence

P : Voix, D : Mom, C : Pièce

Une « brise » métaphorique se lève et disperse la magie hors d'une zone, annulant les effets des sorts actifs. Vous pouvez annuler les effets de n'importe quel sort si, avec celui-ci, vous pouvez atteindre le double du niveau du sort ciblé sur un jet de tension + le niveau du sort. Il doit pénétrer pour agir sur une créature avec une Résistance magique, y compris la *Parma Magica*. Si le sort pénètre et que son (niveau + un dé de tension) est au moins du double de (*Parma Magica* × 5), alors la *Parma Magica* est dissipée. *Brise du silence* n'agit pas sur les sorts d'une durée Momentanée. Les choses magiques caressées par la brise ondulent faiblement.

(Base variable, +2 Voix, +2 Pièce)

Démêler la trame de (Forme)

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Ce sort annulera les effets de n'importe quel sort de la Forme spécifiée dont le niveau est inférieur ou égal à (niveau du sort + 10 + dé de tension [pas de désastre possible]). Il y a dix variantes de ce sort, une par Forme hermétique et quelques autres variantes, bien plus rares, pour différentes sortes de magie non-hermétique.

(Base variable, +2 Voix)

Désenchantement

P : Toucher, D : Mom, C : Ind, Rituel

Un objet magique hermétique perd toute sa puissance, de façon permanente, si le niveau du sort + un dé de tension (pas de désastre possible) surpasse ou égale le plus élevé des niveaux des enchantements de l'objet. L'enchantement est alors entièrement détruit, comme tout vis utilisé pour l'objet magique. Ce qui reste n'est plus qu'un vulgaire objet, mais il pourra de nouveau être enchanté par la suite.

(Base variable, +1 Toucher)

Masquer l'odeur de la magie

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Empêche la détection d'un sort, ou d'un pouvoir magique contenu dans un objet ou individu, par un sort

Règles Perdo Vim

Pour lancer un sort Perdo Vim sur une chose magique, vous devez la surpasser. un personnage avec une Résistance

Général : Trompe un sort Intellego de moins de deux fois (le niveau de ce sort + 2 magnitudes), faisant passer une chose magique pour vulgaire.
Dissipe les effets d'un type spécifique dont le niveau est inférieur ou égal au niveau du sort Vim + 4 magnitudes + un dé de tension (pas de désastre). Un type spécifique pourrait être de la magie hermétique Terram ou de la magie chamanique de contrôle d'esprit. Un mage doit avoir une certaine connaissance de la magie en question (mais pas forcément la capacité de l'utiliser) pour inventer un sort agissant dessus. Tous les *magi* hermétiques ont connaissance de toutes les magies hermétiques.
Réduit la valeur de Puissance d'une Cible du niveau de ce sort + 10, à condition que le sort pénètre sa Résistance magique.
Dissipe tout effet magique avec d'un niveau inférieur ou égal à la moitié du (niveau du sort Vim + 4 magnitudes) + un dé de tension (pas de désastre).
Réduit le Total de lancement pour toute magie lancée par la Cible de la moitié du (niveau du sort + 2 magnitudes). Si plusieurs de ces sorts affectent la Cible, seul le plus élevé sera à prendre en compte, les malus ne s'additionnent pas. Le sort doit pénétrer la Résistance magique pour agir.

Niveau 5 : Réduit la Durée d'un Lien mystique d'un palier sur la table p. 136. Si cela tombe en dessous de Heures, le lien expire immédiatement. Ne fonctionne pas sur des liens ayant naturellement une Durée infinie, mais peut faire expirer un Lien mystique fait en laboratoire. Notez que la portée se calcule par rapport au Lien mystique et vous devez savoir ce que vous ciblez, comme pour n'importe quel sort.

Niveau 10 : Réduit la Durée d'un Lien mystique de deux paliers sur la table p. 136. Les restrictions ci-dessus s'appliquent.

Niveau 15 : Réduit la Durée d'un Lien mystique de trois paliers sur la table p. 136. Les restrictions ci-dessus s'appliquent.

Niveau 20 : Réduit la Durée d'un Lien mystique de quatre paliers sur la table p. 136. Les restrictions ci-dessus s'appliquent.

Niveau 25 : Réduit la Durée d'un Lien mystique de cinq paliers sur la table p. 136. Les restrictions ci-dessus s'appliquent.

Niveau 30 : Réduit la Durée d'un Lien mystique de six paliers sur la table p. 136. Les restrictions ci-dessus s'appliquent. Ce niveau est suffisant pour faire expirer presque tous les Liens mystiques instantanément.

Règles Rego Vim

Les sorts Rego Vim repoussent les démons et autres créatures mystiques. En théorie, il est possible de conjurer et repousser des démons grâce aux sorts Rego Vim, mais ce savoir et son utilisation sont interdits par le Code hermétique. Quiconque trouve et ose pratiquer ce savoir devra affronter la menace tant des créatures qu'il invoquera que des représentants de l'Ordre d'Hermès qui s'opposent fortement à ces pratiques.

Rego Vim est aussi la combinaison d'Arts qui apporta la Résistance magique, mais même Bonisagus n'a pas été à même de transformer *Parma Magica* en un sort. *Ægis du foyer* est ce qui s'en approche le plus et il n'est pas vraiment intégré à la théorie hermétique.

Général : Protège contre les créatures dont la Puissance est inférieure ou égal au niveau du sort. Ces créatures ne peuvent agir directement contre la Cible, physiquement ou magiquement. Un de ces sorts ne protègera que contre des créatures d'une Dimension (divine, féerique, magique ou infernale). Notez que les protections contre les créatures magiques et féeriques peuvent être conçues avec d'autres Formes, mais qu'elles seront plus limitées en termes d'effets. (Toucher, Anneau, Cercle.)

Prolonge ou supprime un sort que vous avez lancé dont le niveau est inférieur ou égal à celui du sort Vim + deux magnitudes.

Crée un conduit ou un réservoir pour des sorts dont le niveau est inférieur ou égal à celui du sort Vim + cinq magnitudes. Un conduit vous met en contact mystique avec la Cible (portée effective Toucher), alors que le réservoir conservera un sort pendant un certain temps avant de le relacher.

Prolonge ou supprime un sort lancé par un autre mage dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du sort Vim + cinq magnitudes.

Niveau 10 : Déplace du vis brut d'un objet magique à un autre, sans l'aide d'un laboratoire.

InVi, à moins que le sort InVi dépasse le double de *Masquer l'odeur de la magie* - 5 (par exemple, dépasse 20 pour un sort de niveau 15).

(Base variable, +1 Toucher, +2 Soleil)



Sorts Rego Vim

Général

Ægis du foyer

P : Toucher, **D :** Année, **C :** Zone, Rituel

Ce rituel protège une alliance comme *Parma Magica* protège un mage. Tout sort lancé contre l'*Ægis* (depuis l'extérieur) par un mage, qui n'était pas impliqué dans le rituel, est bloqué par l'*Ægis*. De plus, tout objet apporté magiquement dans l'*Ægis*, y compris par des sorts de téléportation comme Bottes de sept lieues (ReCo 30) est aussi bloqué. Si ce sort étranger ne pénètre pas une résistance égale au niveau de l'*Ægis*, il tourne court. L'*Ægis* est aussi capable de bloquer des sorts Intellego, bien qu'ils ne puissent pas être normalement bloqués par une *Parma Magica*, ainsi que des sorts lancés avant d'entrer dans l'*Ægis*, comme des sorts d'invisibilité.

Des *magi* non impliqués dans le rituel souhaitant lancer un sort dans l'*Ægis* doivent soustraire la moitié du niveau de l'*Ægis* à leurs Totaux de lancement. Des sorts lancés avec succès conserveront leurs effets normaux (par exemple, un sort Ignem fera l'intégralité de ses Dégâts). Les Totaux de pénétration pour les créatures magiques sont réduits de même.

Les effets d'objets enchantés sont bloqués par l'*Ægis*, sauf s'ils se trouvaient à l'intérieur avant le rituel, ou ont été créés au sein de l'*Ægis* par un mage impliqué dans le rituel ou en possession d'une amulette.

Des créatures ayant une valeur de Puissance ne peuvent entrer dans la zone protégée par l'*Ægis*, à moins que leur niveau de dépasse celui de l'*Ægis*. À l'approche des frontières d'un *Ægis*, une personne magique (y compris hermétique) sentira des picotements dans ses extrémités. Des créatures et individus magiques, infernaux, féeriques et divins peuvent pénétrer dans l'*Ægis* s'ils y ont été formellement invités par un mage ayant participé au rituel, qui lui donnera une amulette pour représenter l'invitation. (Les amulettes sont utilisées pendant le rituel et sont donc conformes aux Lois de la Sympathie.) Cette personne n'est pas non plus affectée par les malus au lancer dans l'*Ægis*. L'invitation peut être révoquée à tout moment. Il n'est pas nécessaire de récupérer l'amulette ni même d'en avertir le désormais malvenu. Retirer l'invitation n'expulsera pas l'individu mais l'empêchera d'entrer de nouveau dans l'*Ægis* après son départ (sauf si sa Puissance est suffisante) et le soumettra aux malus de Total de lancement tant qu'il sera à l'intérieur. L'invitation et l'expulsion doivent toutes deux être prononcées par un mage impliqué dans le rituel, mais pas forcément le même. Un mage ne peut inviter ou exclure qu'un individu spécifique et connu. Le mage ne peut exclure une personne dont il ignore l'invitation.

L'*Ægis* est généralement lancé au solstice d'hiver, car les auras magiques sont légèrement plus importantes à cette période et l'*Ægis* dure alors toute l'année suivante. Généralement, l'ensemble de l'alliance participe au rituel de l'*Ægis*, qui se termine souvent lorsque les participants marchent autour du périmètre à protéger pour le définir. Bien souvent, l'alliance tient un conseil majeur, ou peut-être un festin, après le rituel de l'*Ægis*. Les *magi* n'ont pas besoin d'être capables de lancer le sort pour participer au rituel et, même, des magiciens non-hermétiques peuvent participer. Seul un mage est réellement nécessaire pour lancer le sort.

Ægis du foyer fut inventé par Notatus, le premier *primus* de la maison Bonisagus. C'était une avancée majeure à l'époque, incorporant des rituels mercuriens à la théorie hermétique et ce fut la raison du choix de Notatus comme successeur de Bonisagus. De fait, le sort est plus puissant qu'il ne devrait l'être et n'a pas besoin de complément Perdo. En 1220, les découvertes de Notatus se sont bien répandues et tout mage formé par l'Ordre est capable d'inventer sa version de l'*Ægis* avec les paramètres ci-dessus, mais à différents niveaux. Inventer une version avec des paramètres différents nécessiterait une percée similaire et des années de recherche.

(Base variable)

Cercle de protection contre les démons

P : Toucher, **D :** Anneau, **C :** Cercle

Toutes les créatures ayant une Puissance infernale inférieure ou égale au niveau du sort sont incapables

d'entrer dans le cercle ou d'agresser ceux qui sont à l'intérieur. Si vous lancez de nouveau le sort, le plus puissant dissipe le plus faible, quel que soit l'ordre de lancer. Quelques *magi* lancent ce sort avant d'aller se coucher. La nuit, sous un certain angle, l'anneau ressemble à un dôme argenté.

(Sort de base)

Disparition de l'œuvre du magicien

P : Toucher, **D :** Conc, **C :** Ind

Annule un sort que vous avez lancé, mais seulement tant que vous vous concentrez. Lorsque la concentration est brisée, les effets du sort se réactivent. Le niveau du sort à annuler ne doit pas excéder celui-ci. Les effets s'effacent en un tour et se rétablissent également en un tour. Le sort doit être actif pour être annulé, ainsi, il ne peut pas être un sort de Durée Momentanée.

Ce sort est fréquemment utilisé pour permettre d'accèder à des lieux normalement fermés par magie (par exemple, bloquer l'entrée de votre laboratoire grâce à un sort MuTe puis le désactiver temporairement pour vous en autoriser l'accès) ou éviter des pièges (comme supprimer un *Effet retardé* [ReVi] sur votre porte de derrière). Ce sort est conçu pour être maintenu pendant que vous faites autre chose, le mage gagne donc un bonus de +3 à tous ses jets de Concentration.

(Base variable, +1 Toucher, +1 Concentration)

Effet retardé

P : Toucher, **D :** Spec, **C :** Ind, Rituel

Ce sort met en veille un sort actif sur une Cible jusqu'à ce qu'il soit réactivé par une simple condition, déterminée au moment du lancer. La Cible d'Effet retardé doit être présente tout le long du rituel. Quand les déclencheurs spécifiés se produisent, les effets s'activent.

Une seule instance d'Effet retardé peut être placée sur un objet ou une personne. Son niveau doit être au moins égal à celui du sort suspendu. Vous pouvez mettre plusieurs sorts en attente, mais le niveau du sort devra égaler la somme des sorts contenus. Si des sorts Intellego sont présents dans Effet retardé, ils peuvent être utilisés comme déclencheurs. Ainsi, si vous placez *Souffle glacé du mensonge* (InMe 20) en attente, vous pouvez aussi mettre un sort qui se déclenchera lorsque quelqu'un mentira. Un sort Intellego retardé n'a d'autre effet que d'être un déclencheur. Ainsi, dans l'exemple donné, le menteur n'aura pas la respiration glaciale attendue normalement.

Si un mage tente de dissiper l'*Effet retardé* et échoue, le sort suspendu sera lancé. Les *magi* Flambeau et Tytalus ont l'habitude de mettre des sorts hautement destructeurs sur leur propre personne, avec leur mort comme déclencheur pour obtenir une ultime vengeance. Ce sort étant un rituel, il supporte donc une Durée potentiellement infinie.

Effet retardé se dissout en libérant le sort.

Une variante ayant pour Cible Pièce existe, nommée *Sort d'attente*, et est très connue au sein de l'Ordre. C'est également un rituel et peut contenir des sorts de niveau égal à *Sort d'attente* - 10.

(Base variable, +1 Toucher, Durée non standard)

Maintien du sort épuisant

P : Toucher, **D :** Diam, **C :** Ind

Vous lancez ce sort sur un sort que vous avez déjà lancé et maintenu par concentration. Ce sort qui nécessite de la concentration et alors automatiquement maintenu pour la Durée du sort, que vous vous concentriez ou non. Vous ne pouvez changer l'effet du premier sort sans vous concentrer de nouveau. Par exemple, vous pouvez utiliser le *Bras invisible* (ReTe 5) pour maintenir un objet en l'air sans vous concentrer, mais déplacer l'objet demande toujours de la concentration. Un jet de tension d'Énergie + Concentration à 6+ est nécessaire pour lancer ce sort tout en maintenant le premier (un jet moins important que d'ordinaire car c'est l'objectif même du sort). Ce sort ne marche que sur des sorts d'un niveau inférieur ou égal.

(Base variable, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Ouverture du tunnel intangible

P : Myst, **D :** Conc, **C :** Ind

Vous pouvez ouvrir un canal magique entre votre Cible et vous, ce qui vous permet de lui lancer un sort avec une Portée supérieure à Personnelle. Le tunnel ne vous donne, en lui-même, aucune impression ou sensation sur la Cible, vous devez lancer un sort approprié à travers ce canal pour cela. Les sorts lancés au travers ne peuvent être d'un niveau supérieur au tunnel. Vous devez faire un jet standard de Concentration sur l'Ouverture lorsque vous souhaitez lancer d'autres sorts.

Un mage qui reconnaîtrait, par la magie, le tunnel (avec *Révélation de l'oeil invisible* [InVi Gén] par exemple) pourrait vous lancer des sorts en retour par ce biais, sans avoir besoin de se concentrer pour le maintenir ouvert. Si le mage est la Cible du sort, on considère qu'il vous touche. Autrement, sa Portée effective vis-à-vis de vous est celle qui le sépare du tunnel.

Si la Cible du sort a une Résistance magique, vous devez la pénétrer pour ouvrir le tunnel. Les sorts lancés à travers le tunnel doivent, comme d'ordinaire, pénétrer toute Résistance magique.

(Base variable, +4 Lien mystique, +1 Conc)

Niveau 15

Rassembler l'essence de la bête

P : Toucher, **D :** Mom, **C :** Ind

Concentrez le vis brut d'un cadavre dans une partie unique de celui-ci, qui peut ensuite être découpée. Ce sort vous permet de rassembler tout le vis brut sans avoir à traîner le cadavre entier d'un animal. Notez que le vis, chez la plupart des créatures magiques, est déjà concentré de cette manière dans un de ses organes, mais que ce sort peut le relocaliser selon votre envie.

(Base 10, +1 Toucher)

Chapitre Douze
L'Art du Conteur

Le cadre officiel d'Ars Magica est l'Europe Mythique, un monde très semblable au nôtre au Moyen Âge, mais avec de la magie. Pour bien des gens, ce cadre constitue un élément essentiel de l'intérêt du jeu. Vous pouvez « modifier l'histoire », ou au moins « visiter » des lieux historiques. Quand vous sauvez un pays des démons, vous avez sauvé la France et pas un pays imaginaire. Il est aussi possible de visiter les lieux où votre saga se déroule, surtout pour les joueurs européens.


IV
CHAPITRE



X. Évènements à long terme

Expérience et progression

Avec le temps, les personnages s'améliorent. Dans **Ars Magica**, les points d'expérience sont attribués chaque saison (trois mois), sur la base des activités des personnages au cours de cette saison.

Utilisation des points d'expérience

Les points d'expérience sont utilisés pour augmenter les Arts et les Compétences. Un personnage acquiert des points d'expérience dans un Art ou une Compétence lorsqu'il l'étudie des saisons durant. Lorsqu'il dispose d'assez de points d'expérience, l'Art ou la Compétence augmente d'un niveau. Un personnage peut, en général, améliorer un Art ou une Compétence de plus d'un niveau en une seule saison.

Augmenter une Compétence d'un Niveau :
(Compétence +1) × 5 points d'expérience

Augmenter un Art d'un Niveau :
Art +1 points d'expérience

Progression

Quand un personnage étudie durant une saison, il acquiert un nombre de points d'expérience égal à son Total de progression dans la matière étudiée.

Total de Progression :
Qualité de la source + bonus des vertus – malus des vices

Un personnage ne peut acquérir que l'expérience provenant d'un seul type de progression dans une même saison. En particulier, un personnage gagne des points par Exposition pour chacune des saisons, mais uniquement celles-là, où il n'acquiert de points d'expérience par aucun autre type de progression. Le personnage peut entreprendre d'autres activités qui ne rapportent aucun point d'expérience et bénéficier de la progression par Exposition, ce qui comprend l'invention de sorts dans un laboratoire hermétique, ou la fabrication de meubles pour la vente.

Affectation des saisons

L'affectation des saisons à certaines activités constitue dans certains cas une abstraction. Un personnage vulgaire doit travailler deux saisons avant d'avoir deux saisons « libres ». Cependant, il ne peut pas vraiment quitter son travail deux saisons par an, ce temps libre est distribué sur toute l'année. Il ne peut donc entreprendre que des études qui se combinent avec ses périodes de travail. Les deux saisons de travail génèrent de l'expérience par Exposition, comme indiqué ci-dessus. Des personnages peuvent avoir de vraies saisons libres, mais il s'agit d'une question d'historique du personnage.

Les travaux de laboratoire hermétique prennent toujours une saison entière et effective ; les mages hermétiques disposent de quatre saisons vraiment libres par an, qu'ils peuvent affecter à l'étude ou à d'autres activités selon leurs désirs. Si un mage consacre son temps à autre chose que l'étude, il bénéficie d'une progression par Exposition, comme tout le monde.

Limites

Certaines sources d'études, notamment les professeurs et *summae*, ont par elles-mêmes un niveau. L'étudiant ne peut pas acquérir un niveau supérieur à celui de sa source et ne peut pas acquérir de points d'expérience visant à atteindre le niveau immédiatement supérieur à sa source. Cette limite est dénommée Limite de gain.

Exposition

Un personnage peut apprendre en étant simplement exposé à ce qu'il veut étudier. C'est de loin la méthode la moins efficace.

Qualité de Source par Exposition : deux

Ces points d'expérience peuvent être répartis entre deux Compétences ou deux Arts utilisés régulièrement au cours de la saison. L'Exposition représente ce que l'on apprend en réalisant quelque chose soi-même (la manière habituelle) ou en aidant une autre personne, sans aucun enseignement. En particulier, l'activité de laboratoire hermétique confère de l'expérience tant au mage qu'à ses assistants.

Activité	Exposition possible
Travail de laboratoire	Théorie magique, Compétences exceptionnelles et Arts utilisés
Artisanat	Artisanat, Connaissance d'une région pour les lieux où réside le personnage

Table de progression

	ART		COMPÉTENCE	
Niveau	Acquérir	Augmenter	Acquérir	Augmenter
1	1	1	5	5
2	3	2	15	10
3	6	3	30	15
4	10	4	50	20
5	15	5	75	25
6	21	6	105	30
7	28	7	140	35
8	36	8	180	40
9	45	9	225	45
10	55	10	275	50
11	66	11	330	55
12	78	12	390	60
13	91	13	455	65
14	105	14	525	70
15	120	15	600	75
16	136	16	680	80
17	153	17	765	85
18	171	18	855	90
19	190	19	950	95
20	210	20	1050	100

Acquérir : le nombre de points d'expérience pour atteindre ce niveau depuis le niveau zéro.
Augmenter : le nombre de points d'expérience pour augmenter le niveau d'un point et atteindre ce niveau depuis le précédent.

Aventure

Un personnage peut acquérir de l'expérience en aventures. Cela occupe toute une saison, même si l'aventure en elle-même est plus courte. Le personnage passe le reste de la saison à consolider ce qu'il a appris sous pression. Un personnage peut préférer ne pas prendre de points par aventure, lorsque l'aventure était assez brève pour lui permettre d'étudier.

Qualité de Source par Aventure : 5 à 10

La qualité de la source d'une aventure est fixée par le conteur, en fonction de l'importance de l'aventure et des occasions d'apprentissage qu'elle comporte. L'expérience par aventure peut s'ajouter aux Compétences et Arts utilisés durant l'aventure et peut être divisée entre plusieurs Compétences et Arts. Toutes les Compétences utilisées durant une partie de l'aventure peuvent être sélectionnées, même si elles ont été utilisées « hors jeu », par exemple durant le voyage. Par contre, seuls les Arts utilisés « en jeu » peuvent être sélectionnés.

Vous pouvez attribuer au maximum cinq points à un même Art ou une même Compétence.

Pratique

Un personnage peut tenter d'apprendre délibérément sur une matière par ses propres efforts. C'est plus efficace que l'exposition, mais cela représente une activité à plein temps.

Qualité de Source de la Pratique : 3 à 8, souvent 4

Dans la plupart des cas, la qualité de source de la pratique est de quatre, en fonction de l'utilité de l'environnement pour l'étude.

Dans quatre cas, une qualité plus élevée est justifiée.

- Premièrement, la pratique d'une langue dans une communauté où il s'agit de la langue maternelle justifie une qualité de source de huit, jusqu'à atteindre le niveau cinq, point auquel la qualité redescend à quatre.
- Deuxièmement, la pratique de la Connaissance d'une région en voyageant dans cette région ou en y résidant mérite une qualité de source allant de cinq à sept, en fonction de la manière dont le personnage a pu explorer la région. Un personnage vivant dans une ville et y tenant commerce peut justifier pour l'une de ses saisons libres d'une qualité de source de cinq en Connaissance locale pour la ville, tandis qu'un personnage qui dispose d'une saison vraiment libre, ou servant de messager, peut justifier d'une qualité de source de sept.
- Troisièmement, être obligé de pratiquer un commerce ou un artisanat dans un environnement où l'on reçoit un retour immédiat sur sa façon de travailler justifie une qualité de source de cinq. Un exemple serait une personne enrôlée de force sur un bateau.
- Enfin, la pratique d'un sort pour le maîtriser, en le lançant à répétition, justifie une qualité de source de cinq.

Dans les autres cas, la qualité de source de la pratique est toujours égale à quatre.

Les points d'expérience dus à la pratique peuvent être répartis entre plusieurs Compétences. Si la qualité de source est différente entre les Compétences apprises, le nombre de points d'expérience acquis se base sur la qualité de source la plus basse.

Les Arts hermétiques ne peuvent être améliorés par la simple pratique, voyez « vis » p. 246 pour son équivalent.

Apprentissage

L'apprentissage consiste en une étude seul à seul avec un maître, dans laquelle le maître montre à son apprenti ce qu'il faut faire. Un personnage doit avoir un niveau minimum de deux dans une Compétence avant de pouvoir jouer le rôle de maître. À ce niveau, hurler simplement sur l'apprenti quand il se trompe est suffisant.

Qualité de Source de l'Apprentissage :
Niveau du maître dans la Compétence enseignée + 3

Limite de Gain par Apprentissage :
Niveau du maître dans la Compétence enseignée.

Le maître doit avoir un niveau plus élevé que l'apprenti. Cependant, le maître peut travailler et gagner de quoi vivre tout en formant un apprenti. L'apprenti ne peut acquérir qu'une Compétence utilisée par le maître pour gagner sa vie au cours de la saison. L'apprenti ne gagne pas de quoi vivre et ne produit rien d'utile durant la saison. Dans la plupart des cas, maître et apprenti n'ont pas besoin de parler une langue en commun.

Le maître acquiert des points par Exposition dans la Compétence utilisée pour gagner sa vie, comme pour l'usage normal d'une Compétence. Cependant, le maître ne gagne que de l'expérience par Exposition durant les saisons où il forme un apprenti.

Les Arts hermétiques ne peuvent s'améliorer par apprentissage.

Enseignement

Les personnages peuvent suivre l'enseignement prodigué par d'autres.

Un personnage doit être au niveau deux dans une Compétence, au moins, ou cinq au moins dans un Art, avant de pouvoir enseigner. Enseignant et étudiants doivent partager une langue. L'enseignant doit posséder un niveau plus élevé que son étudiant, dans l'Art ou la Compétence.

Qualité de Source de l'Enseignement :
Communication de l'enseignant + Enseignement + 3 + bonus

Limite de Gain par Enseignement :
Niveau de l'enseignant dans l'Art ou la Compétence

Un personnage peut enseigner à plusieurs étudiants. Le nombre maximum d'étudiants est égal à cinq fois la Compétence Enseignement de l'enseignant, ou un seul si cette Compétence est au niveau zéro. Si l'enseignant n'a qu'un élève, que ce soit pour un Art ou une Compétence, la qualité de source est augmentée de six. S'il a deux étudiants, la qualité de source est augmentée de trois. Avec plus de deux étudiants, il n'y a pas de bonus.

Un professeur peut acquérir de l'expérience en Enseignement ou dans la langue de l'enseignement, mais ne peut rien faire d'autre pendant la saison où il enseigne.

Les Arts hermétiques peuvent s'enseigner, mais seulement seul à seul. Le bonus habituel de six s'applique alors.

Livres

Un personnage peut progresser en étudiant des livres et en pratiquant si le sujet de l'étude le nécessite. Il n'est pas possible d'étudier un livre si l'on ne parle pas couramment (niveau quatre minimum) la langue utilisée dans celui-ci, ou si l'on ne peut pas lire l'alphabet dans lequel il est écrit (ce qui nécessite un niveau en Arts libéraux).

Il existe deux types de livres pour l'étude, les *summae* (singulier *summa*) et les *tractatus* (singulier *tractatus* aussi). Un *summa* comprend l'étude organisée de toute une matière, depuis la base jusqu'à un certain niveau. Il peut être étudié tant que le niveau de l'étudiant dans la matière traitée par le livre n'atteint pas le niveau de celui-ci. Un *tractatus* comprend un traitement approfondi d'un aspect d'une matière. Un *tractatus* est utile à l'étudiant quel que soit son niveau, puisque l'on ne peut jamais tout connaître dans une matière.

Caractéristiques des Summae :
Qualité de source et niveau

Limite de Gain par Summa :
Niveau du livre

Caractéristiques des Tractatus :
Qualité de source

Voyez « l'Écriture de livres », ci-dessous, pour le calcul de la qualité de source des livres. Cependant, dans la plupart des cas, le niveau et la qualité d'un livre seront simplement notés comme caractéristiques de ce livre.

Des livres peuvent être écrits sur n'importe quel Art et n'importe quelle Compétence, y compris les Compétences surnaturelles et les Compétences de maîtrise de sorts. Un personnage ne peut étudier avec profit un livre consacré à une Compétence surnaturelle que s'il possède au moins le niveau un dans cette Compétence.

Lecture des summae : un étudiant peut poursuivre la lecture d'un *summa* tant que son niveau dans l'Art ou la Compétence n'atteint pas celui du livre. Un *summa* peut donc être étudié avec profit durant plusieurs saisons.

Étude des tractatus : la lecture d'un *tractatus* prend une saison et un étudiant ne peut tirer enseignement d'un même *tractatus* qu'une seule fois. L'auteur d'un *tractatus* ne gagne rien à l'étudier lui-même.

Vis

Les mages peuvent étudier les Arts hermétiques à partir de vis brut. Ceci nécessite un pion de vis de l'Art adéquat, pour cinq niveaux ou fraction de cinq que le mage possède dans cet Art, avec un minimum d'un pion, qui sont tous consommés durant la saison d'études.

Qualité de Source du Vis :
Dé de tension + bonus d'aura

Si le dé de tension obtient un double désastre, le mage peut entrer dans le Crépuscule du magicien (cf.

p. 142). Le nombre de dés de désastre à lancer est égal au nombre de pions de vis utilisés pour l'étude.

L'étude de vis brut ne nécessite pas l'utilisation d'un laboratoire hermétique et peut en principe s'effectuer n'importe où. La plupart des mages étudient cependant le vis en laboratoire.

Distractions

Il arrive qu'un personnage soit distrait de ses études par des évènements extérieurs, comme un dragon attaquant l'alliance. Dans la plupart des cas, la distraction n'a pas d'iimpact, à moins qu'il s'agisse d'une aventure et que le joueur choisisse d'utiliser l'expérience d'aventure.

Les distractions prolongées de plus d'un mois réduisent les totaux de progression ou d'écriture. Pour chaque mois perdu, il faut réduire le total d'un tiers en arrondissant vers le haut.

Mois perdus	Total	Exemple
Aucun	Plein	15
Un	2/3	10
Deux	1/3	5
Trois	Rien	0

Écriture de livres

Un personnage doit posséder un niveau d'au moins cinq dans un Art, ou au moins deux dans une Compétence, avant de pouvoir écrire un livre utile. Il doit aussi posséder un niveau cinq au minimum dans la langue dans laquelle il veut écrire ce livre.

Les livres peuvent être consacrés à n'importe quelle Compétence, y compris la maîtrise d'un sort. L'étude de Compétences pratiques à l'aide d'un livre nécessite que le lecteur pratique en plus de lire.

Qualité de Source de Summa :
Communication de l'auteur + 6 + bonus

Limite de Gain de Summa :
Niveau du summa

Qualité de Source de Tractatus :
Communication + 6

Summae

Chaque *summa* est décrit par deux facteurs : son niveau, qui représente le total de connaissances qu'il renferme, et sa qualité, représentant la clarté de l'écriture.

Quand l'écriture d'un *summa* est entamée, il faut déterminer en premier le niveau du *summa*. Ce niveau peut être choisi librement par l'auteur, jusqu'à la moitié de son niveau dans l'Art ou la Compétence. La qualité de *summa* est égale à la Communication de l'auteur + 6.

Si l'auteur choisit de viser un niveau de *summa* inférieur à la moitié de son niveau, un bonus est conféré à la qualité. Pour un Art, ce bonus est égal à un point par niveau dont le *summa* est diminué. Pour une Compétence, ce bonus est égal à trois points par niveau. Ce bonus ne peut dépasser la qualité de base du *summa*, donc la qualité finale ne peut excéder deux fois (Communication de l'auteur + bonus de vertus + 6).

Lorsque le niveau est choisi, l'écriture commence. Pour chaque saison d'écriture, le personnage accumule un nombre de points égal à sa Communication + Langue. Quand le total de ces points égale ou dépasse le niveau du *summa*, pour les Arts, ou cinq fois ce niveau pour les Compétences, le *summa* est terminé. Le niveau de l'ouvrage ne peut pas être modifié en cours d'écriture (si par exemple le personnage s'améliore dans l'Art ou la Compétence). Quand il est commencé, le livre doit être terminé au niveau initial ou abandonné.

Par exemple, Quintus, qui a un niveau 24 en Ignem, une Communication de -1 et un niveau en Langue de 5, veut écrire un summa Ignem. Il décide que le niveau de son summa sera douze, le maximum qu'il peut choisir. Au cours de la première saison d'écriture, il accumule quatre points (Communication + Langue). Il en accumule quatre de plus durant la deuxième saison, ce qui monte son total à huit, et encore quatre durant la troisième saison, pour un total de douze. Ceci est égal au niveau, donc le livre est terminé à la fin de la troisième saison. La qualité du summa est de 5. S'il avait écrit un summa de niveau six, cela ne lui aurait pris que deux saisons et la qualité du livre aurait été de 10, parce que le bonus gagné en abaissant le niveau, de six points normalement, est limité à cinq points par la qualité de base de l'ouvrage.

Tractatus

L'écriture d'un *tractatus* prend une saison. La qualité d'un *tractatus* égale la Communication de l'auteur + 6.

Un personnage ne peut écrire au total qu'un nombre de *tractatus* égal à la moitié de son niveau dans une Compétence ou un cinquième de son niveau dans son Art, arrondi au supérieur dans les deux cas.

Copie de livres

Un personnage peut copier des livres soigneusement ou rapidement. Copier soigneusement un *tractatus* prend une saison. Pour toute saison passée à copier soigneusement un *summa*, un personnage accumule un nombre de points égal à 6 + Profession : scribe. Lorsqu'il a accumulé un nombre de points égal au niveau du *summa*, celui-ci est copié. Un livre copié soigneusement a la même qualité que l'œuvre copiée.

Un personnage peut copier des livres rapidement à un triple rythme. C'est-à-dire qu'il peut réaliser trois copies d'un *tractatus* (ou une copie de trois *tractatus*) en une saison, ou accumuler 18 + 3 fois son niveau pour copier un *summa*. Les copies prises rapidement ont une qualité inférieure d'un point par rapport au livre copié.

Copie Soigneuse :
1 tractatus par saison,
ou 6 + Profession : scribe pour un summa

Copie Rapide :
Trois fois plus rapide que la copie soigneuse, la qualité de source de la copie est un point inférieure au livre copié

Copies défectueuses

Les livres copiés par des personnes dépourvues de certaines Compétences sont défectueuses. Dans le cas le plus simple, le scribe omet de petites indications qui

constituent une partie vitale du sens parce qu'il pense qu'il ne s'agit que de taches d'encre. Dans des cas plus complexes, il « corrige » des parties du texte, ce qui donne du charabia. Un texte défectueux n'est pas utile.

Un personnage doit pouvoir lire et écrire la langue dans laquelle le livre est écrit pour le copier sans fautes. Cependant, un niveau 3 dans cette langue suffit à permettre une copie fidèle.

Un personnage doit avoir un niveau minimum de 1 dans la Connaissance de la Dimension correspondante, ou la Compétence adéquate, pour réaliser une copie fidèle d'un texte relatif à une Compétence surnaturelle.

Un personnage doit avoir un niveau minimum de 1 en Théorie de la magie pour réaliser une copie fidèle d'un texte traitant des Arts hermétiques ou de la *Parma Magica*. Les niveaux dans les Compétences étudiées ne peuvent s'y substituer dans ce cas.

Acquisition de Compétences surnaturelles

Seuls les personnages ayant le Don (cf. p. 68) peuvent acquérir des Compétences surnaturelles en suivant les règles ici présentes, mais l'enseignant ne doit pas lui-même avoir le Don (bien entendu, il doit posséder cette Compétence surnaturelle).

Les Compétences surnaturelles ne peuvent être enseignées que si une Compétence y est associée, en termes de jeu. Donc, il est possible d'apprendre la Musique enchanteresse, mais pas la Verdeur. L'enseignement initial d'une Compétence surnaturelle doit se faire par Apprentissage ou Enseignement, tel que décrit auparavant. Lorsque le personnage connaît la Compétence, celle-ci peut progresser normalement.

Pour acquérir une Compétence surnaturelle, l'étudiant doit atteindre le niveau 1 au moins au cours de la première saison. Cela signifie qu'il doit acquérir au moins 5 points d'expérience. Cependant, il doit soustraire de la qualité de la source le total de ses niveaux dans les autres Compétences surnaturelles.

Qualité de Source des Compétences Surnaturelles : Qualité de source normale – total des niveaux atteints dans les autres Compétences surnaturelles

Si les Arts hermétiques de l'étudiant ont été ouverts (cf. p. 168), il doit soustraire de la qualité de la source, 15 ou la somme de tous ses niveaux dans les Arts, en prenant la valeur la plus élevée.

Par exemple, un personnage possède Musique enchanteresse 3, Sourcier 4 et le Don. Il voudrait apprendre Empathie animale. Il doit pour ce faire trouver un personnage qui accepte de le lui enseigner, malgré son Don, et qui peut atteindre une qualité de source égale à 12. Si les Arts hermétiques du personnage ont été ouverts, mais que le personnage n'a qu'un niveau 0 dans ceux-ci, il doit trouver un professeur qui atteint une qualité de source de 27 (15 pour les Arts + 3 pour la Musique enchanteresse, + 4 pour Sourcier et + 5 pour le nombre de points d'expérience nécessaires). En fait, c'est impossible.

Les Cultes des mystères peuvent souvent éviter ce malus due aux Compétences mystiques précédentes, via leurs rituels d'initiation.

Modifier sa réputation

Un personnage acquiert une Réputation, avec une valeur de 1, en accomplissant quelque chose de notable devant des témoins qui vont en parler. Un servant peut combattre un dragon et survivre, ou tuer un démon en deux coups de dague. Un prêtre peut prononcer un sermon hérétique devant des moines. Un mage peut donner les sources de vis de l'alliance en Tribunal. Tout ceci génère une Réputation. Lorsque le personnage a une Réputation, tout ce qu'il fait et qui attire l'attention sur lui renforce celle-ci, du moment que ce n'est pas en contradiction directe. Traitez la Réputation comme une Compétence et attribuez au personnage un « point d'expérience » pour chaque action notable qu'il accomplit. Donc, dix actions notables font passer la Réputation d'une valeur de un à deux.

Un personnage peut vouloir se débarrasser d'une mauvaise Réputation. Ce n'est pas facile. Premièrement, il doit faire quelque chose d'assez spectaculaire pour acquérir une Réputation, en commençant à une valeur 1 dans cette nouvelle Réputation. Ensuite, il peut compter les actions notables qui renforcent spécifiquement la nouvelle Réputation au lieu de la mauvaise Réputation. Les actions notables générales continuent de compter pour la Réputation d'origine. Lorsque la nouvelle Réputation dépasse l'ancienne, les actions notables générales donnent des points d'expérience attribués à la nouvelle Réputation. À partir de ce moment, le personnage peut choisir de réduire l'ancienne Réputation d'un point plutôt que d'augmenter la nouvelle Réputation, quand il acquiert assez de points d'expérience pour l'augmenter.

Si un personnage a deux Réputations, le conteur lance les dés deux fois pour savoir si une personne a entendu parler du personnage. Une personne peut connaître les deux Réputations, auquel cas elle peut se demander ce qu'elle doit croire, ou les amalgamer. Pour plus de simplicité, la plupart des personnages ne devraient pas avoir plus de deux Réputations.

Distorsion

La Distorsion est l'effet secondaire de la vie dans de fortes auras mystiques, ou d'avoir été la cible d'effets mystiques durant une longue période. Chaque personnage a une valeur de Distorsion, qui augmente comme une Compétence, via des points de Distorsion au lieu de points d'expérience. Pour augmenter sa valeur de Distorsion d'un point, un personnage doit acquérir, en points de Distorsion supplémentaires, cinq fois la valeur qu'il doit atteindre. Donc, pour passer d'une valeur 2 à 3, il faut 15 points de Distorsion de plus.

Les points de Distorsion sont gagnés par l'exposition aux Dimensions surnaturelles, divine, féerique, infernale ou magique. Les points ne sont pas distingués selon leur source.

Gain de points de Distorsion

Il existe quatre sources principales de points de Distorsion :

1. Vivre dans une aura mystique puissante (6 ou plus) ;
2. Se voir affecté par un effet mystique puissant, à moins de l'avoir créé ou qu'il ait été conçu spécialement pour vous ;

3. Se trouver continuellement sous l'influence d'un effet mystique, qu'il soit ou non puissant ;
4. Obtenir un désastre dans l'utilisation d'une aptitude mystique.

Remarquez que ces sources de points de Distorsion sont distinctes. Donc, si un mage conçoit un effet mystique puissant, comme un Rituel de longévité, pour lui-même, il ne gagne pas de points de Distorsion pour se trouver affecté par un effet mystique puissant, mais il en gagne parce qu'il se trouve sous un effet mystique en continu.

Toutes les sources de points de Distorsion se cumulent. Un personnage continuellement affecté par un effet mystique puissant qui n'était pas conçu pour lui et qu'il n'a pas créé gagne des points pour être affecté par un effet puissant et pour être continuellement sous l'influence d'un effet mystique.

Vie dans une aura puissante

Les auras dépassant cinq points ont un effet sur quiconque vit dedans, ce qui se reflète par l'acquisition de points de Distorsion. Le nombre de points gagnés dépend de la force de l'aura et du temps passé à l'intérieur.

Un personnage est « toujours présent » dans une aura s'il vit, travaille et dort sur place. Des visites occasionnelles hors de l'aura ne comptent pas. La « présence à mi-temps » s'applique à quelqu'un qui dort dans l'aura mais travaille ailleurs, ou l'inverse. Cela s'applique aussi aux personnes qui passent deux semaines sur place et deux semaines dehors. Les « visites fréquentes » signifient que le personnage passe environ un quart de son temps dans l'aura.

Ce temps se réfère au temps total passé dans l'aura, même si plusieurs auras différentes sont concernées. Le temps passé dans une aura plus élevée peut être compté comme du temps dans une aura plus faible, si cela augmente le nombre de points de Distorsion acquis. Par exemple, un personnage qui passe la moitié de son temps dans une aura de niveau 6 avec de fréquentes visites dans des auras de niveau 7 et 8, doit gagner un point de Distorsion par an, car il est toujours présent dans une aura de niveau 6 au moins.

Les personnages possédant des facultés mystiques provenant de la même Dimension que l'aura (par exemple des mages hermétiques dans une aura magique) n'acquièrent pas de Distorsion en vivant dans cette aura. Ils peuvent en acquérir par d'autres sources.

Effets mystiques puissants

Toute personne sujette à un effet mystique puissant gagne un point de Distorsion, à moins que l'effet n'ait été créé par elle, ou que cet effet ait été spécifiquement et soigneusement conçu pour elle. La notion d'effet puissant est subjective, mais tout sort hermétique de sixième magnitude ou plus compte. La conception d'un effet pour une Cible particulière requiert, en termes hermétiques, qu'une version spéciale d'un sort de magie formelle soit inventée. Le sort est efficace sur n'importe qui, mais seuls la cible désignée et le mage qui le lance, ne subissent de Distorsion, à moins que l'effet soit également constant. Les Rituels hermétiques de longévité sont toujours conçus pour une cible spécifique. Si l'effet est continu, un point de Distorsion est acquis au lancement puis à chaque saison qui suit. Les rituels à Durée



Points et valeur de Distorsion

Valeur de Distorsion	Points de Distorsion (acquérir)	Points de Distorsion (augmenter)
1	5	5
2	15	10
3	30	15
4	50	20
5	75	25

etc.

Vie dans des auras puissantes

Force de l'aura	Toujours présent	Présence à mi-temps	Visites fréquentes
6	1/an	aucun	aucun
7	1/an	1/2 ans	aucun
8	2/an	1/an	aucun
9	1/saison	2/an	1/an
10	1/mois	1/saison	2/an

Points de Distorsion et effets constants

	Conçu pour ou créé par le sujet	Ni conçu pour ni créé par le sujet
Effet court, faible	0	0
Effet court, puissant	0	1
Effet constant, faible	1/an	1/an
Effet constant, puissant	1/an	1 au lancement + 1/an + 1/saison

Momentanée ne sont pas continus, mais font gagner un point de Distorsion lors du lancement s'ils ne sont ni lancés par la Cible, ni spécialement conçus pour elle.

Effets mystiques continus

Un personnage constamment sous l'influence d'un ou plusieurs effets mystiques actifs gagne un point de Distorsion par an pour chaque effet. La puissance de cet effet n'a pas d'importance, de même qu'il n'importe pas de savoir si l'effet était conçu pour une certaine personne ou lancé par la Cible.

Un personnage n'est sous l'influence d'un effet que s'il est affecté par celui-ci directement et personnellement. Donc, un personnage enchanté pour pouvoir voler en permanence est sous un effet continu, tandis que les personnes vivant dans un château volant ne le sont pas.

Les protections sont des effets mystiques tant qu'elles protègent quelqu'un. Deux exceptions notables pour les protections se trouvent dans la *Parma Magica* et le rituel *Aegis du foyer*, qui proviennent de la même percée de Bonisagus.

Les effets à Durée Momentanée ne sont pas continus. Un Rituel hermétique de longévité est un effet continu et confère un point de Distorsion par an en tant qu'effet mystique continu, mais il ne fait pas gagner de Distorsion supplémentaire en tant qu'effet mystique puissant.

Le lien entre un mage hermétique et son familier ne confère pas de points de Distorsion, il en va de même pour les pouvoirs d'enchantement du lien.

Un effet actif la moitié du temps est considéré comme constant pour le gain de Distorsion. En dessous de cela, il ne l'est pas. De plus, si un personnage est toujours sous l'effet de l'un ou l'autre effet mystique, mais que l'effet particulier varie, cela compte pour le gain de Distorsion.

Un effet mystique puissant et continu qui n'est ni conçu pour la Cible, ni lancé par la Cible, confère un point de Distorsion lors du lancement, plus cinq par an : un par an parce qu'il s'agit d'un effet mystique continu, un par saison parce qu'il s'agit d'un effet mystique puissant et continu.

Désastres mystiques

Quand un personnage obtient un désastre au jet de dé pour invoquer un effet mystique (par exemple, un sort hermétique ou une Compétence surnaturelle), il gagne un point de Distorsion pour chaque zéro obtenu aux dés de désastre.

Effets de la Distorsion

Les effets de la Distorsion dépendent de la valeur de Distorsion d'un personnage, de la nature du personnage et de la source de la Distorsion.

Les mages hermétiques sont plus sujets au Crépuscule du magicien en raison de leur valeur de Distorsion. Cela remplace les effets ordinaires.

Les personnages dénués du Don gagnent un Vice mineur lorsqu'ils atteignent une valeur de Distorsion de un. Remarquez que la plupart des habitants de l'Europe Mythique n'ont pas de valeur de Distorsion, car ils vivent dans une aura faible et n'ont jamais été sujets à des effets mystiques. Même les personnes qui ont été la cible d'un seul effet mystique dans leur vie n'ont pu gagner qu'un seul point de Distorsion, ce qui ne suffit pas pour subir un vice mineur.

Ce Vice mineur reflète la source prédominante de points de Distorsion. S'ils sont dus surtout à une aura, le Vice reflète l'aura et la plupart des personnages sont affligés du même Vice mineur. S'ils sont dus principalement à des effets magiques, le Vice reflète cet effet. Par exemple, un personnage soigné à plusieurs reprises à l'aide d'une magie puissante peut développer un stigmate de blessure, qui ne fait pas mal et n'entraîne aucune incapacité, mais semble fraîche et bien réelle.

Quand la valeur de Distorsion atteint 3, le personnage acquiert un deuxième Vice mineur.

Avec une valeur de Distorsion de 5, le personnage acquiert une Vertu mineure liée à la source principale des points de Distorsion. Cela met fin à l'acquisition de points par le simple fait de vivre dans une aura puissante du même type que cette Vertu mineure.

Lorsqu'il atteint une valeur de 6 en Distorsion, et à chaque progression ultérieure, le personnage acquiert un Vice majeur correspondant à la source de la Distorsion.

Vieillissement

Les personnages commencent à subir les effets de l'âge à partir de l'hiver qui suit leur 35e anniversaire. Chaque année, un personnage doit effectuer un jet sur la table de Vieillissement.

Total de Vieillissement :
Jet de tension (pas de désastre) + âge/10 (arrondi au sup.)
- modificateurs de conditions de vie
- modificateur du Rituel de longévité

Sachant qu'un jet élevé indique généralement un effet plus sévère, des modificateurs élevés de conditions de vie et de Rituel de longévité permettent de vivre plus longtemps.

Un Rituel de longévité est utile jusqu'à ce que le personnage subisse une crise. Lorsque la crise se produit, le rituel assure que la personne survit, mais le pouvoir est consommé et le rituel doit être recommencé (cf. p. 160).

Un personnage sous l'effet d'un Rituel de longévité tente un jet sur la table de Vieillissement, quel que soit son âge, mais traite tout résultat de 10 ou plus comme un 9, tant qu'il n'a pas 35 ans. Son âge apparent peut être moins important que son âge réel, mais il ne court aucun risque de vieillir plus vite que la normale. À la discrétion du conteur et du joueur, cela peut aussi s'appliquer à des personnages ayant des modificateurs au jet de Vieillissement par d'autres sources.

Distorsion et non-humains

D'autres créatures et choses ordinaires sont aussi distordues par les effets mystiques. Cependant, garder à l'œil les valeurs de Distorsion de chaque personnage de l'alliance ne sera pas amusant. Le conteur est invité à décrire les effets intéressants qu'il désire. Les règles applicables aux humains donnent une idée du temps d'attente avant que des effets soient visibles, ainsi que de leur importance. Les créatures ayant une valeur de Puissance sont immunisées à la Distorsion. Elles sont déjà partie intégrante des Dimensions mystiques.

Augmentation de l'âge apparent

Des jets particulièrement bas sur la table de Vieillissement indiquent que le personnage ne paraît pas vieillir. Dans le cas contraire, l'âge apparent du personnage augmente d'une année. Le modificateur au jet dépend de l'âge réel du personnage, pas de son âge apparent.

Points de Vieillissement

Les points de Vieillissement s'accumulent pour chaque caractéristique. Lorsqu'un personnage possède un nombre de points de Vieillissement supérieur à la valeur absolue de la caractéristique, celle-ci est diminuée d'un point et tous les points de Vieillissement correspondants sont effacés. Donc, un personnage ayant une valeur de Communication de +2 tombe à +1 lorsqu'il acquiert sont troisième point de Vieillissement dans cette caractéristique. Un personnage dont l'énergie est de -3, descend à -4 lorsqu'il acquiert son quatrième point de Vieillissement dans cette caractéristique.

Si un point de Vieillissement dans une « caractéristique quelconque » est acquis, le joueur peut choisir la caractéristique concernée.

Décrépitude

Chaque point de Vieillissement compte aussi comme point d'expérience en Décrépitude, laquelle augmente comme une Compétence. Donc, un personnage qui a dix-sept points de Vieillissement est à la valeur 2 en Décrépitude. Les personnages dont la valeur de Décrépitude atteint 4 sont extrêmement frêles et doivent tenter un jet sur la table des Crises lorsqu'ils entreprennent une activité éprouvante, comme un long voyage ou un combat. Les personnages dont la valeur de Décrépitude atteint 5 sont cloués au lit et mourront après quelques mois, au mieux. Ils ne peuvent être sauvés par une intervention mortelle.

Table de Vieillissement

Conditions de vie

Conditions de vie	Modificateur
Site riche ou sain	+2
Alliance typique d'été ou automne (mage)	+2
Alliance typique d'été ou automne (homme ordinaire)	+1
Alliance typique de printemps ou d'hiver (mage)	+1
Paysan moyen	0
Site pauvre ou malsain, ville typique	-2

Jets de Vieillissement

Jet	Résultat
2 ou moins	Pas de vieillissement apparent
3 ou plus	L'âge apparent augmente d'une année
10-12	1 point de Vieillissement dans une caractéristique quelconque
13	Gain de suffisamment de points de Vieillissement (dans des Caractéristiques quelconques) pour atteindre le prochain niveau de Décrépitude, plus Crise
14	1 point de Vieillissement en Vivacité
15	1 point de Vieillissement en Énergie
16	1 point de Vieillissement en Perception
17	1 point de Vieillissement en Présence
18	1 point de Vieillissement en Force et en Énergie
19	1 point de Vieillissement en Dextérité et en Vivacité
20	1 point de Vieillissement en Communication et en Présence
21	1 point de Vieillissement en Intelligence et en Perception
22+	Gain de suffisamment de points de Vieillissement (dans des caractéristiques quelconques) pour atteindre le prochain niveau de Décrépitude, plus Crise

Crises

Jet	Résultat
8 ou moins	Doit garder le lit une semaine
9-14	Doit garder le lit un mois
15	Maladie bénigne. Jet d'Éne de 3+ ou CrCo 20 pour survivre
16	Maladie sérieuse. Jet d'Éne de 6+ ou CrCo 25 pour survivre
17	Maladie grave. Jet d'Éne de 9+ ou CrCo 30 pour survivre
18	Maladie critique. Jet d'Éne de 12+ ou CrCo 35 pour survivre
19+	Maladie terminale. Cr Co 40 pour survivre

Crises

Commencez par augmenter la Décrépitude du personnage, puis tentez un jet sur la table des Crises.

Total de Crise :
Dé simple + âge / 10 (arrondi au sup.)
+ valeur de Décrépitude

Des soins médicaux peuvent aider un personnage à traverser une Crise. Un jet d'Intelligence + Médecine de 6+ permet d'ajouter le niveau de Médecine du soignant, au jet d'Énergie pour survivre à la Crise. Un seul médecin peut aider le patient, et si le docteur obtient un désastre, on soustrait 3 au jet de survie.

Les vertus qui affectent les jets de Vieillissement ne changent rien au jet de Crise.

Un personnage qui survit à une Crise a besoin d'une saison de repos pour récupérer complètement et ne peut donc entreprendre d'autres activités cette saison.



XI. Obstacles

Combat

Le combat n'est généralement pas la partie la plus importante des histoires dans **Ars Magica**, mais quand il se produit, c'est un événement dramatique et mortel.

Valeurs de combat

Les personnages possèdent cinq valeurs de combat : Initiative, Attaque, Défense, Dégâts et Encaissement. Si un personnage utilise simplement une arme, les modificateurs dus à l'arme peuvent être lus simplement dans la table des armes (cf. p. 260 et 261). Si le personnage utilise une arme et un bouclier, il faut cumuler les modificateurs de l'arme et du bouclier pour obtenir le modificateur final.

Total d'Initative :
Vivacité + Modificateur d'initiative de l'arme - Encombrement + dé de tension

Total d'Attaque :
Dextérité + Compétence de combat + Modificateur d'attaque de l'arme + dé de tension

Total de Défense :
Vivacité + Compétence de combat + Modificateur de défense de l'arme + dé de tension

Total de Dégâts :
Force + Modificateur de dégâts de l'arme + Avantage d'attaque

Total d'Encaissement :
Énergie + Bonus d'Encaissement de l'armure

En outre, l'**Avantage d'attaque**, calculé en cours de combat, est essentiel à sa résolution.

Avantage d'Attaque :
Total d'attaque de l'attaquant - Total de défense du défenseur

Désastres en combat

Un désastre en combat réduit le total à zéro, comme tout autre désastre. Si un personnage obtient un désastre à son jet de défense, il est presque certain de se faire tuer si son adversaire est armé et un peu compétent. Son adversaire aura un grand **Avantage d'attaque** (égal à son Total d'attaque), ce qui se traduira par des dégâts importants, probablement mortels. C'est ce à quoi l'on peut s'attendre lorsque l'on commet une grosse erreur alors qu'un ennemi compétent essaye de vous tuer. Ceci rend le combat dans **Ars Magica** potentiellement très mortel, raison pour laquelle les personnages devraient réfléchir soigneusement avant de s'y lancer.

Séquence de combat

L'Initiative est déterminée une seule fois pour tout le combat, puis reste la même à chaque tour.

Chaque participant au combat agit par ordre **d'Initiative décroissante, donc le participant** ayant le plus haut Total d'initiative agit en premier. Un participant ayant une Initiative élevée peut retarder son action pour réagir ultérieurement dans le tour. En cas d'égalité entre deux participants, il faut les départager par un nouveau lancer de dé.

Quand c'est à son tour d'agir, l'attaquant lance un dé de tension et utilise le résultat pour calculer son Total d'attaque. Le défenseur lance aussi un dé de tension pour calculer son Total de défense. Si le Total d'attaque est supérieur au Total de défense, l'attaque a porté. L'Avantage d'attaque est le montant par lequel votre Total d'attaque dépasse le Total de défense de votre adversaire.

Si votre attaque porte, soustrayez le Total d'encaissement de votre adversaire de votre Total de dégâts. L'adversaire subit une blessure en fonction du dépassement par votre Total de dégâts, de son Total d'encaissement, ainsi que de sa Taille.

Si votre attaque ne porte pas, vous n'infligez pas de dégâts, quel que soit votre Total de dégâts.

Répétez ces étapes jusqu'à ce que tous les participants au combat aient eu l'occasion d'agir.

Un seul tour de combat, constitué d'une attaque pour chaque participant au combat, dure environ six secondes.





SECTION XI

Séquence de combat

1. Tirez l'initiative et calculez l'ordre d'initiative
2. Le participant ayant la plus haute initiative attaque.
   a. L'attaquant jette le dé et génère un Total d'attaque.
   b. Le défenseur jette le dé et génère un Total de défense.
   c. Calculez l'Avantage d'attaque : Total d'attaque – Total de défense.
   d. Si l'Avantage d'attaque ne dépasse pas zéro, l'attaque est un échec. Passez à l'étape 3. Si cet Avantage est de 1 ou plus, calculez les dégâts.
   e. Calculez les dégâts subis par le défenseur.
3. Répétez la séquence d'attaque (étapes 2 a à e) pour le participant ayant l'initiative suivante. Lorsque tous les participants ont agi, retournez à l'étape 2. Remarquez qu'on ne tire pas à nouveau l'initiative.

Exemple d'initiative

Supposons qu'il y ait cinq participants dans un combat. Au premier jet d'initiative, ils obtiennent les résultats suivants :

John : 10
Will : 6
Michelle : 6
David : 6
Scott : 4

Puisque Will, Michelle et David sont tous à égalité, ils doivent relancer le dé. Ce nouveau jet ne détermine que l'ordre relatif de ces trois personnages et ne supplante pas le premier résultat d'initiative. Voici les nouveaux résultats :

Michelle : 12
David : 6
Will : 1

L'ordre d'initiative est finalement :
John
Michelle
David
Will
Scott

Table de Dégâts

Taille	Légère	Moyenne	Grave	Incapacitante	Mort
-4 ou moins	1	2	3	4	5+
-3	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
-2	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
-1	1-4	5-8	9-12	13-16	17+
0	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
+1	1-6	7-12	13-18	19-24	25+
+2	1-7	8-14	15-21	22-28	29+
+3	1-8	9-16	17-24	25-32	33+

Toute augmentation de la Taille de +1 ajoute +1 à chaque palier de blessure. Pour chaque tranche de 5 + Taille points par lesquels le Total de dégâts dépasse le Total d'encaissement, le niveau de blessure augmente d'un cran.

Combat à distance

Si un seul camp dispose d'armes à distance, l'autre ne peut lui causer de dégâts à distance.

Le Total d'attaque subit un malus de -3 pour chaque segment de portée au-delà du premier entre les attaquants et les défenseurs. Le segment de portée dépend de l'arme utilisée.

Si l'on se défend contre des projectiles, seul le bonus de défense du bouclier s'ajoute au Total de défense. Les autres armes ne servent à rien contre les projectiles. Votre Compétence de combat compte toujours, puisqu'elle représente la capacité d'esquiver autant que celle de se défendre à l'aide d'une arme.

Groupes

Dans **Ars Magica**, le combat se déroule souvent entre groupes plutôt qu'entre individus, et rien ne garantit qu'un joueur particulier contrôle tel ou tel personnage. Les combattants peuvent donc être divisés en groupes. Les groupes sont traités ensemble pour les besoins du combat et peuvent être constitués d'un à six personnages. Certaines troupes préfèreront ne pas utiliser les règles de combat de groupe, soit parce qu'elles n'ont que rarement des combats contre de multiples ennemis, soit parce qu'elles préfèrent jouer avec exactement un personnage par joueur à tout moment.

Tous les membres d'un groupe doivent être à peu près d'une Compétence comparable. Cela signifie que les valeurs de combat ne peuvent dépasser cinq points d'écart. C'est-à-dire que, pour chaque valeur de combat, le meilleur membre du groupe ne peut dépasser le moins bon de plus de cinq points. Cette exigence ne s'applique qu'au moment de la formation du groupe, les blessures et autres malus subis durant le combat n'obligent pas à séparer le groupe, à moins que le chef ou l'homme de tête (cf. plus loin) ne soit victime d'une blessure incapacitante.

En général, les groupes de personnages-joueurs seront composés de servants combattant côte à côte. Les compagnons militaires vont presque toujours combattre indépendamment.

Un groupe comporte un homme de tête, le personnage qui se porte à la pointe du combat. Les groupes entraînés comportent aussi un chef, qui peut être la même personne, ou pas. Il n'est possible de changer de chef et d'homme de tête que si le groupe n'est pas en combat, mais pour cela, un seul tour durant lequel les membres du groupe n'attaquent pas et ne sont pas attaqués est suffisant. Cela suffit aussi pour former un groupe à partir de simples individus, ou pour diviser un groupe.

Si l'homme de tête ou le chef est tué ou victime d'une blessure incapacitante, le groupe se divise en individus. Ils peuvent former un nouveau groupe en un tour, durant lequel ils ne participent pas au combat.

Dégâts de groupe

Quand un groupe inflige des dégâts, ceux-ci sont calculés dans la séquence de combat un nombre de fois équivalent au nombre de membres du groupe, en fait l'attaque de chaque membre du groupe porte. Les coups doivent être divisés aussi également que possible entre les membres du groupe adverse. L'homme de tête doit toujours subir au moins autant de coups que chacun des autres membres du groupe.

Par exemple, un groupe comptant quatre membres attaque un groupe formé de trois membres, dont un a la vertu Sang de géant, mais dont l'homme de tête et les autres sont des humains de taille normale. Après soustraction de l'Encaissement du groupe (égal à l'Encaissement de l'homme de tête), l'attaque inflige six points de dégâts. Donc, quatre blessures à six points sont infligées. Puisque quatre blessures ne peuvent pas être distribuées également entre trois personnes, l'homme de tête subit deux blessures. Pour un homme normal, une blessure de six points est une blessure moyenne, donc l'homme de tête subit deux blessures moyennes, tandis que l'autre homme vulgaire subit une seule blessure moyenne. Pour un personnage ayant la vertu Sang de géant, six points de blessure n'infligent qu'une blessure légère, donc ce personnage ne subit qu'une blessure légère.

Les malus de blessure infligés à l'homme de tête s'appliquent à tout le groupe, mais les autres membres

Combat : un exemple simple

Ignatio se trouve opposé à Polandrus, le loup infernal décrit dans la section consacrée au bestiaire. Ignatio est à pied, combattant à l'aide d'une épée courte et d'un bouclier rond. Polandrus combat avec ses crocs. Leurs caractéristiques de combat sont les suivantes :

Ignatio : Init +1, Att +12, Déf +11, Dég +7, Enc +11

Polandrus : Init +18, Att +11, Déf +9, Dég +8, Enc +6

Ils commencent par tirer l'initiative. Ignatio obtient un 2, pour un Total d'initiative de +3. Polandrus obtient un 6, pour un Total d'initiative de 24. Polandrus attaque en premier, ce qui n'étonne personne.

Le loup obtient un 5 pour l'attaque, ce qui donne un Total d'attaque de 16. Ignatio obtient un 6 en défense, son Total de défense est de 17. Il repousse le loup avec son bouclier et ne subit aucun dommage.

Ensuite, Ignatio attaque et obtient un 0. Il doit maintenant vérifier s'il a obtenu un désastre (cf. p. 9). Le conteur décide que le dé de désastre unique normal doit être lancé, puisqu'il n'y a pas de circonstances particulières réclamant plusieurs dés de désastre. Heureusement, Ignatio obtient un 4 et ne subit pas de désastre. Son Total d'attaque est donc de 12, puisque le zéro obtenu avec le dé de tension est simplement un zéro. Le loup jette le dé pour sa défense et obtient aussi un zéro. Il lance aussi un dé de désastre et obtient un 1, donc Polandrus évite aussi de subir un désastre. Le Total de défense du loup est seulement de 9, Ignatio a donc un Avantage d'attaque de 3. Cela signifie qu'il inflige sa base de dégâts de 7 plus son Avantage d'attaque de 3 = 10 Dégâts. Polandrus a un Encaissement de 6, donc 4 points de dégâts pénètrent. Avec sa Taille de -1, en consultant la table de dégâts (cf. p. 255), la conjonction des dégâts de 4 et de la Taille de Polandrus indique une blessure légère. Polandrus subira maintenant un malus de blessure de -1 à toutes ses actions.

Pendant le tour suivant, Polandrus attaque encore. Il obtient un 6, ce qui donne en comptant le malus, un Total d'attaque de 16 seulement. Ignatio obtient un 7, pour un Total de défense de 18 et ne craint toujours rien.

Lors de son attaque, Ignatio obtient un 6, pour un Total d'attaque de 18, tandis que le loup n'obtient qu'un 2, ce qui lui donne, malus compris, un Total de défense de 10. Cela donne à Ignatio un Avantage d'attaque de 8, ce qui, après avoir ajouté les dégâts d'Ignatio et l'Encaissement de Polandrus, donne 10 points de dégâts (remarquez que l'Encaissement ne subit pas de malus car il ne fait pas l'objet d'un jet de dé). Cela inflige une blessure grave à Polandrus, ajoutant -5 à ses malus. Le loup subit dorénavant un malus de -6 à toutes ses actions.

À ce moment, Polandrus comprend qu'il perdra ce combat, à moins d'avoir beaucoup de chance. En tant que démon, il peut s'enfuir simplement en retrouvant sa forme d'esprit et il le fait. Ignatio est le vainqueur.



continuent d'apporter leur bonus complet tant qu'ils ne sont pas victimes d'une blessure incapacitante.

Groupe sans entraînement

Plusieurs personnages du même côté, de Compétence à peu près égale (comme défini ci-dessus). Désignez un personnage comme l'homme de tête. Les caractéristiques de combat sont celles de l'homme de tête.

Groupe entraîné

Un groupe de personnages entraînés à combattre ensemble. Un groupe peut être considéré comme entraîné à combattre ensemble si ses membres ont passé au moins une saison à améliorer leurs Compétences de combat, en même temps et au même endroit (par exemple, l'été précédent à l'alliance des personnages joueurs).

Un groupe entraîné a un chef et un homme de tête. Il peut s'agir de la même personne, mais ce n'est pas obligatoire. Le chef organise le groupe, tandis que l'homme de tête se place en pointe du combat.

Le nombre maximum de combattants du groupe est égal à la compétence Commandement du chef. Si le groupe compte plus de membres, il est traité comme un groupe non entraîné, comme ci-dessus, parce que son chef ne peut pas le coordonner.

Les caractéristiques de combat du groupe sont égales à celles de l'homme de tête. Les autres membres du groupe apportent un bonus. Ce bonus est égal à la somme des Compétences de combat des autres membres du groupe, sans pouvoir dépasser trois fois la compétence Commandement du chef. Donc, si le chef du groupe a une compétence Commandement de 3, le bonus ne peut pas dépasser +9. Ce bonus peut s'appliquer à l'attaque ou à la défense, mais pas aux deux totaux. Le groupe peut inverser l'application du bonus d'un tour à l'autre.

Défenseurs

Un ou plusieurs personnages sont défendus par un ou plusieurs autres personnages. Traitez les défenseurs comme un groupe. Le personnage défendu n'est blessé que si ses défenseurs obtiennent un désastre ou subissent tous une blessure incapacitante. Le cas le plus courant est le mage défendu par un ou plusieurs servants, dits « porteurs de bouclier ». Le personnage défendu ne fait pas partie du groupe de défenseurs et n'a donc pas besoin d'être d'une Compétence à peu près équivalente. Le groupe de défenseurs peut entreprendre toute action de combat normale.

Le nombre de personnages défendus ne peut pas dépasser le nombre de personnages défenseurs.

Défenseurs sans groupes

Si vous n'utilisez pas les règles de groupes, vous devriez tout de même autoriser les défenseurs. Un personnage défendu ne peut pas être attaqué sans que ses défenseurs aient subi des blessures incapacitantes.

Options de combat

La plupart des options de combat sont utilisables tant par les groupes que par les individus.

Dégagement

Un participant qui veut se retirer du combat génère un Total de défense au lieu d'un Total

Combat : un exemple complexe

Paul, Gérard et Ignatio assurent une patrouille qui les conduit dans une forêt féerique. Les êtres féeriques, qui veulent s'amuser, créent des répliques exactes d'eux et les envoient se battre. Les trois servants doivent à présent se battre contre eux-mêmes.

Leurs statistiques de combat sont les suivantes :

Gérard : Init +0, Att +10, Déf +9, Dég +10, Enc +6 (Armes à une main 6, Commandement 2)

Ignatio : Init +1, Att +12, Déf +11, Dég +7, Enc +11 (Armes à une main 6, Commandement 2)

Paul : Init +2, Att +8, Déf +6, Dég +7, Enc +9 (Armes à une main 5, Commandement 3)

Ils peuvent former un groupe et les *trois* servants se sont entraînés ensemble à l'alliance. Les êtres féeriques ne l'ont pas fait et ne peuvent former qu'un groupe non entraîné. Les servants adoptent rapidement leur formation de combat. Ignatio est l'homme de tête, ils utilisent donc ses statistiques de combat, tandis que Paul est le chef. Les Compétences de combat adéquates atteignent +11, ils ont donc le bonus plein de +9. Ils décident de le placer en attaque au premier tour.

Les êtres féeriques forment un groupe non entraîné, où Ignatio est aussi l'homme de tête. Les servants obtiennent un zéro pour l'initiative, mais sans désastre, pour un total de 1. Ils agiront probablement en dernier. Les êtres féeriques obtiennent aussi un zéro, c'est une égalité. Sur un nouveau jet, les servants obtiennent un 8 et les êtres féeriques un 4, les servants attaquent donc en premier.

Les servants obtiennent 4 à l'attaque. Avec le bonus de groupe, cela donne un Total d'attaque de 25. Les êtres féeriques ont beaucoup de chance et obtiennent un 12 en défense, pour un Total de défense de 23. Les servants touchent mais n'infligent qu'un Total de dégâts de 9, qui ne traverse pas l'Encaissement de l'homme de tête des êtres féeriques.

Les êtres féeriques obtiennent un 2 pour l'attaque, donnant un Total d'attaque de 14, les servants obtiennent aussi un 2, pour un Total de défense de 13. Un Avantage d'attaque de 1 ne suffit pas pour traverser l'Encaissement des servants, qui ne sont pas blessés.

Lors de l'attaque suivante, les servants obtiennent encore un 2, pour un Total d'attaque de 23 (ils continuent de placer leur bonus en attaque). Les êtres féeriques obtiennent aussi un 2 et la troupe demande que l'on remplace les dés. Quoi qu'il en soit, le Total de défense est de 13. Cela donne aux servants un Avantage d'attaque de 10, donc 6 points de dégâts, assez pour que les êtres féeriques subissent chacun une blessure moyenne. Les êtres féeriques ont à présent un modificateur de -3 à tous leurs totaux de combat.

Ils obtiennent un 4 à l'attaque, pour un Total d'attaque de 13 en comptant le malus. Les servants obtiennent un 3 pour un Total de défense de 14, et les tiennent à distance.

Les servants attaquent encore, tirant un 5 pour un Total d'attaque de 26. Les êtres féeriques n'obtiennent qu'un jet de 2 en défense, ce qui ne leur donne qu'un Total de défense de 10 en raison du malus de blessure. Un Avantage d'attaque de 16 se traduit par 12 points de dégâts, une blessure grave pour chacun, infligeant un malus de -5.

A ce moment, les êtres féeriques décident de s'enfuir. Ils génèrent donc un Total de défense au lieu d'un Total d'attaque. Ils obtiennent un 1, suivi d'un 3, ce qui donne 6. Leur Total de défense est de 9 en tenant compte des malus de blessure. Les servants obtiennent un 2, pour un Total d'attaque de 23, les êtres féeriques ne s'enfuiront pas si facilement.

Les servants attaquent à nouveau, obtiennent un 3, pour un Total d'attaque de 24. Les êtres féeriques obtiennent un 9 en défense, générant un Total de défense de 12. Un Avantage d'attaque de 12 signifie 8 points de dégâts et une autre blessure moyenne pour chacun. Les êtres féeriques ont à présent un malus de -11.

Les êtres féeriques continuent de vouloir se dégager et bénéficient d'un bonus de +3, ce qui ne fait que compenser le malus de blessure. Ils obtiennent un 0, ce qui leur laisse un Total de défense de +3. Les servants ne subissent pas de désastre et les êtres féeriques sont toujours pris dans le combat.

Lors de leur attaque suivante, les servants obtiennent un 6, pour un Total d'attaque de 27. Les êtres féeriques obtiennent un 6, mais ne bénéficient pas du bonus de dégagement pour cette défense, le Total de défense est donc de 6. Un Avantage d'attaque de 21 se traduit par 17 points de dégâts, c'est-à-dire une blessure incapacitante. Les êtres féeriques s'écroulent tous trois, le combat est terminé. Les servants remercient le capitaine de leur troupe, qui a insisté pour qu'ils s'entraînent ensemble.

d'attaque lorsqu'il agit à son tour. Tous les adversaires qui ont attaqué ce participant dans le tour précédent génèrent un Total d'attaque. Si le Total de défense bat tous les Totaux d'attaque, ce participant a quitté le combat et ne peut plus être engagé, sauf par un personnage qui se dégage aussi pour le poursuivre.

Remarquez qu'un participant qui n'a pas été attaqué depuis le tour précédent peut se dégager automatiquement.

Un participant qui tente de se dégager à maintes reprises bénéficie d'un bonus de +3 cumulatif pour chaque tentative après la première : +3 à la deuxième tentative, +6 à la troisième, etc. Si ce participant attaque avant de tenter un dégagement, le bonus retombe à zéro.

Effort

En dépensant un point de Fatigue, vous pouvez ajouter un bonus égal à votre Compétence de combat soit au Total d'attaque, soit au Total de défense, pour un tour. Ce bonus s'applique à un seul jet d'attaque, mais à tous les jets de défense du tour. Dans un groupe, tous les membres doivent dépenser un point de Fatigue et le bonus est égal au niveau de Compétence de l'homme de tête.

Magie

Les mages peuvent user de magie durant le combat. Ils peuvent lancer leur sort à leur tour d'initiative, mais comme les sorts n'ont pas de modificateur d'initiative, le total est basé sur la seule Vivacité. Un mage qui lance un sort rapide (cf. p. 134) réagit immédiatement à une autre action, sans être tenu par un rang d'initiative.

Lancer un sort dure environ un tour de combat, sauf pour le lancement rapide. Donc, un mage ne peut pas lancer plus d'un sort normal, ou un sort rapide plus un sort normal, durant le même tour. Un mage très rapide pourrait être capable de lancer

plusieurs sorts rapides, mais c'est hors de portée de la plupart des mages.

Combat monté

Un personnage à cheval ajoute son niveau en Équitation, avec un maximum de +3, à ses Totaux d'attaque et de défense, en raison de sa position surélevée et du contrôle qu'il exerce sur un grand animal.

Combat non létal

Il existe deux grands types de combat non létal : la saisie et le pugilat. Lors d'une saisie, un personnage tente d'en immobiliser un autre, tandis que lors d'un pugilat, on tente de faire perdre connaissance à l'autre. Les règles de ces deux types de combat sont étroitement semblables aux règles normales de combat et n'en diffèrent que par les conséquences des actions.

Dans un pugilat, les effets d'une attaque réussie sont modifiés, pour faire perdre des niveaux de Fatigue à l'adversaire, tout en subissant des blessures moins graves. Calculez le niveau de Blessures que le défenseur subirait dans un combat normal, selon les règles de combat, puis lisez le résultat du pugilat dans la table des effets du pugilat. Les niveaux de Fatigue perdus en pugilat sont à court terme.

Un personnage peut attaquer par pugilat sans malus s'il est sans arme, ou équipé d'un assommoir. S'il utilise une arme ordinaire, il subit un malus de -3 à son Total d'attaque parce qu'il prend soin de ne pas tuer son adversaire par erreur, et il n'ajoute pas le bonus de dégâts de l'arme à son Total de dégâts.

Un personnage tentant d'en saisir un autre, y parvient si son Avantage d'attaque dépasse zéro. Notez l'Avantage d'attaque, sous le nom de Force de la saisie. Le personnage saisi peut tenter une attaque normale contre le personnage, pour tenter de se libérer, mais ne peut pas tenter une autre attaque ou une autre action qui suppose de se déplacer. Si l'attaque du personnage saisi est un succès, soustrayez son Avantage d'attaque de la Force de la saisie. Si cela réduit la Force de la saisie à zéro ou moins, le personnage saisi s'est libéré, infligeant une blessure légère à celui qui l'avait saisi.

Un personnage qui en saisit un autre peut tenter de nouvelles attaques lors des tours suivants pour renforcer sa Force de saisie. Ajoutez l'Avantage d'attaque de chaque attaque à la Force de saisie. De même, le personnage saisi peut tenter de se libérer à chaque tour.

Remarquez que la Force de saisie n'est modifiée que par les attaques qui ont un Avantage d'attaque supérieur à zéro.

Pour saisir, un personnage doit utiliser la compétence Bagarre et avoir les mains libres. Toute Compétence de combat en mêlée, y compris la Bagarre, peut servir à se libérer.

Effets spéciaux

Parfois, un personnage veut accomplir une autre action qu'une attaque pendant le combat. Cela comprend faire chuter un adversaire, le désarmer, ou se saisir de l'amulette à son cou. Suivez la procédure normale et fixez un Avantage d'attaque nécessaire pour réussir. Si l'attaquant atteint cet Avantage, il réussit son action.

La plupart des manœuvres utilisent la compétence Bagarre, parce que le personnage ne se sert pas d'une arme.

Effets du pugilat

Niveau de blessure	Effet
Légère	1 niveau de Fatigue
Moyenne	2 niveaux de Fatigue
Grave	2 niveaux de Fatigue et 1 blessure légère
Incapacitante	3 niveaux de Fatigue et 1 blessure légère
Mortelle	5 niveaux de Fatigue et 1 blessure moyenne

Exemples d'avantages

Tâche	Avantage requis
Désarmer	9
Faire chuter	3
Saisir un objet porté	6
Arracher l'arme des mains de l'adversaire	12

Séparation des groupes

Si deux groupes ou plus attaquent un groupe de défenseurs comptant plus d'un membre, les attaquants peuvent tenter de séparer le groupe de défenseurs. Ceci est résolu comme une attaque normale, mais si l'Avantage d'attaque est de zéro ou plus, le groupe attaquant force la séparation d'un groupe de défenseurs au lieu de leur infliger des dégâts. Les caractéristiques des groupes de défenseurs sont recalculées au besoin. Dans ces circonstances, les groupes peuvent désigner un nouvel homme de tête et un nouveau chef tout en combattant.

En règle générale, un groupe doit être divisé à parts égales lors de la séparation. Si deux groupes en attaquent un et que l'un des attaquants parvient à causer la séparation des défenseurs, le groupe de défenseurs doit être divisé en deux moitiés. Si trois groupes attaquent et que deux ou trois attaquants parviennent à causer la séparation du groupe des défenseurs, ce groupe doit être divisé par tiers. Si, par exemple cinq groupes en attaquent un et qu'un seul groupe d'attaquants force la séparation, le groupe de défenseurs doit être divisé par moitiés.

En mêlée, les groupes ne peuvent tenter de scinder que les groupes adverses.

Armure

L'armure est importante : elle aide les personnages à éviter de subir des blessures graves en bataille. Deux



facteurs décrivent l'armure portée par un personnage : son matériau et la quantité portée. La table des armures reprend une liste de chaque type d'armure disponible dans **Ars Magica**.

Matériaux

Du tissu matelassé, une fine couche de cuir, ou des couches de fourrure ou vêtements maintenues pas des boucles de cuir forment l'armure la plus élémentaire. L'utilisation de cuir très épais, ou le durcissement du cuir par imprégnation de cire ou cuisson produisent un matériau plus à même d'amortir les coups d'armes contondantes. L'utilisation d'autres renforts au cuir, au moyen de rivets, anneaux ou autres pièces de métal, le renforce contre les coups tranchants. La séparation du cuir en un ensemble souple d'écailles permet d'utiliser des pièces de cuir plus épaisses. Le remplacement des écailles de cuir par de petites plaques de métal se chevauchant améliore la protection tout en conservant la souplesse, mais le métal pèse un peu plus lourd. Le summum de la technologie en 1220 se trouve dans la cotte de mailles, un vêtement métallique souple formé de mailles entrelacées.

Tenue

Une armure partielle ne couvre que les organes vitaux, et se compose généralement d'un haubert (chemise à manches courtes descendant jusqu'aux cuisses), éventuellement d'une coiffe protégeant la tête et le cou, ainsi que d'un casque à visage ouvert. L'armure complète ajoute des gantelets pour protéger les mains, des avant-bras armés, des chausses pour les jambes, un casque fermé, et peut-être des pièces supplémentaires pour la gorge, les aisselles et les genoux. L'armure complète comprend souvent un gambison, un surcot rembourré porté au-dessus de l'armure. Les petites pièces auxiliaires peuvent être construites en un matériau différent de la cuirasse principale, par exemple une cotte de mailles peut avoir de la maille pour protéger le torse, mais des écailles de cuir sur les bras et jambes (mais elle peut être entièrement réalisée en mailles de fer). Pour simplifier, seul le matériau principal de l'ensemble a un effet en termes de jeu (Protection et Charge).

Tables des armes & armures

Table des armures

	Partiel		Complet		
Matériau	Prot	Charge	Prot	Charge	Coût
Rembourrage/cuir	1	2	n/a	n/a	Peu coûteux
Cuir épais	2	3	n/a	n/a	Peu coûteux
Cuir renforcé de métal	2	2	4	4	Moyen
Écailles de cuir	3	3	5	5	Moyen
Écailles métalliques	4	4	7	7	Moyen
Cotte de mailles	6	4	9	6	Cher

Prot : le bonus conféré par l'armure à l'Encaissement.
Charge : ce que l'armure ajoute au Fardeau porté par le personnage.
Coût : une indication générale du coût de l'armure. Les armures plus coûteuses protègent mieux.

Table des armes de mêlée

	Compétence	Init	Att	Déf	Dég	Force	Charge	Coût
Esquive	Bagarre	0	n/a	0	n/a	n/a	0	n/a
Poings	Bagarre	0	0	0	0	n/a	0	n/a
Pieds	Bagarre	-1	0	-1	+3	n/a	0	n/a
Gantelet	Bagarre	0	0	+1	+2	-3	0	Peu coûteux
Trique*	Bagarre	0	+2	0	+2	-2	1	Peu coûteux
Dague	Bagarre	0	+2	0	+3	-3	0	Peu coûteux
Couteau	Bagarre	0	+1	0	+2	-6	0	Peu coûteux
Hache	1 main	+1	+4	0	+6	0	1	Moyen
Gourdin	1 main	+1	+2	+1	+3	-2	1	Peu coûteux
Hachette	1 main	0	+3	0	+4	-2	1	Peu coûteux
Lance	1 main	+2	+4	0	+5	0	2	Moyen
Masse**	1 main	+1	+3	0	+8	0	2	Moyen
Masse et chaîne	1 main	+2	+3	0	+7	0	2	Moyen
Pique courte	1 main	+2	+2	0	+5	-1	1	Peu coûteux
Épée courte	1 main	+1	+3	+1	+5	-1	1	Moyen
Épée longue	1 main	+2	+4	+1	+6	0	1	Cher
Bouclier, targe	1 main	0	0	+1	0	-2	1	Moyen
Bouclier rond	1 main	0	0	+2	0	-1	2	Peu coûteux
Écu	1 main	0	0	+3	0	0	2	Moyen
Massue	2 mains	+1	+4	+1	+7	+1	2	Peu coûteux
Outil agricole	2 mains	+1	+3	+1	+5	0	2	Peu coûteux
Fléau	2 mains	+1	+3	+1	+8	0	2	Peu coûteux
Arme d'hast	2 mains	+3	+4	+1	+8	0	2	Moyen
Hache d'armes	2 mains	+1	+5	0	+11	+1	2	Moyen
Pique longue***	2 mains	+3	+3	+1	+7	0	3	Peu coûteux
Grande épée	2 mains	+2	+5	+2	+9	+1	2	Cher
Bâton	2 mains	+2	+3	+3	+2	-1	2	Peu coûteux
Marteau d'armes	2 mains	0	+6	0	+12	+2	3	Moyen

* Toute arme contondante improvisée, comme une pierre ou un outil
** Comprend les gourdins munis de pointes, les marteaux militaires et autres armes contondantes
*** Comprend la lance, utilisée à pied
Compétence : la Compétence d'arme permettant d'utiliser l'arme
Init : modificateur à l'Initiative
Att : modificateur à l'Attaque
Déf : modificateur à la Défense
Dég : modificateur aux Dégâts
Force : la force minimale nécessaire pour utiliser l'arme. Les minima de force pour l'arme et le bouclier doivent être atteints séparément.
Charge : la contribution de l'arme à l'Encombrement (cf. p. 262)
Coût : une indication générale du coût de l'arme. Les armes plus coûteuses sont meilleures.

Table des armes à distance

	Compétence	Init	Att	Déf	Dég	Portée	Force	Charge	Coût
Hache de jet	Jet	0	+2	0	+6	5	0	1	Moyen
Javeline	Jet	0	+2	0	+5	10	0	1	Moyen
Couteau	Jet	0	+1	0	+2	5	-2	0	Peu coûteux
Fronde*	Jet	-3	+1	0	+4	20	-3	0	Peu coûteux
Pierre	Jet	0	+1	0	+2	5	-1	1	Peu coûteux
Arc long*	Archerie	-2	+4	0	+8	30	+2	2	Cher
Arc court*	Archerie	-1	+3	0	+6	15	-1	2	Moyen

* Nécessite les deux mains pour charger et tirer.
Compétence : La compétence d'arme nécessaire pour utiliser cette arme
Init : modificateur à l'Initiative
Att : modificateur à l'Attaque
Déf : modificateur à la Défense
Dég : modificateur aux Dégâts
Portée : longueur du segment de portée pour l'arme, en pas.
Force : la force minimale nécessaire pour utiliser l'arme. Les minima de force pour l'arme et le bouclier doivent être atteints séparément.
Charge : la contribution de l'arme à l'Encombrement (cf. p. 262). Pour la fronde et les arcs, cela comprend le poids des projectiles adéquats.
Coût : une indication générale du coût de l'arme. Les armes plus coûteuses sont meilleures.

Description des armes

Armes de bagarre

Esquive : simplement se tenir à l'écart des adversaires, sans tenter de les blesser.

Poings : ceci comprend toutes les attaques sans armes à l'aide des mains.

Pieds : les attaques sans armes avec les pieds sont plus puissantes mais moins précises. Des personnages peuvent frapper à coups de pieds des adversaires debout, mais le plus souvent cette attaque est portée sur des adversaires à terre.

Gantelet : il s'agit du lourd gant de cuir durci ou en mailles de fer. Il inflige plus de dégâts que le poing nu et permet de mieux bloquer les attaques. L'armure complète comprend toujours des gantelets, l'armure partielle parfois (à la discrétion du conteur).

Trique : il peut s'agit d'un assommoir (sac en cuir rempli de plomb) ou de tout objet lourd, comme une pierre ou un petit marteau.

Dague : pour les besoins de cette table, une dague est toute arme de type couteau d'une longueur comprise entre 15 et 35 cm. Les dagues sont souvent portées comme outils, ainsi que comme armes de défense.

Couteau : tout couteau aiguisé mesurant moins de 15 cm. Les couteaux sont encore plus courants que les dagues, ce sont des outils de tous les jours.

Armes à une main

Hache : il peut s'agir de la hache courante du bûcheron, ou d'une arme plus grande. Elle est assez petite pour la tenir à une main, parfois avec difficulté.

Gourdin : un gourdin est peut-être simplement un lourd bâton, ou une arme ferrée.

Hachette : toute hache dont le manche est inférieur à 40 cm. Elle inflige moins de dégâts qu'une hache plus grande car l'effet de levier est moindre. Certaines hachettes peuvent être lancées.

Lance : la lance ne s'utilise qu'en selle, en tant qu'arme à une main. Si le personnage n'est pas monté, il peut utiliser la lance à deux mains comme une longue pique.

Masse : la masse est une lourde arme contondante munie d'une lourde tête, généralement en fer. La tête est en général pourvue d'ailettes ou de pointes. D'autres armes contondantes munies d'une tête alourdie, comme les marteaux, sont traitées comme des masses.

Masse et chaîne : un ou plusieurs poids munis de pointes ou d'ailettes, reliés à un manche par une chaîne solide. Parfois appelée « étoile du matin. »

Pique courte : une pique assez courte pour être utilisée d'une main, d'une longueur allant de 1,3 m à 2,3 m. Cette arme très courante est souvent utilisée par les guerriers qui ne peuvent pas se payer une épée.

Épée courte : toute arme tranchante d'une longueur allant de 35 à 70 cm. Les épées courtes n'étaient pas rares au Moyen Âge et pouvaient être à tranchant simple ou double, avec en général une pointe pour l'estoc. De grands couteaux d'hommes des bois sont assez grands pour compter comme épées courtes.

Épée longue : toute épée dépassant les 70 cm de longueur. Ces épées, assez longues pour atteindre des adversaires à pied depuis la selle, sont souvent utilisées par les cavaliers. Les épées longues ont le plus souvent une lame droite, même en Arabie. Le sabre courbe n'a été introduit qu'après le XIII[e] siècle.

Bouclier, targe : un petit bouclier qui se fixe par des boucles sur l'avant-bras, habituellement en métal. Il est assez léger pour permettre de saisir d'autres objets dans la main.

Bouclier rond : un bouclier de bois bon marché et facile à construire.

Écu : souvent construit en bois et métal, ce bouclier forme une pointe vers le bas. La surface extérieure n'est pas plane, mais convexe, pour mieux dévier les coups.

Armes à deux mains

Massue : un lourd gourdin à deux mains.

Outil agricole : beaucoup d'outils agricoles, comme les râteaux, faux et pioches peuvent être utilisés comme armes à deux mains. Ils se caractérisent par leur manque d'équilibre et leur tendance à se briser dans la rigueur du combat. En tant qu'armes improvisées, les outils agricoles sont encore moins adaptés au combat que les autres armes peu coûteuses.

Fléau : version à deux mains, plus lourde, du fléau à grains courant, cette arme est efficace et facile à réaliser. Traitez les fléaux plus petits, à une main, comme « masse et chaîne. »

Arme d'hast : un certain nombre d'armes tranchantes munies d'un long manche étaient utilisées au Moyen Âge, de la guisarme continentale au « brown bill » anglais. Les détails varient, mais elles se caractérisent par une longue lame tranchante. Pour simplifier, ces armes ont les mêmes caractéristiques.

Hache d'armes : toute hache trop grande pour être utilisée d'une main. La longueur varie de 1,3 m à 2 m.

Pique longue : toute pique ou lance trop longue pour l'utiliser à une main, variant de 2,4 m à 4,5 m de long.

Grande épée : lourde épée à deux mains, conçue pour pénétrer l'armure.

Bâton : une arme courante et bon marché, souvent portée dans les campagnes pour se défendre.

Marteau d'armes : comprend les autres armes contondantes avec une masse à l'extrémité, comme les masses à deux mains.

Armes à distance

Hache de jet : peut servir en mêlée comme hachette.

Javeline : peut servir en mêlée comme pique courte.

Fronde : bien que la fronde soit utilisée avec la compétence Armes de jet, sa portée est bien plus grande que celle d'un projectile lancé à la main.

Pierre : une pierre assez lourde pour blesser quelqu'un, de la taille d'un poing.

Arc long : le célèbre arc long anglais, qui était tout aussi célèbre pour nécessiter des années d'entraînement et une mise en condition physique.

Arc court : ce nom le fait paraître faible par rapport à l'arc long, mais l'arc court est tout de même assez puissant pour l'utilisation en bataille ou la chasse au gros gibier.

Encombrement

Les personnages qui transportent beaucoup d'équipement sont gênés dans nombre de leurs actions. Ceci est représenté en retirant la valeur d'Encombrement du personnage des jets de dés correspondants. La plupart des Compétences athlétiques sont pénalisées, ainsi que le lancer de sorts (cf. p. 131), mais en combat, l'Attaque et la Défense ne le sont pas, du moment que l'Encombrement est dû en grande partie aux armes et armures.

L'Encombrement se calcule en deux étapes. Les objets lourds ou encombrants ont une valeur de Charge (indiquée aux tables des armes et des armures, page 260). Additionnez toutes les valeurs de Charge des objets portés par un personnage et utilisez ce total pour déterminer le Fardeau porté par le personnage :

Charge totale	Fardeau
0	0
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5
21	6
28	7
36	8
45	9
55	10

Si la Force du personnage est de zéro ou négative, l'Encombrement du personnage est égal à son Fardeau. Si le personnage a une Force positive, l'Encombrement est la valeur dont le Fardeau dépasse la Force. Donc, si un personnage a un Fardeau de deux et une Force de zéro, il a un Encombrement de deux. Si un personnage a une Force de un et un Fardeau de deux, il a un Encombrement de un. Un Fardeau de deux avec une Force de trois donne un Encombrement de zéro, le personnage n'obtient pas de bonus.

Fatigue

Les personnages qui font des efforts en combat, ou d'autres activités éprouvantes, peuvent se fatiguer ou même s'épuiser. Ceci est mesuré en niveaux de Fatigue. La plupart des personnages disposent de six niveaux de Fatigue, chacun ayant un nom. Dans l'ordre du moins fatigué au plus fatigué, il s'agit des niveaux Frais, Essoufflé, Las, Fatigué, Hagard et Inconscient. Les niveaux de Fatigue peuvent être perdus à court ou à long terme, mais les deux cas sont décomptés dans la même échelle. Donc, un personnage qui a perdu un niveau de Fatigue à court terme et deux niveaux de Fatigue à long terme est Fatigué et subit un malus de -3 à toutes ses actions.

Chaque niveau de Fatigue après Essoufflé est associé à un malus (sauf Inconscient, qui est par lui-même un malus). Les personnages fatigués doivent appliquer ce malus à tous les jets, y compris les jets de Fatigue ultérieurs, mais pas à l'Encaissement. Ces malus représentent les effets de l'épuisement graduel et se cumulent aux effets des blessures (cf. ci-dessous). Le malus est de -1 pour Las, de -3 pour Fatigué, de -5 pour Hagard.

Fatigue à court terme

Les personnages sont normalement Frais jusqu'à ce qu'ils effectuent une action éprouvante, comme s'engager en combat, lancer un sort spontané ou courir. Les actions éprouvantes et brèves nécessitent un jet de Fatigue : jetez Énergie - Encombrement contre un Facteur de Difficulté de 6. Un échec entraîne la perte d'un niveau de Fatigue à court terme. Le combat et la magie utilisent des règles spécifiques qui remplacent celles présentées ci-dessus, cf. p. 131 et 256.

Récupération de la Fatigue à court terme

Un personnage récupère de sa Fatigue un niveau à la fois, en commençant par le niveau indiquant le plus de fatigue. La table ci-après (p. 264) indique des lignes directrices pour déterminer combien de temps il faut à un personnage pour récupérer. La récupération de la Fatigue demande du repos, si le personnage reste actif, le temps de récupération est doublé. À la discrétion du conteur, les personnages fatigués peuvent tenter un jet d'Énergie contre un Facteur de Difficulté de 9 quand ils récupèrent. Une réussite divise le temps de récupération par deux.

Si les personnages subissent des niveaux de Fatigue au-delà du niveau Inconscient, chaque niveau supplémentaire de Fatigue ajoute une heure au temps nécessaire pour revenir au niveau Hagard.

Fatigue à long terme

Les niveaux de Fatigue à long terme sont perdus en raison d'activités fatigantes prolongées, comme la marche toute une journée sous le soleil, ou une course entre deux villes pour porter un message. Ces niveaux de Fatigue sont perdus automatiquement, le nombre perdu étant fixé à la discrétion du conteur. Ces niveaux ne sont récupérés qu'après une bonne nuit de sommeil. Une nuit de sommeil élimine un niveau de Fatigue à long terme.

Si un personnage a perdu à la fois des niveaux de Fatigue à court et à long terme, les niveaux les plus sérieux sont traités comme de la Fatigue à court terme. Donc, un personnage qui a grimpé un mur en étant poursuivi par des chiens, gagnant de ce fait un niveau de Fatigue à court terme, puis qui a couru tout l'après-midi pour échapper à ces chiens, gagnant deux niveaux de Fatigue à long terme, sera Fatigué. Après une demi-heure de repos, il aura récupéré au niveau Las, mais toute autre récupération nécessite une nuit de sommeil.

Blessures

Lorsque les personnages subissent des dégâts, quelle qu'en soit la source, ils subissent des blessures. La sévérité des blessures dépend de combien les dégâts subis excèdent le Total d'encaissement du personnage (cf. p. 255 pour le calcul de ces totaux en combat et p. 265 pour le calcul dans d'autres situations).

Les personnages peuvent avoir subi un nombre indéterminé de blessures, dans n'importe quelle combinaison. Le personnage subit un malus à toutes ses actions (jets et totaux) égale à la somme des malus dus à toutes ses blessures, et les activités qu'il peut entreprendre sans risque sont limitées (cf. « Activités des blessés » ci-dessous).

Par exemple, un servant a subi une blessure grave. Il a un total de malus de blessure de -5. Un autre servant a subi deux blessures légères et une blessure moyenne. Il subit aussi un total de malus de blessure de -5, mais ses blessures vont guérir plus vite (cf. p. 264).

Le malus de blessure d'un personnage n'a pas de limite et les personnages ne meurent pas immédiatement de blessures non fatales, quel que soit leur nombre. Cependant, des blessures non fatales peuvent s'aggraver et devenir incapacitantes, et un personnage ayant subi une blessure incapacitante peut mourir (cf. ci-dessous).

Activités des blessés

Les personnages sont sévèrement limités quant à ce qu'ils peuvent faire lorsqu'ils sont blessés. Bien entendu, les personnages ayant subi une blessure incapacitante ne peuvent rien faire du tout. Les personnages moins grièvement blessés sont eux aussi limités. Tout personnage qui fait plus que ses blessures ne lui permettent doit tenter un jet de Récupération immédiat pour sa blessure la plus grave. Ce jet ne peut causer qu'une aggravation, jamais une amélioration.

Les personnages blessés durant un combat ne doivent pas tenter de jet de Récupération pour les autres activités effectuées au cours du combat, mais doivent jeter les dés s'ils accomplissent des actions excessives après le combat.

Malus de blessure de -6 ou plus grave : le personnage peut parler, manger, et se déplacer sur de courtes distances avec du temps et de l'aide. Les activités productives (comme l'étude, les travaux de laboratoire hermétique et l'artisanat) sont impossibles.

Malus de blessure de -3 à -5 : le personnage peut marcher, pourvu qu'il puisse avancer doucement et se reposer souvent. Toutes les vitesses de déplacement lointain sont divisées par deux. Le personnage peut étudier, mais ses totaux d'étude sont divisés par deux s'il se trouve à cette valeur de malus durant un mois de la saison ou plus. Les travaux de laboratoire hermétique et l'artisanat sont impossibles.

Malus de blessure de -1 ou -2 : le personnage peut voyager et étudier normalement, mais ne peut entreprendre d'activités éprouvantes, comme lancer des sorts utilisant de la Fatigue. Le travail de laboratoire hermétique et l'artisanat peuvent être entrepris normalement.

Récupération des blessures

Les joueurs doivent tenter un jet de Récupération pour chaque blessure subie par le personnage. Ce jet génère un Total de récupération :

Total de Récupération :
Énergie + niveau de Médecine ou Chirurgie du soignant + aide magique + dé de tension

Les jets de Récupération sont tentés à des intervalles déterminés selon la gravité des blessures et il existe deux Facteurs de Difficulté. Si le Total de récupération est supérieur ou égal au Facteur de guérison, la blessure régresse d'un niveau, par exemple de Moyenne à Légère. Si ce total est supérieur ou égal au Facteur de stabilisation, la blessure reste au même niveau mais le personnage aura un bonus de +3 pour les jets ultérieurs. Ces bonus sont cumulatifs, jusqu'à ce que la blessure s'améliore ou ne s'aggrave. Si le Total de récupération n'atteint pas le Facteur de stabilisation, la blessure s'aggrave d'un niveau en raison de l'infection.

On ne tient pas compte du malus de blessure dans les jets de Récupération.

Les personnages récupèrent de toutes leurs blessures en même temps. Donc, un personnage ayant subi trois blessures légères et une moyenne doit tenter trois jets de Récupération chaque semaine jusqu'à ce que les blessures légères guérissent, et un chaque mois jusqu'à ce que la blessure moyenne régresse au niveau de blessure légère, après quoi il faudra un jet chaque semaine pour cette blessure.

Soins des blessures incapacitantes

Pour un personnage ayant subi une blessure incapacitante, la suite n'est pas réjouissante. La mort peut survenir à tout instant. Le joueur doit tenter un jet de Récupération deux fois par jour, à l'aube et au crépuscule, tant que le personnage est sous l'effet d'une blessure incapacitante. Avec un résultat de 0, le personnage meurt. Avec un résultat de 9+, toutes les blessures incapacitantes deviennent des blessures graves. Tout autre résultat implique un état qui se dégrade, ce qui impose un modificateur cumulatif de -1 pour les jets suivants, jusqu'à ce que la blessure régresse ou que le personnage meure. Si le personnage est soigné par un chirurgien ou un médecin, un bonus égal à sa Compétence s'applique.

Il s'agit de jets de Récupération ordinaires et la magie qui aide aux jets de Récupération des autres blessures s'applique ici aussi.

Soins médicaux

Comme indiqué ci-dessus, la récupération d'un personnage peut être assistée par des soins médicaux. Le type de soins nécessaire dépend de la source des blessures. Les blessures de combat et similaires nécessitent la Chirurgie, tandis que les maladies et empoisonnements nécessitent la Médecine. Une seule Compétence peut être utilisée pour une blessure donnée. Le joueur du personnage soignant n'a pas besoin de faire de jet de dé.

Sorts de soins

Certains rituels Creo Corpus permettent de soigner des blessures immédiatement, sans jet de dé (cf. *Toucher guérisseur du chirurgien* à la p. 199).

D'autres sorts Creo Corpus offrent un bonus au jet de Récupération (cf. *Purification des plaies purulentes* à la p. 198). Ce bonus s'ajoute à tout bonus dû aux soins médicaux. De tels sorts doivent poursuivre leur effet pendant toute la période de récupération, soit en ayant une Durée qui dépasse le temps de récupération, soit en étant lancés à plusieurs reprises. Ils peuvent causer de la Distorsion (cf. p. 248).

Table de récupération de Fatigue

Niveau de Fatigue	Temps pour récupérer au prochain niveau de Fatigue inférieur
Essoufflé	2 minutes
Las	10 minutes
Fatigué	30 minutes
Hagard	60 minutes
Inconscient	2 heures + 1 heure pour chaque niveau de Fatigue supplémentaire

Table de Dégâts

Taille	Légère	Moyenne	Grave	Incapacitante	Mort
-4 ou moins	1	2	3	4	5+
-3	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
-2	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
-1	1-4	5-8	9-12	13-16	17+
0	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
+1	1-6	7-12	13-18	19-24	25+
+2	1-7	8-14	15-21	22-28	29+
+3	1-8	9-16	17-24	25-32	33+

Toute augmentation de la Taille de +1 ajoute +1 à chaque palier de blessure. Pour chaque tranche de 5 + Taille points par lesquels le Total de dégâts dépasse le Total d'encaissement, le niveau de blessure augmente d'un cran.

Table des blessures

Blessure subie	Pénalité par blessure
Légère	-1
Moyenne	-3
Grave	-5
Incapacitante	Le personnage ne peut plus agir

Table de récupération des blessures

Niveau de blessure	Intervalle	Facteur de stabilisation	Facteur de guérison
Légère	Une semaine	4	10
Moyenne	Un mois	6	12
Grave	Une saison	9	15
Incapacitante	Cf. page précédente		

Autres périls

Vos personnages peuvent aussi se trouver confrontés à d'autres dangers.

Débilitation

Les personnages peuvent souffrir d'afflictions qui les épuisent au fil du temps, comme les maladies et poisons. De telles afflictions causent des blessures, mais elles doivent être soignées à l'aide de la Médecine au lieu de la Chirurgie. Les règles de récupération, à part ça, sont les mêmes que pour les blessures subies en combat.

Toute personne exposée à une cause de débilitation, que ce soit du poison ou les germes d'une maladie, doit tenter un jet d'Énergie contre un Facteur de Difficulté déterminé par la cause de la maladie. Si le jet réussit, le personnage ne subit rien de plus qu'un léger malaise. En cas d'échec, le personnage subit une blessure, dont la sévérité dépend de celle de l'agent d'infection. Cette blessure se soigne ensuite comme les autres, y compris le risque d'aggravation.

Maladies

La plupart des maladies en Europe Mythique sont causées par des déséquilibres dans les humeurs du patient. Il s'agit des quatre humeurs, le sang, le phlegme, la bile noire et la bile jaune, en équilibre chez une personne en bonne santé. Lorsque ces humeurs sont déséquilibrées, cela cause des maladies. Ce déséquilibre peut se produire spontanément ou être causé par un déséquilibre dans le régime alimentaire du personnage. Le mauvais air peut aussi modifier l'équilibre les humeurs et générer une maladie qui affecte toute une communauté d'un coup. Les maladies ne sont cependant pas normalement transmises d'une personne à l'autre.

Certaines maladies sont causées par des esprits de maladie, souvent des démons mineurs. Ces maladies étant des attaques magiques, la Résistance magique peut les arrêter et leurs caractéristiques dépendent de l'esprit responsable. Les mages sont cependant toujours vulnérables aux maladies vulgaires.

Les maladies spontanées sont couvertes par les règles de Vieillissement (cf. p. 251). Les maladies couvertes par une cause externe sont couvertes par les règles sur la débilitation (cf. ci-dessus).

Sachant que la plupart des gens n'ont pas accès aux soins médicaux, une maladie ayant un Facteur de Difficulté de six affectera environ la moitié de la population et avec un Facteur de Difficulté de douze, pratiquement tout le monde sera atteint. Des maladies potentiellement fatales infligent une blessure grave ou incapacitante. Les maladies ne doivent pas infliger des blessures mortelles dès les premiers effets.

Remarquez qu'une maladie peut avoir n'importe quel type de blessure et Facteur de Difficulté, puisque celles-ci ont des virulences variées.

Poisons

Les poisons connaissent de nombreuses formes, dérivées de leur origine végétale, animale et minérale. Le Facteur de Difficulté du jet d'Énergie est au moins de trois, rien de plus faible ne pouvant être considéré comme du poison, et peut aller jusqu'à quinze. Les poisons peuvent infliger des blessures mortelles dès le début.

Privation

Les personnages privés de nourriture, d'eau ou d'air souffrent sérieusement. Chaque type de privation a un intervalle de vérification, et le personnage doit tenter un jet d'Énergie quand il a été privé de cette ressource pour la durée spécifiée. Le Facteur de Difficulté pour le jet commence à trois et augmente d'un point chaque fois que l'intervalle s'écoule. Lorsque le personnage rate un jet, il perd un niveau de Fatigue. Quand il a perdu conscience en raison de la Fatigue, le jet raté qui suit cause une blessure légère. Cette blessure s'aggrave d'un niveau pour chaque échec suivant. Les blessures dues à la privation sont traitées avec la Médecine.

Les niveaux de Fatigue perdus en raison de la privation de nourriture et d'eau sont à long terme et ne peuvent être récupérés qu'après que le personnage aura mangé ou bu. Les niveaux de Fatigue perdus par manque d'air sont à court terme.

Blessures diverses

Les sources de blessures hors du combat, ont un bonus de dégâts, ajouté à un dé de tension pour déterminer la quantité de dégâts infligés. D'habitude, un tel jet n'aura qu'un dé de désastre et un désastre signifie qu'aucune blessure n'est infligée. En général, seul le bonus est indiqué, donc un feu peut être décrit comme un feu de joie (+10), ce qui signifie qu'il inflige des dégâts se montant à (dé de tension +10).

L'Encaissement contre les sources de dégâts se calcule en ajoutant un dé de tension au Total d'encaissement. Dans certains cas, comme l'immersion dans de l'eau bouillante, l'armure ne protège pas, à la discrétion du conteur.

Ces règles sont aussi utilisées pour calculer les dégâts infligés par les sorts.

Total de Dégâts Hors Combat :
Bonus de dégâts + dé de tension

Total d'Encaissement Hors Combat :
Total d'encaissement + dé de tension

Table des maladies

Maladie	Excès d'humeur	Symptômes
Fièvre quotidienne	Sang	Température élevée, couleur rouge, fièvre constante
Grippe	Phlegme	Froid, diarrhée, nez qui coule, toux grasse
Constriction	Bile noire	Froid, teint sombre, toux sèche, fièvre
Fièvre quarte	Bile jaune	Température élevée, teint jaunâtre, toux sèche, la fièvre se produit par accès tous les quatre jours

Table des poisons

Poison	Facteur de Difficulté	Blessure
Morsure de vipère	6	Légère
Morsure d'aspic	9	Incapacitante
Aconit	9	Grave
Arsenic	9	Moyenne

Table des privations

Type de privation	Temps
Air	30 secondes
Eau	1 jour
Nourriture	3 jours

Table des sources de chaleur et de corrosion

Source	Intensité
Feu de bois	+5
Eau bouillante	+3
Huile bouillante	+6
Plomb en fusion	+9
Fer en fusion	+12
Glace	+1
Teinture de soude	+3
Chaux vive	+6
Vitriol	+9

Table d'impact

Type d'impact	Dégâts
Chute	+1 par 60 cm*
Cruche lâchée du deuxième étage	+6
Dans une maison de bois qui s'écroule	+15
Arbre à maturité tombant sur le personnage	+18
Dans un bâtiment de pierre qui s'écroule	+21

*Le bonus est doublé pour les surfaces dures, divisé par deux pour les surfaces molles



Chaleur et corrosion

Les modificateurs de dégâts pour la chaleur et la corrosion dépendent de la couverture du personnage et de l'intensité de la source. Si la source couvre une petite partie du personnage, comme une main ou un pied, elle n'inflige que ses dégâts de base. Si elle couvre tout un membre, le bonus de dégâts est doublé. Si la moitié du corps est soumise à la source, le bonus de dégâts est triplé, tandis qu'une immersion complète quadruple les dégâts de base. Remarquez que les dégâts indiqués pour les sorts comprennent déjà le modificateur d'exposition. Ces multiplicateurs sont appliqués avant que le dé de tension ne soit ajouté. Les dégâts sont infligés toutes les six secondes (chaque tour de combat) et les blessures causées sont indépendantes comme pour les blessures de combat (cf. p. 264 pour les détails). Ces sources de dégâts tendent aussi à détruire les objets, à la discrétion du conteur.

Impact

Les personnages peuvent aussi subir des dégâts dus à une chute, ou parce qu'un objet leur tombe dessus. Ces dégâts ne sont subis qu'une seule fois.

Voyage

Les temps de voyage entre les scènes importantes sont généralement joués vite. Si peu de choses intéressantes se passent sur la route, vous n'aurez aucune envie de perdre votre temps à décrire chaque moment du voyage. Les temps de voyage sont extrêmement variables, en fonction de la météo, des brigands, des collecteurs d'impôts officieux et de l'état de la route. Les durées indiquées sont donc surtout des lignes directrices.

Les paysans parcourent sans problème une dizaine de kilomètres, pour passer une journée au marché et rentrer chez eux pour la nuit. S'ils n'ont besoin que de voyager, une trentaine de kilomètres par jour est réaliste. Un messager monté peut espérer voyager environ 45 kilomètres par jour en portant des messages ordinaires, comme les annonces de lois, ou jusqu'à 80 kilomètres par jour s'il porte des messages urgents. La limite principale à la vitesse du messager se trouve dans le besoin de laisser son cheval se reposer. L'accès à beaucoup de bons chevaux permet d'atteindre jusqu'à 160 kilomètres par jour, mais ne laisse pas de temps au voyageur pour se reposer.

Les groupes plus importants voyagent plus lentement. La progression d'une armée à un rythme de 45 kilomètres par jour est matière de légendes et ne fut réalisé qu'une seule fois. Les charrettes ralentissent la progression et sont plus sensibles à la qualité de la route. Une vitesse de 30 kilomètres par jour avec une charrette représente une très bonne progression.

En mer, la plupart des navires parcourent environ 45 kilomètres par jour, mais les bons navires ayant bon vent peuvent aller jusqu'à trois ou quatre fois plus vite. Le mauvais temps peut naturellement faire reculer des navires.

Les tentatives de voyage rapide coûtent un niveau de Fatigue à long terme par jour, tant que le personnage voyage. Les retards dus au terrain et à la météo ne permettent pas de réduire la fatigue, mais les délais dans l'attente que des collecteurs d'impôts inspectent tous les bagages comptent.

Pour la plupart des sagas, vous devriez déterminer vers quels lieux l'on peut effectuer un aller-retour le même jour, avec des activités entre les trajets, lesquels nécessitent une nuit sur place et lesquels nécessitent une journée complète de voyage dans chaque direction, de sorte que pour pouvoir y faire quelque chose, il sera nécessaire de passer deux nuits dehors. Ce sont les lieux que les membres de l'alliance visiteront le plus.



XII. Dimensions

La magie forme la base surnaturelle d'**Ars Magica**, mais ne représente pas le seul pouvoir en Europe Mythique. Quatre Dimensions de pouvoir coexistent : magique, divine, féerique et infernale. Il existe aussi une Dimension vulgaire, qui n'est pas surnaturelle. Les frontières entre ces Dimensions ne sont pas tracées simplement, avec certaines d'un côté et d'autres représentant une opposition unie de l'autre. Chaque Dimension a plutôt une influence sur les autres.

Chaque Dimension se caractérise par une aura, qui couvre certains lieux dans le monde. Dans une aura, une Dimension est plus forte que les autres et cette force locale affecte l'usage des pouvoirs des autres Dimensions. Les auras sont de force variable et certaines n'apparaissent qu'à des moments particuliers ou dans des circonstances particulières.

Les créatures peuvent être liées à une Dimension de deux manières. Le lien le plus étroit signifie que l'on appartient à une Dimension, que l'on en fait partie. Ces créatures sont formées par la nature de cette Dimension et incarnent un aspect de sa puissance. Le lien plus distant consiste en un « alignement » ou une « affiliation ». Une créature affiliée à une Dimension peut tirer du pouvoir de cette Dimension, mais n'est pas formée par la nature de celle-ci. Une créature qui appartient à une Dimension ne peut pas être affiliée à une autre. La plupart des créatures n'appartiennent à aucune Dimension et peuvent donc être affiliées à plusieurs d'entre elles. Les mages, par exemple, sont affiliés à la Dimension magique mais ne lui appartiennent pas. Les mages chrétiens, juifs ou musulmans sont affiliés à la Dimension magique et à la Dimension divine, sans appartenir à aucune des deux. Bien qu'il soit possible que des plantes, animaux, voire des pierres, soient affiliés à une Dimension, c'est plus courant chez les êtres humains. Tous types de créatures peuvent appartenir à diverses Dimensions.

Aucun être humain n'appartient naturellement à une Dimension. Il est possible à un humain affilié à une Dimension de se transformer pour faire partie d'une Dimension, mais la personne semble perdre son humanité dans le processus. Il existe des fées, des démons et des esprits qui étaient humains, mais la Dimension divine ne transforme jamais les humains sur cette terre. Peut-être que les saints sont des défunts qui ont intégré la Dimension divine, mais il n'existe aucun moyen de le savoir.

La nature des Dimensions

Les quatre Dimensions sont en relation, et des théoriciens hermétiques ont débattu durant des siècles de ces relations. Il est généralement admis que la Dimension divine est plus puissante que les trois autres, peut-être infiniment plus. Comme les mages hermétiques se servent du pouvoir de la Dimension magique, ils ont tendance à voir cette Dimension comme plus importante que les Dimensions féerique et infernale. Dans l'Ordre d'Hermès, il existe deux points de vue courants concernant les relations entre les Dimensions, l'un est platonicien, l'autre est aristotélicien.

Le point de vue platonicien voit la Dimension divine comme la source de lumière et d'existence pour tout l'univers. La Dimension magique est la première émanation de la Dimension divine, de la lumière pure émise par l'être divin. Les Dimensions féerique et infernale sont engendrées par les interactions de la lumière divine avec les êtres humains. La Dimension féerique est le reflet de cette lumière sur les âmes et esprits du genre humain, tandis que la Dimension infernale est l'ombre portée par l'humanité. Donc, la Dimension féerique tend à réaliser les contes et rêves de l'humanité, tandis que la Dimension infernale contient la concrétisation de tous les défauts humains.

Le point de vue aristotélicien est un peu différent. Le Divin est pure réalité, l'essence ultime. La Dimension magique est le processus de venue à l'existence, donc toujours inférieure à la Dimension divine mais toujours s'en rapprochant. La Dimension féerique est la réalisation de l'imagination de l'être humain, tandis que l'infernal est le processus visant à sortir de l'existence. Donc, les démons cherchent toujours à détruire.

Les théoriciens hermétiques ont aussi développé des théories bien plus personnelles, mais la plupart des mages adhèrent à l'une ou l'autre version des théories esquissées ci-dessus, quand ils prennent le temps de penser à cela.

Les théologiens qui réfléchissent sérieusement à cette question tendent à adopter un point de vue légèrement différent. Ils voient la Dimension divine comme la seule Dimension surnaturelle, la vulgaire comme la Dimension naturelle et les Dimensions magique, féerique et infernale comme formant ensemble la Dimension surnaturelle. Les opinions divergent

quant à savoir si les trois composantes de la Dimension surnaturelle sont réellement distinctes, et donc s'il existe une vraie différence entre la Dimension magique et la Dimension infernale. Même parmi ceux qui admettent que les trois Dimensions surnaturelles sont distinctes, l'on débat pour savoir si la pratique de la magie est un péché et donc incompatible en soi avec une vie spirituelle authentique.

Auras des Dimensions

Les Dimensions existent et interagissent de plusieurs manières. Chacune est plus puissante dans certaines parties du monde. Ces zones possèdent une aura, dont la force peut être évaluée sur une échelle de 1 à 10. La plupart des auras n'ont qu'une force de 1 à 5, les auras très intenses peuvent avoir une puissance de 6 à 9. Une aura de puissance 10 indique généralement un passage vers la Dimension à laquelle elle est affiliée. La force de l'aura d'un lieu agit généralement comme un modificateur pour les activités surnaturelles qui s'y déroulent. Beaucoup d'endroits dans le monde ne sont affiliés à aucune Dimension et n'ont donc pas d'aura. Ces lieux sont dits ordinaires ou vulgaires.

Dans une aura surnaturelle, la force de celle-ci est habituellement uniforme, mais il arrive que l'énergie soit concentrée inégalement, ce qui cause une variation de la puissance de l'aura. Il arrive que des *regio* se forment, ce sont plusieurs zones ayant une aura très puissante partageant la même localisation physique (cf. « Regio » p. 276).

Deux Dimensions peuvent influencer le même lieu. Lorsque c'est le cas, seule l'aura la plus forte à ce moment peut être ressentie. Une modification des puissances relatives des deux Dimensions peut causer une inversion des influences d'une Dimension à l'autre. Par exemple, un village peut être construit sur le site d'un ancien tertre féerique. Normalement, le village est dans une aura de Dominion (parce que les villageois sont chrétiens). Mais la nuit (lorsque le Dominion faiblit) ou lors d'anciens jours sacrés païens, l'aura féerique devient plus forte et domine. Parfois, seule une petite zone, comme la cave d'une taverne, est touchée par une Dimension autre que les lieux qui l'entourent.

Interaction des Dimensions

L'aura d'un lieu donné affecte toutes les activités surnaturelles qui se produisent en ce lieu. La liste ci-après définit comment les puissances des auras affectent diverses activités. La table d'interaction des Dimensions, qui suit, indique à quel point chaque Dimension influence les pouvoirs des autres Dimensions. Les modificateurs indiqués s'appliquent comme effet de l'aura sur tout pouvoir surnaturel réalisé dans l'aura.

Les auras affectent aussi le nombre de dés de désastre lancés à l'occasion d'une tentative d'acte surnaturel dans une Dimension étrangère. Pour chaque point de Puissance de l'aura, ajoutez un jet de désastre. Utilisez la puissance d'origine de l'aura, pas le modificateur obtenu en multipliant par le facteur indiqué dans la table d'interaction des Dimensions.

Prenons par exemple un mage qui possède aussi un pouvoir féerique d'illusion et un don infernal qui cause



Auras des Dimensions

Table d'interaction des Dimensions

	Pouvoir magique	Pouvoir divin	Pouvoir féerique	Pouvoir infernal
Aura magique	+ aura	aucun effet	+ (1/2 aura)	- aura
Aura divine	- (3 × aura)	+ aura	- (4 × aura)	- (5 × aura)
Aura féerique	+ (1/2 aura)	aucun effet	+ aura	- aura
Aura infernale	- aura	aucun effet	- (2 × aura)	+ aura

Jets d'activités surnaturelles modifiés par les Dimensions

Jets de lancement de sorts : la table d'interaction des Dimensions modifie le jet de lancement.

Totaux de laboratoire : le modificateur d'aura pour les travaux est modifié selon la table d'interaction des Dimensions.

Jets de compétence : l'aura affecte les compétences surnaturelles comme la Double vue ou le Sens de la nature. La plupart des compétences surnaturelles sont d'origine magique, mais dans des cas particuliers peuvent être d'origine infernale, féerique, voire divine.

Résistance magique : la Résistance magique est affectée par le modificateur d'aura. Ceci comprend la Résistance magique hermétique due à la *Parma magica* et aux Formes, ainsi que la Résistance magique des créatures ayant une Puissance mystique.

Pénétration : pour les mages et les personnages dotés de compétences surnaturelles, l'aura modifie le jet d'utilisation de cette compétence, ce qui modifie la Pénétration. Le modificateur d'aura ne s'applique pas une deuxième fois à la Pénétration. Donc, un mage dans une aura divine de 2 subit un malus de -6 à sa valeur de Lancement. Cela réduit automatiquement sa Pénétration, puisque celle-ci est calculée à partir de la valeur de Lancement. Le modificateur d'aura n'est pas soustrait une deuxième fois de son Total de pénétration. Pour les créatures mystiques, aucun jet n'est nécessaire pour utiliser leur compétence (cf. p.), le modificateur d'aura s'applique donc directement à la Pénétration.

des maladies. Ses sorts hermétiques sont basés sur la magie, ses illusions sur la Dimension féerique et son pouvoir de maladie sur l'infernale. En ville, avec un Dominion de trois, il doit soustraire neuf de ses totaux hermétiques et ajouter trois dés de désastre, soustraire douze de ses totaux pour les illusions féeriques, avec trois dés de désastre ajoutés, et soustraire quinze de ses totaux pour son pouvoir infernal de maladie, avec là encore trois dés de désastre ajoutés. S'il se rend dans une forêt féerique ayant une aura de quatre, il ajoute deux à ses totaux hermétiques, mais ajoute aussi quatre dés de désastre, ajoute quatre à ses totaux d'illusions féeriques, sans dés de désastre supplémentaires, et retire quatre de ses totaux de pouvoir infernal, avec là aussi quatre dés de désastre en plus.

L'usage des pouvoirs divins n'est pas gêné par les auras des autres Dimensions.

Créatures appartenant à une Dimension

L'apparence d'une créature est influencée, mais pas déterminée, par la Dimension à laquelle celle-ci appartient. Les détails concernant chacune des Dimensions, ci-dessous, vous offrent plus d'informations. Cependant, la Dimension d'origine d'une créature affecte profondément ses interactions avec les humains. Les créatures infernales sont toujours intéressées par la corruption et les dommages causés aux hommes, tandis que les créatures de la Dimension magique n'éprouvent guère d'intérêt pour les humains en tant que tels. Les créatures du Divin servent Dieu, et donc châtient, assistent ou récompensent l'humanité selon Sa volonté. Les créatures féeriques ont toutes des relations avec les êtres humains, mais leur nature peut varier énormément.

Un chien parlant peut par exemple appartenir à n'importe quelle des quatre Dimensions. En tant qu'être féerique, il peut s'agir du chien de chasse parfait, guidant son maître dans des chasses apparemment impossibles et usant de son pouvoir pour en garantir la réussite. En tant que bête infernale, il tenterait de corrompre son maître, l'orientant vers le mal. Un chien parlant divin serait le compagnon de son maître, lui offrant de le guider, mais aussi le tenant à l'écart du péché, par la force au besoin. Enfin, un chien parlant magique ne fera guère montre d'intérêt pour les humains, ne s'intéressant qu'à chasser sa nourriture dans la nature.

Résistance magique et Pénétration

La plupart des créatures appartenant à une Dimension, ont une valeur de Puissance, qui représente leur pouvoir. La valeur de Puissance est aussi le maximum des pouvoirs. Les points de Puissance sont aussi dépensés pour invoquer des Compétences surnaturelles, et la réserve de Puissance est le nombre de points de Puissance qu'il reste à la créature. La Pénétration et la Résistance magique sont toutes deux basées sur la valeur de Puissance de la créature.

Résistance Magique d'une Créature :
Valeur de Puissance + bonus d'aura

Pénétration d'une Créature :
Valeur de Puissance – (5 × points de Puissance dépensés pour des pouvoirs) + bonus de Pénétration

La Résistance magique fondée sur la Puissance fonctionne comme la Résistance magique hermétique, permettant de résister à toutes les Dimensions et à tous les types de pouvoirs mystiques.

Les personnages maîtrisant des Compétences surnaturelles autres que la magie hermétique ont aussi un niveau de Pénétration.

Pénétration d'un Personnage :
Jet d'effet – Facteur de Difficulté + bonus de Pénétration

Le bonus de Pénétration est calculé comme pour les mages hermétiques (cf. « Pénétration » p. 136). Donc, les créatures et personnages n'ayant pas la compétence Pénétration ont un bonus de Pénétration de zéro.

La Dimension magique

La Dimension magique est souvent caractérisée comme « la manière dont le monde pourrait être ». Les choses magiques sont simplement meilleures que leur version vulgaire, mais sont toujours des versions supérieures des choses vulgaires, pas des choses complètement différentes. Il existe souvent de nombreuses manières pour une chose d'être meilleure et il existe des choses magiques qui sont meilleures de chacune de ces manières.

Créatures magiques

Beaucoup de créatures magiques ressemblent à des spécimens particulièrement splendides de leur équivalent vulgaire, et si elles peuvent posséder des facultés étonnantes, comme l'intelligence ou la capacité de se déplacer, ces facultés correspondent toujours au type de créature en question. Les capacités d'une créature magique peuvent toujours s'expliquer, au moins après l'évènement, en termes de capacités de la version vulgaire, qui peuvent être cachées. Par exemple, le sang de bouc peut dissoudre les diamants, mais cette propriété n'est manifeste que chez les boucs magiques. Les animaux magiques, dits « bêtes de vertu », sont les créatures magiques les plus visibles, mais il existe aussi des plantes magiques, surtout parmi les arbres, et des élémentaires, qui semblent être les versions magiques d'objets inanimés. En général, les animaux magiques tendent à être plus intelligents et à avoir plus de personnalité que les plantes magiques, qui sont elles-mêmes supérieures aux élémentaires de ce point de vue. Certaines créatures magiques sont des changeurs de forme, certaines peuvent prendre forme humaine. Cependant, la forme humaine n'est pratiquement jamais la forme naturelle d'un changeur de forme appartenant à la Dimension de la magie. Les changeurs de forme sont des loups pouvant adopter la forme humaine, etc.

La Dimension magique comprend aussi beaucoup d'esprits. Certains sont des esprits de substances naturelles, comme le feu et l'eau. Ils sont généralement classés parmi les élémentaires, mais il se trouve une différence en ce que les élémentaires sont essentiellement matériels et les esprits des éléments sont essentiellement spirituels. Sachant que les esprits des éléments peuvent généralement créer l'élément physique, cette distinction ne revêt de l'importance que pour les mages hermétiques décidant de la forme à utiliser pour affecter une créature. D'autres esprits de la magie comprennent ceux des lieux naturels et de phénomènes naturels, comme l'esprit d'une montagne ou de tempêtes. Beaucoup d'esprits magiques puissants peuvent emprunter la forme qu'ils désirent, y compris la forme humaine, et certains possèdent des pouvoirs basés sur divers aspects de la Dimension magique. Ces esprits sont normalement complètement indifférents aux êtres humains, alors que d'autres passent des accords mutuellement profitables en particulier avec des humains affiliés à la Dimension magique.

Les esprits puissants peuvent adopter des formes complètement étrangères à l'être humain, et toute créature qui est puissante, étrangère et indifférente aux humains, appartient à la Dimension magique. De telles créatures sont très rares, mais elles existent.

Les humains transformés pour appartenir à la Dimension magique sont rares, mais forment un groupe important parmi les habitants de cette Dimension. Certains sont des mort-vivants, comme les fantômes et les cadavres animés, mais il est tout aussi courant pour ce genre de créature d'appartenir à la Dimension infernale ou féerique. D'autres paraissent encore humains, mais ne le sont plus. D'autres encore ont adopté des formes différentes. Enfin, certains sont devenus de puissants esprits. Ces créatures de la magie ressentent un plus grand intérêt pour les humains que la plupart des autres, étant donné qu'elles ont été humaines. Certains dans l'Ordre croient qu'Hermès était à l'origine un grand magicien humain, transformé en esprit et adoré comme un dieu par les Grecs et les Romains. Bien que la plupart des divinités païennes aient été, et souvent sont encore, des êtres féeriques, le peu de divinités magiques sont presque toutes des humains transformés.

Auras magiques

Les auras magiques sont des lieux plus réels que ceux qui les entourent. Parfois, après la réalisation d'une magie puissante ou la mort d'une créature puissante, certains lieux acquièrent une aura magique, mais le plus souvent on ne sait pas trop pourquoi un lieu est magique. La plupart des zones magiques ont une aura variant de 1 à 5. Des lieux légendaires ont un niveau de 6, tandis que les auras de 10 sont pratiquement inexistantes.

Les zones magiques sont intenses. Les couleurs sont plus vives, les sons plus pénétrants, le jour plus brillant, la nuit plus profonde. Les créatures magiques y sont particulièrement courantes, mais les créatures capables de se déplacer peuvent s'aventurer ailleurs, alors que l'on ne rencontre pratiquement jamais les créatures immobiles, comme les arbres magiques, en dehors des auras magiques.

Pratiquement toutes les alliances sont situées dans des lieux magiques, avec une aura habituellement de 1 à 5. Les auras plus puissantes sont non seulement rares, mais extrêmement dangereuses à habiter. La puissante magie des lieux est difficile à maîtriser et les gens vulgaires deviennent étranges et distordus. Les apprentis sont souvent dépassés par leur pouvoir. En raison de ces risques, seules les alliances les plus puissantes dans

l'histoire de l'Ordre se sont établies dans de tels lieux. Les auras magiques puissantes sont encore plus riches en vis que les autres, raison pour laquelle les mages ont tendance à visiter ces lieux.

Les auras magiques ont tendance à ne pas connaître de variations cycliques de puissance au fil du temps, comme en connaissent les autres auras, de même elles ne dépendent pas de leur environnement contrairement aux auras féeriques.

Sources des auras magiques

Les auras magiques sont générées principalement de deux manières, par l'arrangement du monde et par les activités magiques. Les auras magiques faibles sont générées dans des lieux où le monde est naturellement devenu un exemple particulièrement splendide de quelque chose. Une montagne parfaite, une forêt spectaculaire et ancienne, un volcan à l'activité vigoureuse peuvent tous acquérir une faible aura magique, normalement de un et certainement pas supérieure à deux. Les auras plus fortes sont générées par la combinaison d'un lieu magnifique et d'alignements astrologiques favorables, ou d'une combinaison d'exemples excellents du monde naturel. Par exemple, une vallée côtière encaissée dans les montagnes, au sein de laquelle des tempêtes se forment souvent et face à laquelle se lève le soleil au milieu de l'été, pourrait avoir une aura de quatre. Ces conjonctions ne génèrent jamais une aura supérieure à cinq et de tels lieux sont des choix fréquents pour les alliances, puisqu'ils sont plus faciles à trouver que ceux de l'autre type.

Les auras magiques peuvent aussi provenir d'activités magiques. Si une créature magique de puissance moyenne (Puissance trente ou plus) s'établit en un endroit, ce lieu acquerra au fil du temps une faible aura magique. De même, l'endroit où des mages font constamment œuvre de magie acquiert lentement une aura magique s'il n'en possédait pas déjà une. Les créatures magiques plus puissantes et évènements magiques plus importants génèrent des auras plus puissantes, mais en général pas plus élevées que le niveau cinq.

Les auras supérieures à cinq proviennent toujours de la combinaison d'un lieu favorable et d'activités magiques. Si une alliance était fondée ayant une aura naturelle de cinq, celle-ci augmenterait avec le temps, mais en général, ne dépasserait pas le niveau sept. Les auras les plus fortes résultent d'évènements magiques spectaculaires, comme un combat terrible entre deux créatures magiques puissantes au cours duquel l'une d'elles fut tuée, ou la création d'un effet magique digne de légendes. De tels évènements peuvent générer une aura de niveau deux ou trois s'ils se produisent dans un lieu vulgaire, ou pousser une aura magique puissante vers des sommets.

Le monde magique

La question de savoir s'il existe un monde magique équivalent au Paradis, à l'Arcadie ou à l'Enfer, fait rage au sein de l'Ordre d'Hermès. La plupart des mages pense qu'il doit en exister un et certains prétendent même l'avoir visité. D'autres pensent que ces mages ont soit visité un *regio* magique puissant, soit menti. Il est assez difficile de voir comment un mage peut distinguer un grand *regio* puissant d'une partie d'un monde magique, ce qui tend à prolonger le débat.

D'autres mages soutiennent que, si un monde magique existe, il ne peut être visité. Certains disent qu'il s'agit du royaume du Crépuscule et qu'il ne peut donc être visité sans danger ; selon d'autres, c'est le royaume des formes platoniciennes, où se trouvent les exemples de toutes les formes terrestres. D'autres encore pensent que puisque la Dimension magique est constituée en tendant vers le Divin, le monde magique est le Paradis. Certains tenants de cette thèse soutiennent que le monde magique est aussi celui du Crépuscule, de sorte que le Crépuscule final est une manière pour les mages d'entrer au Paradis.

La Dimension infernale

La Dimension infernale est l'incarnation du mal et de la pourriture, à la fois de la destruction physique et de la corruption mentale. Alors que l'Église invoque le pouvoir divin pour protéger les âmes et les diriger vers le Paradis après la mort du corps, les forces du Diable s'efforcent de dérober celles-ci et les entraîner dans les profondeurs de l'Enfer.

Les êtres humains sont sujets à la mort et la damnation en raison du péché originel. Depuis qu'Adam et Eve ont goûté au fruit de l'arbre de la connaissance du bien et du mal, le monde s'est trouvé sous l'influence de Satan.

Les démons sont des anges déchus, ils ne peuvent être sauvés et ne le seront pas, en raison de leur nature. Ils comprennent complètement l'ordre divin et ne pourraient être convaincus par de nouveaux arguments ou des perspectives de rédemption. L'envie qu'ils éprouvent quant à la place de l'humanité dans le cosmos, ne connaît pas de limites tout comme leur capacité de répandre le mal pour rejeter tout ce qui vient de Dieu. Le but ultime des démons est de charger les âmes du poids des péchés. Ils ont l'éternité pour comploter et une existence humaine n'est qu'un bref moment à leurs yeux. C'est pourquoi leurs plans peuvent sembler opaques.

Les plus puissants alliés de l'Enfer sont les diabolistes, ces humains qui vendent leur âme en échange de pouvoirs et faveurs sur Terre. Non seulement les diables dérobent ainsi leur âme au Divin, mais ils peuvent aussi satisfaire leur amour du chaos, de la destruction et de la souffrance via ces agents humains. Les pouvoirs conférés aux diabolistes peuvent comprendre notamment des capacités semblables à des sortilèges et la faculté d'invoquer des démons et les utiliser à leurs fins.

Il n'est pas étonnant que l'Ordre d'Hermès interdit toute relation avec les démons. Tout membre surpris à pratiquer le diabolisme est renié et signalé comme personne à abattre. De plus, l'Église réserve les pires châtiments à ceux que l'on pense, ou que l'on sait, être liés avec le Diable.

L'Enfer n'est pas une puissance lointaine en Europe Mythique. Les démons ruinent les récoltes, provoquent des maux de dos, font hurler le vent et manipulent les émotions. Certains théologiens suggèrent qu'il est impossible de laisser tomber une aiguille du toit d'une maison sans toucher un démon invisible réalisant un plan maléfique.

Créatures infernales

Les formes naturelles des créatures infernales sont toujours distordues, viles et terrifiantes, afin d'inspirer la peur et le dégoût aux êtres humains. Cependant, beaucoup de démons peuvent aussi revêtir des formes attrayantes. Diverses sortes d'attraits sont préférables pour les différentes tentations, une belle femme peut éveiller la luxure chez un homme, tandis qu'un vieillard apparemment sage peut s'avérer préférable pour amener une personne à partager des vues hérétiques.

Les mensonges d'une créature appartenant à la Dimension infernale ne peuvent être décelés par les pouvoirs de la Dimension magique. La tromperie constitue un élément central de leur nature et il est difficile de se détromper. Certains diabolistes prétendent que le pouvoir infernal peut percer à jour les mensonges infernaux, mais la plupart des mages pensent que les démons mentent à leurs serviteurs. Le Divin peut voir à travers les tromperies infernales et il semble que certains êtres féeriques le puissent aussi. Cette capacité à mentir impunément rend les démons difficiles à détecter, ils peuvent choisir de dire à la magie qu'ils ne sont pas là, et la magie les croira.

Cela ne veut pas dire qu'il est impossible, par quelque moyen que ce soit, de déceler les tromperies des démons. Une investigation normale révélera si les choses sont comme le démon l'a dit, à moins que celui-ci n'ait pris soin de créer de fausses informations tangibles.

Auras infernales

Les auras infernales comptent parmi les lieux les plus vils du monde. La croissance des plantes naturelles y est distordue et rabougrie. La pourriture et la puanteur des mauvaises humeurs abondent. Les prédateurs tuent, non pour se nourrir mais pour le plaisir de faire mal. La plupart des démons qui apprécient ce monde, ainsi que les diabolistes, préfèrent rester dans ce genre d'endroits. Il s'agit aussi de sites typiques pour les églises et confréries diaboliques, ainsi que pour l'invocation de démons.

Les voyageurs qui traversent une aura infernale, ou passent à proximité, sont souvent de mauvaise humeur. Les brigands des routes proches agissent souvent de manière plus brutale : ce sont les effets de l'influence démoniaque à forte concentration. Les vieilles blessures, en particulier celles reçues par intention de nuire, redeviennent douloureuses. D'anciens conflits et heurts de personnalité sont remémorés et peuvent ressurgir. Un problème se pose aux mages, parce que les auras infernales interfèrent avec l'usage de la magie.

Les auras infernales peuvent être détectées par magie, à moins qu'une créature infernale ne cache activement leur existence. Elles ont aussi tendance à baisser en puissance durant le jour, en particulier les jours saints, et à regagner en puissance la nuit. Les auras infernales sont particulièrement fortes le vendredi saint, jour entre la crucifixion et la résurrection.

Sources des auras infernales

Les auras infernales sont générées par les activités pécheresses et celles des démons et des diabolistes. Les péchés véniels, tels ceux que les gens commettent chaque jour, ne créent heureusement pas d'auras infernales. Les péchés plus sérieux, comme les meurtres haineux ou les plans élaborés pour corrompre quelqu'un, peuvent laisser une trace. Un péché isolé crée une aura s'il est particulièrement vil. La désacralisation préméditée d'une église, comprenant le meurtre rituel du prêtre sur l'autel, peut remplacer l'aura divine par une aura infernale de niveau un. Dans un lieu sans aura, un meurtre cruel et prémédité peut engendrer une aura de niveau un. Des péchés répétés en un même lieu créent des auras infernales, même si les péchés individuels sont moins graves. Par exemple, si un couple adultérin se retrouve dans la même pièce tous les deux jours pour s'abandonner au péché, cette pièce acquerra lentement une faible aura infernale, qui peut aller jusqu'à deux si la liaison perdure assez longtemps. Les sacrifices rituels répétés d'humains aux démons, sur plusieurs décennies, peuvent créer une aura allant jusqu'à cinq.

Les auras infernales sont aussi générées par la présence de créatures infernales, de la même manière que pour les auras magiques. La combinaison des péchés répétés au moyen de pouvoirs infernaux peut créer les auras infernales les plus puissantes.

La Dimension féerique

Les êtres féeriques sont des créatures tirées d'une certaine façon de l'imagination du genre humain. Elles sont donc aussi variées et diverses que l'imagination humaine et peuvent se rencontrer partout, depuis les profondeurs des terres sauvages jusqu'au centre des villes, des temples antiques aux cathédrales les plus neuves.

La Dimension féerique est aussi diversifiée et étrange que ses habitants, et comme pour toutes les choses féeriques, les apparences peuvent être trompeuses. Après l'aube, un tas d'or peut s'avérer n'être que feuilles mortes, tandis qu'une seule feuille de chêne peut contenir plus de pouvoir magique que le bâton enchanté d'un puissant mage.

Créatures féeriques

La relation particulière que les êtres féeriques entretiennent avec l'humanité signifie que tous les êtres féeriques s'intéressent aux gens. Cet intérêt peut être bénéfique, néfaste ou simplement étrange, mais il est toujours présent. La plupart des êtres féeriques jouent avec les humains. À la différence des démons, ils ne veulent pas que les humains soient corrompus ou détruits, mais quelques êtres féeriques veulent faire souffrir les humains. D'autres vivent en imitant ou parodiant les êtres humains, et réagissent à des intrusions humaines en fonction de leur rôle.

Les êtres féeriques ne peuvent pas réellement créer ou changer sans l'aide de mortels. Cependant, un être féerique pourrait créer du vin d'un seul mot et modifier sa forme d'un instant à l'autre, puisque le vin est une transformation de quelque chose et que la forme d'un être féerique est essentiellement mutable. Il semble absolument vrai que les êtres féeriques ne peuvent se reproduire, ni apprendre, sans assistance humaine, et dans ces domaines il n'est nullement question d'apparence.

Les créatures féeriques peuvent adopter toute forme imaginable. Cela comprend paraître comme des versions supérieures d'animaux vulgaires, mais comprend aussi les géants, chimères et les humains ayant des traits animaux. Sachant que les êtres féeriques sont générés par les rêves de l'humanité, il n'est pas rare que les légendes concernant un lieu magique donnent lieu à une copie féerique, semblable aux croyances des gens. Cependant, bien que les êtres féeriques soient générés par les croyances des gens, ils ne vont pas toujours partir ou changer pour correspondre à des changements dans les croyances. Dès lors qu'un être féerique existe, il est tout aussi réel qu'une autre créature et peut, avec l'aide d'humains, se développer d'une manière inattendue.

Auras féeriques

Les lieux où règne la puissance féerique peuvent couvrir d'antiques terres païennes, concerner des monarques féeriques ou protéger des lieux de valeur. Ils peuvent n'avoir que peu d'habitants, assez puissants. D'un autre côté, ils peuvent former le domicile d'innombrables êtres féeriques n'ayant individuellement que peu de pouvoir, mais dont le nombre représente une force qu'il convient de respecter et éviter.

Les lieux féeriques aux auras les plus basses tendent à être peuplées d'êtres féeriques qui ne sont que gênants, ou à peine utiles, et ne sont quasiment jamais capables de tuer qui que ce soit. De tels lieux sont fréquents là où des hommes vulgaires ont étendu leur influence. D'un autre côté, en particulier dans les zones rurales ou sauvages, existent des auras d'une puissance immense, habitées par des êtres féeriques qui peuvent se désirer plus hauts qu'un clocher d'église ou secouer les fondations de la terre à volonté.

Les lieux où se trouvent des auras féeriques peuvent prendre autant de formes que leurs habitants. Ils peuvent contenir des hiboux et arbres doués de parole, d'étranges lumières la nuit, des yeux d'autres mondes épiant dans l'obscurité. Une aura peut dépasser les limites physiques de la localisation, en fonction des voyages de l'être féerique résident ou de son extension de pouvoir.

En dépit du danger, les mages prennent souvent le risque de pénétrer dans les auras féeriques à la recherche de pouvoir magique. Ces lieux sont riches en vis, raison suffisante pour encourir bien des périls, en particulier pour un mage dépourvu de ressources.

Les auras féeriques tendent à varier en puissance, selon que les environs correspondent ou pas à la nature des êtres féeriques y habitant. Ainsi, une aura féerique habitée par de magnifiques êtres féeriques de la lumière aurait une puissance réduite durant l'hiver et la nuit, mais atteindrait l'apogée de sa puissance lors des journées d'été ensoleillées. Une aura habitée par des mineurs féeriques perdrait de sa puissance s'il n'y avait plus de mineurs dans les environs, mais la retrouverait si une mine était ouverte.

Sources des auras féeriques

Les auras féeriques peuvent être générées par la présence d'êtres féeriques ou par l'utilisation de pouvoirs féeriques, de la même manière que les auras magiques et infernales. Les auras féeriques peuvent aussi naître quand des histoires sont contées à propos d'un lieu. La force de l'aura dépend de



la popularité et du nombre des contes, mais aussi de ce qui se trouve réellement dans ce lieu. Par exemple, beaucoup de monde en Europe occidentale raconte des histoires merveilleuses à propos de Constantinople, mais comme cette ville est remplie de gens et d'églises, ces histoires n'y ont pas créé d'aura féerique. En revanche, les histoires relatives aux étranges créatures qui vivent au fond d'une forêt créent souvent des auras, puisque personne ne vit dans cette forêt pour penser le contraire. La combinaison de ces effets implique que les auras féeriques se trouvent souvent dans les régions reculées, alors même que les êtres féeriques dépendent, en un sens, des êtres humains.

Les auras féeriques tendent à atteindre des niveaux plus élevés que celles des autres Dimensions, puisque les deux facteurs se renforcent. Les êtres féeriques présents à un endroit tendent à inspirer des histoires à son sujet, ce qui renforce l'aura et attire, ou crée, des êtres féeriques de plus en plus puissants, qui à leur tour inspirent d'autres contes.

L'Arcadie

Les sites féeriques les plus puissants abritent parfois des portes vers l'Arcadie, le monde des fées lui-même. De telles portes peuvent être petites et peu impressionnantes, rarement utilisées et peu connues, ou de massives entrées empruntées par les plus puissantes entités féeriques. Les mortels ne sont normalement pas à leur place dans le pays des fées, ceux qui s'y rendent manquent souvent d'en revenir. Quand ils reviennent, ils peuvent se rendre compte qu'une journée passée en Arcadie valait une année, voire dix ou cent, ou alors seulement une minute, dans le monde vulgaire. L'Arcadie peut être décrite comme le pays où les contes sont réalité. L'impossible ville pavée d'or se trouve en Arcadie, comme la gigantesque forêt peuplée d'animaux parlants. Toute chose joue son rôle dans une histoire ou l'autre, et tous les contes se trouvent réalisés en ces lieux.

L'Arcadie est un lieu physique, mais c'est aussi une sphère de purs enchantement et imagination. Le mouvement n'y est pas facilement décrit, il est analogue aux voyages à moitié remémorés des rêves, de sorte que les mages de la maison Merinita (qui en savent plus) se moquent de l'idée d'établir une carte de l'Arcadie. Comme dans un rêve, la Dimension féerique est souvent incompréhensible aux mortels qui la visitent. Il n'existe pas toujours de relation logique entre causes et effets et l'on y est facilement complètement désorienté, d'autant plus que les êtres féeriques aiment user de la fascination qu'ils inspirent pour faire dévier les intrus de leur route. Néanmoins, certains mages Merinita insistent pour dire que l'Arcadie n'est pas une terre chaotique, mais que les règles y sont différentes. Que cela soit vrai ou non, mieux vaut laisser l'Arcadie aux êtres féeriques et aux plus fous des mortels.

La Dimension divine

La Dimension divine est la manifestation du pouvoir surnaturel de Dieu. L'agent le plus manifeste du Divin en Europe occidentale est l'Église, et les auras divines, aussi appelées « Dominion », ou « auras de Dominion », entourent ses bâtiments consacrés. L'Église n'a pas le monopole des auras divines, puisque les juifs et musulmans habitent aussi sous une aura de Dominion, qui ne peut se distinguer de celle de l'Église. L'Église refuse bien entendu de croire que l'islam a quelque rapport avec Dieu et nourrit de grands doutes à l'égard du judaïsme contemporain.

Quoi qu'on en pense, il est indéniable que l'aura divine exerce une influence sur les autres Dimensions, notamment celle de la magie. Une aura divine limite l'efficacité de la magie hermétique et les miracles divins accomplissent des prodiges hors de portée des mages.

Sous son meilleur jour, le Dominion permet à l'être humain d'exprimer sa plus profonde beauté. Vue du côté sombre, l'Église est une force de répression qui écrase la pensée libérale. Il faut donc constater que l'Église constitue le moteur des croisades, tout en étant à l'origine de la musique la plus inspirée, de l'art le plus enchanteur et de la philosophie la plus transcendante.

Le pouvoir de l'Église et les limitations que celle-ci impose à l'Ordre d'Hermès conduisent certains mages à mépriser le Divin. Certains mages trouvent que des religions païennes, fondées sur la Dimension féerique ou magique, sont plus proches d'eux, tandis que d'autres préfèrent avoir aussi peu de contacts que possible avec toute religion. Néanmoins, de nombreux mages sont chrétiens, quelques-uns sont juifs et nombre de mages sont musulmans dans les Tribunaux qui s'étendent sur les terres islamiques. Certains mages ont même la vertu Foi exaltée, ce qui ne paraît pas déranger leur usage de la magie.

Auras divines

Le Dominion est présent quasiment partout et représente la seule puissance surnaturelle avec laquelle les gens vulgaires sont généralement en contact. Elle affecte les mages et leurs compagnons dès qu'ils entrent dans un village, une bourgade ou une ville où l'on trouve un lieu de culte, un prêtre ordonné et une communauté de croyants.

Bien que les auras divines soient généralement constantes dans les lieux habités par des croyants, leur force peut varier. Le pouvoir du Dominion augmente les dimanches et les jours saints, il diminue la nuit et lors des jours néfastes. Le Dominion est aussi plus concentré dans les lieux et objets fortement associés avec la foi. Des gens, des lieux, des objets bénis par un prêtre ordonné peuvent être porteurs d'une aura divine, mais celle-ci est extrêmement fragile et disparaît en cas de confrontation avec le monde du péché. Les auras divines transportées dans une autre Dimension sont avalées par l'autre aura.

Entrer dans une aura divine procure une sensation. Les personnes non magiques ressentent une anticipation et une révérence inconsciente. Les personnes pieuses sont emplies d'un calme pacifique, d'autres ressentent la crainte et la culpabilité. Les mages et autres personnes douées de talents magiques sentent instantanément une présence puissante, leur Don vacillant comme la flamme exposée au vent. Les auras de puissance modérée peuvent s'avérer légèrement irritantes pour ces personnes magiques, causant peut-être parfois un mal de tête, de l'irritation et des sensations sporadiques d'inconfort physique.

Sources des auras divines

Les auras divines peuvent être générées par les actes ou par la présence de créatures sacrées, d'une manière similaire aux autres auras. La grande majorité des auras divines provient cependant de la présence de fidèles croyants du Divin. En général, les champs entourant un village auront une aura de un, alors que le village lui-même se trouvera dans une aura de deux. Une bourgade ou ville bénéficiera d'une aura de trois sur la plus grande partie de son territoire, peut-être moins dans les parties où vices et péchés sont fréquents. La plupart des lieux de culte ont une aura de quatre, tandis que les lieux plus importants, comme les cathédrales, les mosquées principales et les églises des monastères importants ont une aura de cinq.

Les auras divines plus élevées ont une étendue très limitée. La chapelle renfermant les reliques d'un saint très important peut avoir une aura de six, voire sept pour des reliques du Christ ou de la Vierge Marie. Les lieux du martyr d'un saint ont généralement une aura de huit, voire neuf pour le martyr d'un apôtre. Les auras divines de dix ne se développent que dans des lieux où Dieu lui-même est intervenu d'une manière directe. Le Saint Sépulcre, où le Christ a été inhumé, la Ka'aba à La Mecque, et les derniers vestiges du Temple à Jérusalem en sont des exemples. D'autres exemples peuvent être cités, comme la Chapelle de la Vierge à Glastonbury, en Angleterre, consacrée à l'origine par le Christ en personne, qui a une aura de dix.

Des auras divines particulières peuvent s'écarter des présentes lignes directrices, sachant que Dieu les crée quand et comme Il le désire. Cependant, les lignes directrices exposées ci-dessus sont celles qu'Il suit en général. Bien qu'Il puisse retirer toute l'aura divine d'une cathédrale, Il ne le fait quasiment jamais.

Foi exaltée

Ceux qui abandonnent complètement les préoccupations terrestres et se consacrent dans l'oubli d'eux-mêmes à mener une vie pieuse bénéficient de la Foi exaltée. La Foi exaltée est mesurée en Points de foi, qui représentent la relation d'une personne avec Dieu. Ceux qui ont la Foi exaltée peuvent être juifs, chrétiens ou musulmans et apparemment, ne sont pas nécessairement tout à fait orthodoxes.

Les personnages dotés de la vertu Foi exaltée entament la saga avec un Point de foi. D'autres peuvent acquérir ce point en consacrant au moins une année, dans l'oubli de soi, au service de Dieu, si leurs motifs sont purs. Les personnages qui ne sont intéressés que par la reconnaissance, l'estime et les pouvoirs n'acquièrent pas de Point de foi. Un personnage ne peut acquérir d'autres Points de foi que via une dévotion extrême envers Dieu, et ceux-ci sont perdus s'il s'écarte un tant soit peu du chemin. Les personnes dotées même d'un seul Point de foi sont rares, celles qui en ont cinq ou plus sont extrêmement saintes et seront probablement canonisées après leur décès. De telles personnes peuvent appartenir au clergé, mais beaucoup sont des laïcs extrêmement pieux. La plupart de ceux qui ont beaucoup de Points de foi n'atteignent ce stade que très tard dans leur vie.

Les Points de foi offrent une protection contre tous les types de pouvoirs surnaturels. Un personnage ayant la Foi exaltée a une Résistance magique égale à dix fois son nombre de Points de foi.

Résistance à la Magie de la Foi Exaltée : Points de foi × 10

Certaines reliques portent des Points de foi. Ces reliques peuvent protéger les croyants qui n'ont pas eux-mêmes la vertu Foi exaltée. La valeur de la relique fonctionne exactement comme la Foi exaltée pour ses porteurs, en utilisant cette valeur comme nombre de Points de foi. Une seule relique peut servir de cette manière, ceux qui tentent d'obtenir la protection de plusieurs reliques perdent toutes ces protections. Il est possible de porter plusieurs reliques en ne se confiant à la protection que d'une seule, le personnage bénéficie alors de la protection de la relique à laquelle il se confie. Un personnage ayant la Foi exaltée peut aussi bénéficier de la protection d'une seule relique.

La Foi exaltée est aussi utile à ceux qui la possèdent, soit personnellement soit via une relique, quand ils sont durement mis à l'épreuve au nom de Dieu. La Foi exaltée peut être utilisée comme des points de Confiance (cf. p. 27), tant que cela correspond à la volonté de Dieu. La valeur du personnage en Foi exaltée fonctionne comme la valeur de Confiance et les Points de foi peuvent être dépensés comme les points de Confiance. Un personnage récupère tous ses Points de foi à l'aube suivante et peut même les récupérer plus vite si Dieu le veut. Dépenser des Points de foi de cette manière ne diminue pas la Résistance magique du personnage. Le personnage ayant la Foi exaltée peut aussi utiliser ses points de Confiance de la manière normale.

Les miracles

Les miracles sont des interventions directes de Dieu dans le monde. En tant que tels, ils peuvent accomplir toute chose, ne peuvent échouer, et aucune autre Dimension ne peut y résister. De plus amples développements sur leur rôle se trouvent à la section de l'Europe Mythique, p. 296.

Le vulgaire

Le vulgaire est l'incarnation de tout ce qui est normal et mortel. En général, les zones non couvertes par une Dimension surnaturelle sont dites vulgaires, composées de lieux vulgaires habités par des gens vulgaires. Le vulgaire n'a pas de niveau d'aura, en fait il consiste en l'absence d'aura, de sorte que les pouvoirs y sont utilisés sans modification.

Il existe une différence entre la « société vulgaire » et les zones vulgaires. La société vulgaire comprend les gens vulgaires de l'Europe Mythique, des paysans, des citadins et des nobles. Ces personnes, non surnaturelles, peuvent sembler appartenir au vulgaire. Cependant, la foi en Dieu est si répandue que la plupart des lieux habités se trouvent dans le Dominion, ce qui implique que la plupart des personnes dénuées du Don sont liées au Divin. Seuls de complets étrangers sans foi peuvent être considérés comme appartenant vraiment au « vulgaire. »

Regio

À l'occasion, dans des auras surnaturelles très spéciales, certains types d'auras sont générées. Elles peuvent exister dans un domaine plus vaste ou simplement par elles-mêmes et peuvent être de tout type d'aura. Elles sont appelées « *regio* » (invariable, « *regio* » signifie royaume, à prononcer avec un g guttural).

Les *regio* consistent en plusieurs niveaux d'aura, existant en couches de puissance croissante, le niveau le plus bas étant relié au monde vulgaire. Pour avoir une idée, imaginez un immeuble à plusieurs étages. Le rez-de-chaussée est le niveau du *regio* en contact avec le monde vulgaire, tandis que les étages supérieurs constituent les niveaux supérieurs du *regio*. Pour monter, il faut passer par l'escalier, et pour ce faire, il faut savoir où il se trouve ou errer jusqu'à le trouver. Les étages supérieurs ont une aura plus puissante et sont plus caractéristiques de leur Dimension.

Exactement comme les étages d'un immeuble ont la même emprise au sol que le rez-de-chaussée, les différents niveaux d'un *regio* occupent un seul espace dans le monde. Il est parfaitement possible de traverser le niveau inférieur d'un *regio* sans se rendre compte qu'il existe d'autres niveaux.

Les *regio* ont des habitants, comme les autres lieux surnaturels. Ces êtres tendent à se regrouper à certains niveaux, mais peuvent en franchir les frontières librement. Plus l'on monte dans les niveaux de *regio*, plus ses habitants deviennent étrangés et en phase avec le surnaturel.

Entrée et sortie des regio

Tout personnage franchissant les limites d'un *regio* disparaît du monde normal pour entrer dans une Dimension surnaturelle. Il existe trois manières d'entrer dans un *regio* : être guidé, entrer volontairement et s'y perdre.

Toute créature indigène d'un *regio* et appartenant à cette Dimension ou affiliée à celui-ci peut guider un nombre illimité de personnages vers n'importe quel niveau de ce *regio*. Les mages sont affiliés à la Dimension magique, et ceux qui vivent dans un *regio* magique comptent comme indigènes de ce *regio*.

Il existe deux manières d'entrer volontairement dans un *regio*, l'une, l'autre ou les deux pouvant s'appliquer à un *regio* en particulier. La première consiste à voir dans le *regio* et franchir la limite. Cela nécessite une Compétence surnaturelle. La Double vue ainsi que la Sensibilité à la magie, permettent à un personnage de voir dans un *regio*. La Perception de sainteté et malignité permet de voir dans les *regio* divins et infernaux.

Pour voir dans un *regio*, faites un jet :

Jet de Vision dans un Regio :
Perception + Compétence appropriée + dé de tension

Facteur de Difficulté :
5 + (2 × somme de l'aura du niveau où l'on se trouve et de l'aura du niveau que l'on pourrait voir)

Si vous êtes dans une aura différente de l'aura du *regio*, ajoutez l'aura du lieu où vous êtes et l'aura du niveau de *regio* pour déterminer le Facteur de Difficulté. Donc, le Facteur de Difficulté pour voir depuis une aura divine de niveau 3 dans un *regio* magique de niveau 5 est 21 : 5 + [2 × (3+5)], la somme de niveau entre les deux auras étant de 8. Ce Facteur de Difficulté peut être largement modifié par les jours particuliers ou des activités particulières.

Toute personne qui peut voir dans le niveau suivant d'un *regio* peut guider les gens qu'il veut dans celui-ci.

La deuxième façon d'entrer consiste à suivre un chemin ou un rituel particulier. Parfois, il suffit de suivre le chemin et aucun jet n'est nécessaire. Dans d'autres cas, les jets demandés pour voir dans un *regio* doivent être tentés, mais il n'y aura aucune chance de succès si le chemin n'est pas suivi. Le chemin peut être aussi simple que faire sept fois le tour d'une colline dans le sens des aiguilles d'une horloge, ou aussi complexe que désiré, parfois possible seulement certains jours ou pour une catégorie particulière de personnes. Certains *regio* sont pratiquement impénétrables.

Enfin, si un personnage se perd près d'un *regio*, il peut y entrer par accident. Faites un jet normal, mais si le personnage n'a pas de Compétence adéquate, celle-ci compte pour zéro.

Au moins l'une de ces méthodes d'approche doit s'appliquer à tout *regio*, du moins si vous voulez qu'il ait un impact dans le jeu. Il existe des *regio* pour lesquels un guide indigène est nécessaire, et d'autres dans lesquels vous ne pouvez pas être guidé ni entrer volontairement, mais ne pouvez pénétrer qu'en vous égarant. Les habitants d'un *regio* peuvent presque toujours y entrer et en sortir librement, mais même cette règle a ses exceptions. L'emplacement le plus sécurisé pour une alliance est un *regio* dans lequel les gens ne peuvent pénétrer qu'avec un guide, mais pour commencer il est difficile de trouver un tel endroit pour s'y installer.

Magie dans les regio

Les pouvoirs surnaturels et sorts utilisés dans les *regio* sont affectés comme dans les auras, conformément à la table d'interaction des Dimensions. Utilisez l'aura du niveau de *regio* occupé pour modifier les jets de sortilège et d'autres pouvoirs surnaturels. Cependant, tout pouvoir utilisé dans un *regio* étranger subit le double de dés de désastre.

Origines des regio

Les *regio* sont créés de plusieurs manières, parmi lesquelles deux sont les plus courantes. Premièrement, une zone habitée peut être entourée par une aura d'un type différent et lentement comprimée. Parfois, cette aura disparaît simplement, mais si ses habitants sont assez forts, l'aura assiégée peut se loger dans un *regio*, laissant une aura de niveau inférieur en contact avec la nouvelle aura. Une ou deux alliances hermétiques sont entrées de cette manière dans un *regio*. Quand cela se produit, l'ancien contenu de l'aura se trouve normalement dans le *regio*, tandis que le niveau de base comprend des versions en ruines des bâtiments éventuels.

L'autre mode de création des *regio* passe par un évènement puissant et spectaculaire. Il arrive parfois qu'au lieu d'augmenter l'aura en place, un tel évènement crée un nouveau *regio* dans une aura plus forte. Ce genre



d'événement dédouble souvent toutes les structures vulgaires et les habitants peuvent être dispersés entre les deux niveaux. Ici encore, une ou deux alliances hermétiques sont entrées de cette manière dans des *regio*.

Les mages hermétiques adoreraient pouvoir créer des *regio* à volonté, mais ils doivent encore apprendre comment faire. Des tentatives de création de *regio* au moyen de spectaculaires événements magiques n'ont pas donné de résultats fiables et ont parfois eu des conséquences désastreuses.

Sources de vis

Le vis brut (cf. p. 130) peut souvent être découvert dans les auras mystiques. On le trouve parfois dans le corps de créatures ayant de la Puissance, parfois dans des plantes, des pierres ou même dans une brise. Souvent, le vis récolté ne se renouvelle pas naturellement. Il est cependant parfois possible de récolter un certain nombre de pions de vis chaque année en certains endroits. Ces lieux sont appelés « sources de vis » et constituent un élément essentiel du patrimoine d'une alliance.

Une source de vis peut produire du vis associé à n'importe quel art, mais chaque source individuelle ne produit normalement qu'un seul type de vis. Les sources de vis peuvent aussi produire n'importe quelle quantité, mais celles dépassant six pions par an sont rares. Certaines sources produisent un nombre variable de pions par an, normalement entre un et dix. Le vis produit par une source doit être récolté. C'est parfois une affaire simple. Le vis peut se trouver dans trois glands poussant sur un arbre et il n'y a rien à faire de plus que les cueillir. C'est parfois simple, pourvu que l'on soit capable de détecter du vis. Le vis peut prendre la forme de feuilles d'apparence normale et vous devez savoir quelles feuilles le contiennent avant de les prendre. Enfin, des sorts peuvent être nécessaires pour récolter le vis. Par exemple, le vis peut se trouver dans la brise qui traverse les branches d'un arbre à l'aube du solstice d'été.

Vis corrompu

Du vis récolté en dehors des auras magiques peut être affecté par son aura d'origine. Le vis féerique est généralement sans danger d'emploi pour les mages, mais peut parfois avoir d'étranges effets secondaires. Il n'a cependant pas tendance à distordre les sorts ou à nuire aux mages qui l'utilisent.

Le vis divin rend nerveux la plupart des mages. Premièrement, sa récolte risque souvent de déranger l'Église. Deuxièmement, l'utiliser pour la magie semble sacrilège pour beaucoup de mages, qui ne voudraient pas risquer une intervention divine.

L'usage du vis infernal est évité par tous les mages de bon sens. Il tend à orienter tout projet vers des fins mauvaises, et à corrompre lentement la personnalité du mage quand il s'en sert. À tout le moins, le vis infernal cause deux fois plus de dés de désastre que la normale pour lancer les sorts et nécessite un jet sur la table d'expérimentation pour les enchantements. Les mages doivent se méfier des découvertes réalisées à l'aide de vis infernal.

Exemples de sources de vis

- Des glands dorés sur un chêne (Creo, Herbam, Terram).
- Les ossements de personnes enterrées dans un vieux cimetière païen, si elles ont été inhumées depuis moins d'un an (Perdo, Corpus, Mentem).
- La première glace se formant à la surface d'un étang en hiver (Rego, Aquam).
- Les chrysalides de papillons dans une forêt magique (Muto, Animal, Imaginem).
- L'écho d'un cri dans une vallée particulière à un moment particulier (Intellego, Imaginem).
- Le vent attisant un feu dans une forêt magique (Auram, Ignem).
- Des pierres aux formes étranges, trouvées dans un profond labyrinthe de cavernes (Imaginem, Terram, Vim).
- Des cristaux diffractant la lumière de manière troublante, croissant au sommet d'une montagne (Ignem, Imaginem, Vim).



XIII. Bestiaire

Les créatures répondent à de multiples usages dans le jeu **Ars Magica**. Le plus simple est d'avoir quelque chose à combattre, mais ce n'est pas toujours le plus courant. La plupart des créatures mystiques sont intelligentes et il est donc possible de marchander ou discuter avec elles, ou même d'obtenir leur aide. Il est au moins aussi intéressant qu'un dragon demande aux personnages de vaincre un chevalier, que de voir un chevalier leur demander de vaincre un dragon. Il est préférable de voir les créatures comme des personnages dans le jeu, plutôt que comme des obstacles à surmonter.

Dans la plupart des cas, le conteur voudra des créatures correspondant à un rôle particulier dans son histoire, aussi la présente section propose une gamme d'exemples venus des quatre Dimensions pour stimuler votre imagination, mais également un bestiaire plus vulgaire. Ces exemples ne prétendent pas s'approcher d'une liste exhaustive des créatures possibles et les créatures décrites ci-après peuvent ne pas exister dans votre jeu. Toutes les créatures décrites sauf une sont des individus et pas des types de créatures, mais il peut en exister d'autres qui leur ressemblent beaucoup.

Les caractéristiques des créatures sont très semblables à celles des humains. La différence principale se trouve dans la valeur de Puissance, qui détermine la puissance générale de la créature et indique à quelle Dimension celle-ci est affiliée, ainsi que les pouvoirs de la créature, qui fonctionnent autrement que les Compétences surnaturelles des humains. Ces deux différences sont décrites ci-dessous.

Puissance des créatures

Les créatures mystiques ont une Puissance, de type divin, infernal, magique ou féerique, selon leur Dimension d'affiliation. La valeur de Puissance est importante, car elle détermine la Résistance magique, alimente les pouvoirs de la créature et détermine la Pénétration de ces pouvoirs. Plus la Puissance est élevée, plus la créature a du pouvoir.

Tous les pouvoirs ont un coût en Puissance, même s'il peut être égal à zéro. Une créature qui n'a pas utilisé récemment ses pouvoirs a une réserve de Puissance égale à sa valeur de Puissance. Pour utiliser un pouvoir, elle dépense un certain nombre de points de sa réserve. Si la réserve ne contient plus assez de points, ce pouvoir ne peut être utilisé.

La réserve de Puissance revient normalement à la valeur de Puissance de la créature au cours d'une journée. Sauf indication contraire, la réserve se renouvelle à un rythme constant, de sorte qu'une créature ayant une Puissance de 25 récupère un point en un peu moins d'une heure. Lorsque la réserve d'une créature se renouvelle autrement, c'est indiqué dans sa description.

La Résistance magique d'une créature fonctionne contre toutes les formes de pouvoir mystique, comme la Résistance magique hermétique. Elle est tout aussi impuissante contre les miracles divins.

Résistance Magique d'une Créature :
Valeur de Puissance + bonus d'aura

Pouvoirs des créatures

Les pouvoirs des créatures ne sont pas des sorts hermétiques et ne sont donc pas limités par les restrictions qui s'imposent à la magie hermétique. Pour commencer, ils n'ont pas de niveaux. Chaque pouvoir a un coût en points de Puissance, qui est déduit de la réserve de Puissance de la créature quand le pouvoir est utilisé. Par ailleurs, les pouvoirs des créatures n'ont pas à suivre les Portées, Cibles et Durées standard des sorts hermétiques. Cependant, les sorts hermétiques constituent une bonne source d'inspiration pour les pouvoirs des créatures et « comme tel sort, sauf ceci… » constitue un très bon moyen de décrire un nouveau pouvoir.

La description d'un pouvoir d'une créature suit cette forme :

Nom du pouvoir, X points, Init Y, Forme : description.

Le nom est simplement descriptif. X est le nombre de points que la créature doit dépenser de sa réserve de Puissance pour utiliser le pouvoir. Init est le modificateur d'initiative pour ce pouvoir, ce qui détermine quand il est utilisé en combat. La Forme indique quelle Forme hermétique est prise en compte pour la Résistance magique à ce pouvoir.

La description comprend tout le reste, ce que fait le pouvoir et au besoin la mécanique de jeu pour ses effets.

La Pénétration des pouvoirs d'une créature dépend de sa valeur de Puissance et du nombre de points utilisés avec le pouvoir.

Pénétration de Pouvoir d'une Créature :
Valeur de Puissance – (5 × coût en points de pouvoir) + bonus de Pénétration

Le bonus de Pénétration est calculé exactement comme pour la magie hermétique (cf. p. 136), donc si la créature n'a pas de compétence Pénétration, il est de zéro.

Certains pouvoirs de créatures aux effets persistants peuvent être dissipés. Leur niveau effectif est égal à la valeur de Puissance de la créature.

Niveau d'un Pouvoir d'une Créature en Cas de Dissipation :
Puissance de la créature

Format de description des créatures

Le format de description des créatures est très semblable au format de description des personnages et utilise beaucoup des mêmes règles et valeurs. Dans certains cas, une ligne inutile est omise. Elle est parfois indiquée avec une explication sur son inapplication, pour plus de clarté.

Puissance (Dimension) : la valeur de Puissance de la créature. Pour les créatures vulgaires, cette ligne est omise. La Forme à laquelle la créature appartient, utile pour les sorts de protection, est indiquée entre parenthèses après la valeur de Puissance.

Caractéristiques : une liste de Caractéristiques et de valeurs. Les créatures ayant une forme d'intelligence animale ont une valeur en Ruse plutôt qu'en Intelligence.

Taille : la taille de la créature. La Taille 0 est équivalente (en volume et donc environ en masse) à un humain adulte. Une augmentation ou diminution de trois points en Taille équivaut à une multiplication ou une division par dix.

Âge : l'âge réel de la créature, avec l'âge apparent entre parenthèses (cf. « Évènements à long terme » p. 251, pour les règles de Vieillissement et l'âge apparent). C'est souvent dénué d'intérêt pour les créatures.

Décrépitude : le nombre de points de Décrépitude de la créature. Ils sont acquis en vieillissant, comme indiqué p. 251. C'est souvent dénué d'intérêt pour les créatures.

Valeur de Distorsion : la valeur de Distorsion de la créature, avec entre parenthèses le nombre de points en excès. Cf. « Distorsion » p. 248 pour plus de détails. Les créatures ayant une Puissance n'ont pas de valeur de Distorsion, car elles appartiennent déjà à une Dimension, mais les créatures vulgaires peuvent en avoir une.

Valeur de Confiance : la valeur de Confiance de la créature, avec le nombre de points de Confiance entre parenthèses. Les créatures importantes, comme les personnages importants, ont de la Confiance.

Vertus et Vices : toutes les Vertus et tous les Vices de la créature si elle en a. Les créatures n'en ont généralement pas, les Vertus et Vices étant conçus pour des humains. Ils sont décrits dans la section des Vertus et Vices. Les créatures n'ont pas de Vertus et Vices de statut, la liste commence donc par les Vertus majeures, puis les Vertus mineures, ensuite les Vices majeurs et enfin les Vices mineurs, chaque fois par ordre alphabétique. Quelques rares créatures ont le Don, qui apparaît alors en premier lieu. Seules les créatures douées d'une Puissance magique peuvent avoir le Don, qui est une Vertu spécialement liée à la Dimension magique.

Exemples de tailles

Taille	Exemple
-10	Souris
-8	Rat
-5	Lapin
-3	Bébé, chat
-2	Enfant, chien moyen, mouton
-1	Adolescent, grand chien, loup
0	Humain adulte, porc
+1	Grand humain, poney
+2	Cheval
+3	Auroch
+4	Éléphant
+7	Dragon

Traits de Personnalité : les Traits de Personnalité de la créature et leur valeur.

Réputation : les détails de la réputation de la créature, si elle en a une.

Combat : les valeurs liées aux modes d'attaque et armes que la créature utilise souvent.

Encaissement : la valeur d'Encaissement de la créature.

Niveaux de Fatigue : une liste des niveaux de Fatigue de la créature et des malus. Une notation 0/0 indique que la créature a deux niveaux de Fatigue sans malus, tandis que -1/-1/-1 indique trois niveaux de Fatigue avec un malus de -1. Le malus dû à la Fatigue est toujours égal à celui imposée par le niveau le moins fatigué restant, de sorte qu'une créature ayant trois niveaux -1, subit un malus de -1 lorsqu'elle perd son dernier niveau de Fatigue noté 0, jusqu'à perdre son troisième niveau -1. La Fatigue est détaillée p. 262. Les créatures ne sont pas toutes sujettes à la Fatigue.

Malus de Blessure : indique les malus pour différentes gravités de blessures, avec entre parenthèses le nombre de points de dégâts nécessaires pour infliger une telle blessure de cette gravité. Les créatures ne sont pas toutes sujettes aux blessures.

Compétences : toutes les Compétences de la créature, par ordre alphabétique. La forme est Compétence X (Y) (spécialisation), dans laquelle X est le niveau de la Compétence et Y le nombre de points d'expérience accumulés vers le niveau supérieur.

Équipement : le matériel de la créature.

Encombrement : l'Encombrement dont pâtit la créature, avec son Fardeau entre parenthèses. Les règles d'Encombrement se trouvent p. 262.

Pouvoirs : les pouvoirs de la créature, sous la forme *Nom du pouvoir*, X points, Init Y, Forme : description. (cf. ci-dessus)

Vis : le type, la quantité et l'emplacement du vis contenu dans la créature.

Conception des créatures

Lorsque vous concevez des créatures pour les utiliser dans votre propre saga, vous bénéficiez d'une grande liberté. La première chose dont il faut vous rappeler, c'est que si vous vous rendez compte en cours de jeu qu'une caractéristique n'est pas ajustée, vous pouvez la modifier à tout moment. Vous ne devez donc pas vous inquiéter d'avoir des chiffres exactement corrects, il est beaucoup plus important d'avoir un concept correct et des pouvoirs, Compétences et Caractéristiques qui rendent l'effet désiré.

La première étape consiste à trouver un concept. L'esprit magique qui habite le Rhin est très différent de l'être féerique qui répare les chaussures laissées pour la nuit, et encore différent d'un démon qui incite les gens à blasphémer. Une partie considérable du concept se trouve dans le rôle que la créature devrait jouer par rapport aux personnages-joueurs. Si les personnages-joueurs sont supposés pouvoir vaincre la créature en combat, il faut vous assurer que ses valeurs sont assez basses. Si au contraire, les personnages-joueurs doivent n'avoir aucune chance, des nombres plus élevés doivent être prévus.

Les pouvoirs doivent être conçus en fonction de ce que vous estimez intéressant. Si un pouvoir vous pose problème, vous pourrez facilement le modifier en cours de jeu, donc là non plus, ne vous inquiétez pas trop. Les pouvoirs des créatures peuvent outrepasser les limites de la magie, quelle que soit la Dimension dont ils dépendent et vous n'avez pas à expliquer aux joueurs comment ces pouvoirs fonctionnent. De toute manière, tant que les choses sont intéressantes et amusantes, il est peu probable que les joueurs s'inquiètent des détails.

Quelques points doivent retenir l'attention lors de la détermination des chiffres :

Puissance : la valeur de Puissance est très importante. Une Puissance de 20 signifie que des mages débutants auront de grandes difficultés à affecter cette créature à l'aide de leur magie. Une Puissance de 40 suffit à poser des difficultés à des mages d'âge moyen, tandis qu'une Puissance de 60 rend la vie dure même aux mages puissants. Une Puissance de 75 rend la créature quasiment immunisée à la magie hermétique, les niveaux de lancement de 75 étant très rares, avant même de soustraire le niveau du sort.

Une valeur de Puissance suffisante pour empêcher les mages d'user de sorts tuant ou blessant grièvement est un bon moyen de garantir une bataille épique durant plus d'un seul tour, surtout si vous la combinez avec un bon Encaissement ou des Compétences de combat élevées. Une Puissance assez élevée est aussi un moyen de motiver les mages dans l'acquisition de Liens mystiques, horoscopes et images, leur permettant d'améliorer autant que possible leur Pénétration.

Valeurs de combat : si vous n'avez pas l'intention d'impliquer la créature dans un combat, il est superflu de les préparer à l'avance. Si la créature aura à se battre, il faut prévoir ces valeurs en comparaison avec celles des personnages-joueurs. En général, la créature doit être un peu plus faible que la force susceptible de l'attaquer. Si les servants combattent en groupe alors la créature devrait être beaucoup plus puissante qu'un servant.

Pouvoirs : le coût en points de Puissance d'un pouvoir n'est pas déterminé par la puissance de ce pouvoir. Il détermine plutôt à quel point ce pouvoir peut pénétrer la Résistance magique et à quelle fréquence il peut être utilisé. En règle générale, vous prévoirez que les pouvoirs les plus puissants ont une faible Pénétration et sont utilisables moins souvent, mais ce n'est pas obligatoire. Un dragon qui pourrait utiliser un souffle dévastateur aussi souvent qu'il le désire (coût 0 points de Puissance), mais ne pouvant se soigner que deux fois par jour (coût 25 points) serait une créature parfaitement raisonnable.

Créatures magiques

La force de ces créatures se fonde sur la Dimension magique.

Fantôme protecteur

Puissance magique : 10 (Mentem)
Caractéristiques : Int +1, Per +1, Pré +1, Com +1, For 0, Éne +2, Dex 0, Viv 0
Taille : 0 (mais non physique)
Âge : sans objet (40)
Décrépitude : déjà mort
Valeur de Confiance : 1 (3)
Vertus et Vices : aucun (peut avoir les Vertus et Vices d'un servant si la troupe le désire)
Traits de Personnalité : protecteur +3, deux autres choisis par le joueur
Réputations : aucune
Combat : sans objet. Le fantôme est intangible et ne peut donc être blessé en combat ni blesser d'autres en combat.
Compétences : Connaissance [région] 5 (lieu où les enfants se perdent), Attention 5 (où se trouvent les enfants), Connaissance de l'Église 1 (funérailles), Connaissance du Divin 1 (après la mort), Connaissance des gens 4 (personnes mentant à ses enfants), Langue vivante 5 (sermonner), Connaissance de la magie 2 (fantômes), Profession domestique 5 (nettoyage)
Pouvoirs :
Kinésie, 5 points, Init 0, Terram : le fantôme peut déplacer des objets comme s'il était présent physiquement. Une dépense de points permet de déplacer un objet jusqu'à ce qu'elle le dépose. Dépourvue de Compétences de combat, elle ne peut pas utiliser ces objets comme armes.
Équipement : apparence de vêtements, ustensiles et même casseroles comme si elle cuisinait, mais tout est fantomatique et fait partie d'elle-même.
Vis : aucun. Les mages ne peuvent pas exploiter les fantômes protecteurs d'autres personnes pour du vis.
Apparence : une vieille paysanne, plutôt décharnée, portant des vêtements simples mais bien entretenus et des ustensiles utilisés pour des tâches quotidiennes. Il peut s'agir d'un fuseau et d'un rouet, d'une casserole, ou d'un balai, cela change de temps en temps. Remarquez qu'elle est invisible aux personnages n'ayant aucune Vertu adéquate.

Ce fantôme protecteur (cf. Vertu p. 78) était la mère, la tante, voire la grand-mère du personnage. Elle continue de lui prodiguer les conseils qu'il recevait dans son

enfance, comme de porter des vêtements chauds et se tenir à l'écart de la rivière, mais elle est aussi attentive aux évènements et aux personnes qui l'entourent.

Loup magique

Puissance magique : 20 (Animal)
Caractéristiques : Int 0, Per +3, Pré +1, Com +1, For +2, Éne +2, Dex +2, Viv +2
Taille : -1
Âge : sans objet
Décrépitude : sans objet
Vertus et Vices : aucun
Traits de Personnalité : Dirigeant +3, Loyal +2
Réputations : aucune
Combat :
Morsure : Init +12, Attaque +10, Défense +14, Dégâts +9
Encaissement : +7
Niveaux de Fatigue : sans objet, le loup magique est infatigable
Compétences : Connaissance [région] 6 (pistes du gibier), Bagarre 6 (morsure), Chasse 7 (en meute), Langue vivante 5 (terminologie de chasse), Survie 6 (forêt)
Pouvoirs :
D'un seul une meute, 2 points, Init +10, Animal : le loup peut créer cinq doubles de lui-même, qui peuvent se battre comme un groupe entraîné. Pour ce faire, traitez le loup comme ayant un niveau de Commandement de 5, de sorte qu'il pourra bénéficier du bonus de groupe de +15 pour ses attaques. Ce pouvoir perdure jusqu'à ce que la meute ait vaincu son adversaire, qui peut être un groupe, ou se retire du combat. Comme la meute est vraiment une seule créature, la désignation du loup de tête est arbitraire. De plus, le groupe n'a pas besoin de se dégager et se reformer si le loup de tête est tué, son rôle passe facilement à un autre. Enfin, le loup ne meurt que si toutes les copies sont tuées. Quand les copies disparaissent, il reste le loup le moins blessé.
Hurlement terrifiant, 4 points, Init +0, Mentem : quiconque entend le hurlement du loup ressent la peur du loup et des terres sauvages, éloignées des terres des hommes. Une personne déjà abritée dans une maison ne voudra pas partir. Dépasser complètement cette peur nécessite un jet de Courage contre une difficulté de 12. Agir normalement en obéissant à la peur, comme pour rentrer prudemment au village, nécessite un jet de Courage contre une difficulté de 6. Ceux qui échouent au jet le plus facile sont pris de panique et s'enfuient.
Seigneur des loups, 0 point, constant, Animal : tout loup que le loup magique frappe dans un combat mortel meurt instantanément. De plus, le loup magique peut forcer les loups vulgaires à suivre ses instructions même quand il n'est pas là, du moment que ces instructions restent assez simples.
Équipement : aucun. Bien que magique, c'est un loup.
Vis : 4 pions Animal, dans la tête.
Apparence : un loup mâle gris, un peu plus grand que la normale, mais seulement un peu, qui semble en très bonne santé. En particulier ses yeux brillent plus fort qu'il ne devrait être possible.
Le loup magique ne s'intéresse pas à des préoccupations humaines comme les noms et ne s'intéresse pas tellement aux êtres humains. Au lieu de cela, il veille sur les loups de son domaine, assurant leur sécurité, leur bonne santé et leur alimentation. Cela signifie parfois chasser lui-même des loups pour limiter la population, et dans ce cas il élimine les plus faibles des meutes.
Bien qu'il ne s'intéresse pas aux êtres humains, il voit que ceux-ci sont importants et pourrait négocier avec un village. Ou au contraire, il peut décider de les chasser. Ce loup magique a les mêmes réactions envers le Don qu'un animal vulgaire, mais d'autres loups magiques pourraient être différents.

Stellatus, le dragon

Puissance magique : 50 (Ignem)
Caractéristiques : Int +4, Per +4, Pré +7, Com +2, For +8, Éne +8, Dex +3, Viv 0
Taille : +6
Âge : sans objet
Décrépitude : sans objet
Valeur de Confiance : 3 (12)
Vertus et Vices : Double vue
Traits de Personnalité : Fier +3
Réputations : le puissant dragon qui vit dans la montagne (locale) 5
Combat :
Griffes : Init +3, Attaque +22, Défense +18, Dégâts +20
Encaissement : +20
Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0/0/0/0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-13), -3 (14-26), -5 (27-39), Incapacité (40-52)
Compétences : Connaissance [région] 5 (histoire), Attention 8 (êtres humains), Bagarre 7 (griffes), Connaissance du Divin 1 (saints), Connaissance de la Féerie 2 (chevaliers), Connaissance des gens 2 (savants), Tromperie 4 (garder les secrets), Connaissance occulte 0 (1) (morts-vivants), Connaissance de la magie 8 (dragons), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (Tytalus), Double vue 8 (invisibilité magique)
Pouvoirs :
Forme humaine, 1 point, Init 0, Corpus : le dragon peut adopter une forme humaine. Il s'agit toujours de la même forme, un homme aux yeux et cheveux sombres, dans la fleur de l'âge. La transformation dure jusqu'à ce qu'il mange ou boive, ou jusqu'à ce que Stellatus utilise le même pouvoir pour reprendre sa forme. Le dragon dispose de tous ses pouvoirs sous forme humaine, et des mêmes caractéristiques, mais il est bien plus faible en combat et se transforme s'il doit se battre.
Inspirer la loyauté, 5 points, Init 0, Mentem : Stellatus peut rendre totalement loyal un individu qu'il peut voir. Cela ne prive pas du libre arbitre, mais la victime est entièrement loyale au dragon et cette loyauté perdure tant que Stellatus est vivant.
Souffle de feu, 1 point, Init +5, Ignem : Stellatus peut souffler du feu. Le feu s'étend en forme de cône depuis sa gueule, sur une distance de 30 mètres, où il atteint une largeur de 30 mètres. Le feu a une intensité de +15. Pour l'esquiver, il faut réussir un jet de Vivacité + Athlétisme de 9. En cas d'échec, le personnage est enveloppé par les flammes et subit des Dégâts de +45, une



réussite de 3 ou moins signifie que seul un membre est atteint, causant des Dégâts de +30, une réussite avec 4 à 6 points d'écart (contre un Facteur de Difficulté de 13) signifie que le personnage n'est que léché par les flammes, subissant des Dégâts de +15, tandis qu'une réussite par un écart de 7 ou plus (succès contre un facteur de réussite de 16) permet au personnage d'esquiver totalement le feu.

Maître du feu, 1 point ou plus, Init 0, Ignem : Stellatus peut commander au feu. Il peut reproduire n'importe quel sort Rego Ignem de quatrième magnitude ou moins pour 1 point de Puissance. Pour chaque point supplémentaire dépensé, le niveau du sort augmente d'une magnitude.

Équipement : d'antiques trésors empilés dans son antre.

Encombrement : 0 (0)

Vis : 5 pions de vis Ignem dans chaque œil.

Apparence : un énorme lézard doté de grandes ailes, couvert d'écailles d'un rouge si sombre qu'il est presque noir. Ses yeux sont éclairés de l'intérieur par une lueur orange. Bien qu'il soit un peu petit pour un dragon, il est plus grand que la plupart des maisons.

Stellatus est un antique dragon qui a établi son antre sous la même chaîne de montagne depuis des siècles. La plupart du temps, il se tient couché tranquillement dans son antre, contemplant son trésor, ou il voyage dans les environs sous forme humaine (il peut rester des semaines sans manger ni boire). Tous les deux siècles environ, il sort sous forme de dragon pour réaliser certains plans ou s'emparer d'un objet, et tous les dix ans environ, un héros téméraire vient le déranger.

Le dragon a conscience du Don, mais cela lui inspire de la curiosité, le rendant moins prompt à tuer à vue les mages qui pénètrent dans son antre. Une mage de la maison Tytalus a bien passé quelque temps à défier le dragon de diverses manières, et bien que Stellatus ait fini par la tuer en la piégeant dans un vulgaire éboulement rocheux, il a apprécié l'expérience. Il se considère comme supérieur à tous les mages hermétiques et il est fermement convaincu qu'il est immunisé à leur magie. Avec une Résistance magique de 30, c'est presque vrai, mais pas tout à fait.

Créatures féeriques

Les êtres féeriques ne se fatiguent jamais et n'ont donc pas de niveaux de Fatigue.

Mateos, l'échanson féerique

Puissance féerique : 10 (Herbam)

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

Taille : -2

Âge : sans objet (40)

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Convivial +3, Généreux +2, Prudent -2

Réputations : aucune

Combat :

Gourdin : Init -3, Attaque +4, Défense 0, Dégâts +1

Encaissement : +2

Malus de Blessure : -1 (1-3), -3 (4-6), -5 (7-9), Incapacité (10-12)

Compétences : Ripaille 9 (boire), Charme 4 (gens ivres), Étiquette 2 (fêtes), Connaissance de la Féerie 3 (boissons), Connaissance des gens 3 (personnes ivres), Tromperie 9 (convaincre les gens de boire plus), Langue vivante 5 (métaphores pour boire et s'enivrer), Musique 1 (chants à boire), Armes à une main 1 (gourdin)

Pouvoirs :

Boisson capiteuse, 0 points, Init -10, Corpus : toute boisson servie par Mateos est trois fois plus alcoolisée que la normale. Les boissons qui n'étaient pas alcoolisées au départ acquièrent un degré d'alcool équivalent à la bière. Cela ne modifie pas le goût de la boisson. L'alcoolémie supplémentaire est un effet magique avec une Pénétration de +10 à laquelle on peut résister.

Boissons sans fin, 1 point, Init -10, Aquam : tant qu'il sert une personne en particulier, la boisson contenue dans le tonnelet de Mateos ne s'épuise pas, même s'il sert aussi d'autres personnes. Si la personne choisie (qui n'est pas la Cible du pouvoir et ne peut donc pas y résister) s'en va, s'endort ou s'arrête de boire pour une raison quelconque, le contenu du tonnelet commence à se vider.

Équipement : tonnelet de boisson alcoolisée.

Encombrement : 3 (3)

Vis : 1 pion de Herbam dans chaque main.

Apparence : Mateos a la taille d'un enfant et du ventre, une barbe semée de gris et un tablier pas très propre. Il sourit toujours et offre une boisson tirée de son tonneau à peu près à tous ceux qui le croisent.

Mateos vit pour les fêtes, en particulier les fêtes animées par les comportements stupides et l'ivresse. S'il arrive quelque part où il n'y a pas de fête, il essaye d'en lancer une. Avec sa bière (ou vin, ou cidre) féerique, cela ne lui prend généralement pas beaucoup de temps. Quand les gens deviennent ivres, il tente de les convaincre de faire des choses ridicules et embarrassantes. Il ne tente pas cependant de les convaincre de faire des choses qui pourraient les tuer. Les fêtes se terminent en général avec tout le monde ivre mort étendu par terre, sauf Mateos.

Le Don donne l'impression à Mateos que le personnage ayant le Don est un trouble-fête qui n'aime pas s'amuser et doit être tenu à l'écart des réjouissances dès que possible.

Tarlan le loup

Puissance féerique : 20 (Animal)

Caractéristiques : Int -2, Per +5, Pré 0, Com -3, For +3, Éne +3, Dex +2, Viv +3

Taille : -1

Âge : sans objet

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Implacable +3, Enjoué -3

Réputations : démon dévoreur d'âmes (locale) 1

Combat :

Morsure : Init +9, Attaque +10, Défense +10, Dégâts +6

Encaissement : +7

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacité (13-16)

Compétences : Connaissance [région] 6 (pistes de chasse), Athlétisme 5 (course), Attention 8 (repérer une proie), Bagarre 3 (morsure), Chasse 10 (êtres humains), Langue vivante 2 (menaces), Discrétion 9 (chasse), Survie 7 (forêts)

Pouvoirs :

Marquer une proie, 1 point, Init +5, Mentem : Tarlan peut choisir un être humain en particulier qu'il peut voir et qui peut le voir, et le marquer comme proie de sa chasse. Cela inspire à la victime une peur profonde de Tarlan qui devrait le faire partir en courant, à moins d'un jet de Bravoure réussi contre un Facteur de Difficulté de 9 pour la dépasser.

Vigueur de la proie, 1 point, Init +8, Corpus : En soufflant sur une personne fatiguée (toute personne ayant perdu des niveaux de Fatigue), Tarlan peut lui rendre pleine vigueur (tous les niveaux de Fatigue sont récupérés). Cependant, la Cible vieillit d'une année. Ce pouvoir ne fonctionne que si la Cible est assez proche pour vraiment percevoir le souffle du loup sur sa peau et ne fonctionne que sur les adultes.

Course silencieuse, 0 point, constant, Imaginem : Tarlan n'émet aucun bruit, à moins qu'il ne le décide.

Équipement : aucun, c'est un loup

Encombrement : 0 (0)

Vis : 2 pions d'Intellego dans sa truffe, 1 pion d'Intellego dans chaque oreille.

Apparence : un grand loup d'un noir profond avec des yeux qui brillent même quand il ne semble pas y avoir de lumière aux alentours. Il se déplace silencieusement et peut rester caché, sauf s'il veut vraiment que sa proie le voie.

Tarlan existe pour chasser les gens. Il choisit des gens qui sont venus dans la nature, les marque comme proies et les pourchasse jusqu'à l'épuisement. Quand ils ne peuvent plus courir, il surgit des buissons et la victime retrouve sa vigueur pour un temps, recouvrant la capacité de s'enfuir. Le loup peut continuer sa chasse indéfiniment, mais normalement il prévoit une attaque finale, sur une victime épuisée, juste avant l'aube. Si la proie est particulièrement capable, il peut poursuivre la chasse plus longtemps.

Tarlan ne tue pas toujours ses victimes, il en laisse certaines vivantes pour qu'elles racontent leur épreuve. Il aime savoir que des gens ont peur de lui bien avant qu'il use de son pouvoir. En fait, il est arrivé qu'il n'ait pas à marquer sa proie.

Le loup a un point faible. Il ne peut pas pénétrer sur une terre consacrée, de sorte qu'une victime pouvant courir jusqu'à une église ou un cimetière sera sauvée. Tarlan le sait et tente de guider ses victimes loin de tels endroits. De plus, sachant que *Vigueur de la proie* n'affecte pas les enfants, Tarlan ne chasse jamais ceux-ci. En fait, il se sent un peu leur protecteur, se disant que s'il ne peut les chasser, personne ne le peut. Enfin, le Don inspire le respect à cet être féerique. Il ne chasse jamais les personnes ayant le Don et pourrait même collaborer avec l'une d'entre elles, si elles lui laissaient chasser les gens.

Seigneur Marsyne

Puissance féerique : 50 (Aquam)

Caractéristiques : Int +2, Per +1, Pré +4, Com +1, For 0, Éne 0, Dex 0, Viv 0

Taille : 0

Âge : sans objet (40)

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Fier +3, Juste +1, Indulgent -3

Réputations : donne la jeunesse éternelle 2 (locale)

Combat :

Esquive : Init 0, Attaque —, Défense 0, Dégâts —

Encaissement : +25 (+5 contre les armes en fer ou acier)

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences : Connaissance [région] 5 (noblesse), Attention 3 (en son château), Charme 8 (femmes humaines), Étiquette 10 (courtoisie), Connaissance de la Féerie 6 (fées du froid), Connaissance des gens 5 (quémandeurs), Tromperie 5 (feindre d'accéder à une demande), Intrigue 4 (politiques de la cour), Commandement 7 (serviteurs), Langues (toutes) 5 (ordres), Connaissance de la magie 2 (magie hermétique), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (Merinita),

Pouvoirs :

Présence imposante, 1 point, Init +10, Mentem : toute personne qui peut voir Marsyne est éblouie par sa personne et acquiert un trait de personnalité Respectueux du seigneur Marsyne +3. Même les mages doivent acquérir ce trait s'ils ne résistent pas au pouvoir. Être en désaccord avec lui a un Facteur de Difficulté de 6, une vraie contradiction a un Facteur de Difficulté de 9 et l'attaquer impose un Facteur de Difficulté de 15. Ce pouvoir ne force pas à une obéissance aux ordres de l'être féerique, mais il oblige à se montrer subtil dans son refus.

Ensevelir, 10 points, Init -10, Mentem : une Cible humaine est enfermée dans la glace. L'effet est Mentem parce qu'il suspend aussi la conscience de la Cible, de sorte qu'elle n'a pas besoin de manger, boire ou respirer et ne peut penser, rêver ou se remémorer ses souvenirs tant qu'elle est enfermée. Marsyne peut rompre l'effet à volonté et il peut être dissipé. Si l'effet est brisé, la victime reprend conscience sans se rendre compte, dans un premier temps, qu'elle était inconsciente. Les victimes vieillissent lors de leur captivité et peuvent mourir de vieillesse.

Don de jeunesse, 10 points, Init -10, Corpus : ce pouvoir vise une femme, qui cesse de vieillir. Tant qu'elle reste dans le château de Marsyne, elle ne vieillit pas du tout. Si elle s'en va, elle bénéficie de la Vertu mineure Verdeur et peut ne pas se rendre compte qu'elle a recommencé à vieillir. Lorsque le vieillissement a recommencé, il ne s'arrête pas du simple fait que la femme revient au château. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les femmes de race humaine et Marsyne ne s'en sert normalement que sur ses épouses.

Chaleur intérieure, 1 point, Init 0, Ignem : le bénéficiaire de ce don n'est pas affecté par le froid vulgaire jusqu'à ce qu'il pénètre dans une aura alignée avec une autre Dimension que la Féerie. Le simple fait de quitter une aura féerique pour entrer dans une zone dépourvue d'aura ne met pas fin au pouvoir, mais entrer dans une aura magique, divine ou infernale l'interrompt. Ce don ne fournit aucune protection contre le froid magique.

Seigneur de la glace, 1 point ou plus, Init +8, Aquam : Marsyne peut créer tout effet qu'il désire utilisant la glace, y compris les effets qui nécessiteraient un rituel hermétique. Pour chaque point dépensé, avec un maximum de 5, l'effet a un pouvoir de trois magnitudes hermétiques. Donc, en dépensant 5 points, il peut créer un effet de magnitude 15.

Seigneur du château, 0 points, Init +15, Mentem ou Corpus : Marsyne peut ordonner à l'un de ses serviteurs d'accomplir quelque chose et son ordre est irrésistible. Il peut aussi prendre les commandes du corps de son serviteur et le déplacer comme un pantin, ou même le faire voler dans les airs. Les seules limites à ce pouvoir sont qu'il ne peut l'utiliser que sur une Cible à la fois et ne peut viser que des êtres qui se sont volontairement mis à son service. La plupart sont des êtres féeriques, mais ses épouses le sont également.

Équipement : tout ce qu'il veut, mais des objets particulièrement élaborés acquis rapidement seront créés par la fascination féerique et non réels.

Encombrement : 0 (0)

Vis : 10 pions Aquam, dans son sang.

Apparence : grand, bien bâti et bel homme, la peau blanche, les cheveux blond clair, avec des yeux du gris clair de la glace en mer. Il porte de beaux vêtements dans les tons blanc et bleu et une couronne de diamants orne son front. Il adopte presque toujours un aspect humain, mais l'autorité de son ton le trahit, ainsi que le fait que de la glace coule littéralement dans ses veines, quand il saigne de petits cristaux de glace sont présents dans l'eau qui s'écoule.

Le seigneur Marsyne est le dirigeant d'un domaine féerique du grand nord ou d'une chaîne de montagnes. Sa demeure est un château à la beauté fantastique, entièrement constitué de glace, et il dispose d'une importante suite féerique. Marsyne et ses courtisans jouent une copie élaborée des évènements et festivités qui émaillent la vie des nobles humains, chassant d'étranges créatures, tenant des tournois et même rendant des jugements contre les criminels de la cour.

La plupart du temps, la cour a peu de contacts directs avec les humains. Cependant, le seigneur Marsyne a toujours une épouse humaine et de temps à autre il a besoin d'en trouver une nouvelle. Il choisit toujours une femme jeune et splendide et recherche une étincelle de créativité, d'indépendance et de caractère. Il est assez impressionné par le Don et toute jeune et belle femme ayant le Don présente dans la région où il a entrepris ses recherches sera très probablement courtisée. La cour de Marsyne est entièrement sincère et l'épouse doit venir de son propre gré.

L'épouse de Marsyne joue un rôle important dans la politique de la cour, elle dispose d'un aréopage de dames de compagnie et serviteurs, elle préside à beaucoup de tournois. Elle joue aussi un rôle mythique important, sa présence et sa créativité permettant aux êtres féeriques de faire de nouvelles choses. Elle n'est cependant pas charnellement l'épouse du seigneur Marsyne.

Tant que l'épouse suit les règles de la cour, tout va bien. Marsyne l'empêche de vieillir et la protège du froid. Si cependant elle viole les règles, Marsyne la juge, l'enferme dans la glace et cherche une autre épouse. Il a beaucoup d'épouses ensevelies, certaines règles étant

des variantes du classique « N'entrez jamais dans cette pièce dont voici la clé. »

Il est aussi possible qu'une épouse regagne sa liberté, soit par la victoire d'un champion externe, soit par sa propre astuce. Le seigneur Marsyne conserve de l'estime pour toute épouse qui a regagné sa liberté loyalement, parce que cela fait partie de ses règles, mais celles qui se contentent de fuir sont ramenées et ensevelies.

Créatures infernales

Les créatures infernales sont parfois appelées « démons » ou « diables ». Ces termes visent le même groupe de créatures et le choix du terme est purement une question de préférence personnelle. En termes de jeu, toute créature ayant une Puissance infernale peut être appelée démon, diable ou créature infernale.

Toutes les créatures infernales peuvent à volonté abandonner leur forme physique et redevenir des êtres de pur esprit. En combat, elles ne peuvent le faire qu'à leur tour d'agir, mais tant qu'elles ne sont pas sous forme physique, elles ne peuvent attaquer ni être attaquées physiquement. Elles peuvent aussi se déplacer aussi vite qu'elles le veulent et ne sont pas arrêtées par des obstacles physiques, tout en conservant la perception de ce qui les entoure.

Les démons ne sont jamais dérangés par le Don. C'est peut-être parce qu'ils font de leur mieux pour damner tout le monde, de sorte que les comportements hostiles contre les détenteurs du Don ne sont guère différents.

Michel

Puissance infernale : 10 (Corpus)

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

Taille : -2 à +1

Âge : sans objet (varie)

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Cruel +3, Colérique +3, Aime les plans complexes +1

Réputations : aucune

Combat : Michel ne combat normalement pas et s'il le fait, il utilise toute arme qui convient à son déguisement du moment.

Encaissement : +0 (sauf en cas de port d'armure)

Niveaux de Fatigue : Ok, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences : Athlétisme 5 (s'enfuir en courant), Attention 4 (victimes), Artisanat (plaisanteries) 8 (pénibles et humiliantes), Connaissance des gens 5 (savoir ce qui fâchera le plus les gens), Tromperie 10 (prétendre être une autre personne), Intrigue 3 (impliquer des gens dans ses intrigues)

Pouvoirs :

Changement de forme, 0 points, Init +0, Corpus : Michel peut changer d'apparence pour correspondre à tout être humain. Le changement comprend les vêtements et tout équipement nécessaire.

Matériel de travail, 1 point, Init +0, Terram : Michel peut créer les outils qu'il veut pour mettre en scène ses plaisanteries.

Équipement : ce qui semble adéquat pour son rôle actuel.

Encombrement : variable

Vis : 2 pions Muto dans son cœur (corruption infernale).

Apparence : Michel apparaît selon les nécessités de son rôle. En tant que démon, il n'a pas besoin d'avoir une forme naturelle et il n'en a pas.

Michel (il aime porter le nom d'un célèbre archange) est un démon mineur qui tente d'attirer les gens vers le péché de colère. Il élabore des plaisanteries pénibles et humiliantes et s'assure d'être vu sous les traits d'un ami de la victime en les réalisant. Si possible, il s'assure que la victime le voit, sous les traits de cet ami, riant de sa mésaventure avant de prendre la fuite en courant.

Il reste normalement dans les environs pour assister à la confrontation qui s'ensuit, car si elle n'est pas assez tumultueuse, il poursuivra par une autre plaisanterie encore plus cruelle. Il est particulièrement content si les deux amis se fâchent et que leur amitié prend fin. Étant donné que les deux pensent que l'autre n'était pas raisonnable, il arrive que cette inimitié dure des années, ce qui est exactement ce que veut Michel.

Si les blagues de Michel sont normalement douloureuses et humiliantes, elles ne sont pratiquement jamais mortelles. Il veut que les gens commettent des péchés et damnent leurs âmes, pas qu'ils meurent et aillent peut-être au Paradis.

Polandrus

Puissance infernale : 20 (Animal)

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

Taille : 0

Âge : sans objet

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Envieux +3, Fier +2, Calculateur +2

Réputations : aucune

Combat :

Morsure : Init +18, Attaque +11, Défense +9, Dégâts +8

Encaissement : +6

Niveaux de Fatigue : Ok, 0, -1/-1/-1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences : Connaissance [région] 3 (bétail), Marchander 7 (péchés), Bagarre 5 (morsure), Charme 4 (personnes effrayées), Connaissance des gens 3 (paysans), Tromperie 8 (convenir d'accords), Chasse 6 (bétail), Langue vivante 6 (accords), Commandement 4 (loups), Survie 5 (bois)

Pouvoirs :

Calme une personne, 1 point, Init +18, Mentem : rend la personne ciblée surnaturellement calme pour parler à un grand loup. Cela ne diminue pas la peur, mais juste l'envie de réagir immédiatement.

Dominer les loups, 0 points, Init +18, Animal : Polandrus peut prendre le contrôle absolu de tout loup. Le loup n'apprécie pas cela, mais Polandrus n'en a cure. Ce pouvoir s'applique aux loups vulgaires, aux loups ayant

une valeur de Puissance et aux personnages qui peuvent prendre la forme d'un loup, y compris les changeurs de forme, lycanthropes, changepeaux et mages Bjornaer dont l'animal de cœur est un loup, mais ne comprend pas les mages utilisant les sorts de changement de forme. Quand une domination est établie, elle persiste jusqu'à ce que Polandrus décide d'y mettre fin, ou que le loup dominé pénètre dans une aura de Dominion de 3 ou plus, ou que l'effet soit dissipé par quelqu'un.

Équipement : aucun.

Encombrement : 0 (0)

Vis : 1 pion Animal dans chacune de ses grosses canines, tous corrompus par l'Infernal.

Apparence : un très grand loup au pelage noir de jais, aux yeux rouges.

Polandrus vise les éleveurs de bétail. Il domine quelques loups, puis tue du bétail, en s'assurant que les loups sont vus. Un peu plus tard, il rencontre le paysan victime, proposant de garantir que les loups n'attaqueront plus durant une semaine si le paysan fait quelque chose d'anodin, comme s'abstenir de porter une tunique particulière. Polandrus revient chaque semaine et ses demandes deviennent graduellement des péchés, de plus en plus graves. À la fin, le loup s'appuie plus sur la menace de révéler les méfaits du fermier que sur la menace contre le bétail.

Polandrus n'attaque jamais les gens, à moins d'être attaqué lui-même.

Bartholomé

Puissance infernale : 30 (Mentem)

Caractéristiques : Int +3, Per +2, Pré +3, Com +5, For -1, Éne 0, Dex -1, Viv -1

Taille : 0

Âge : sans objet (50)

Valeur de Confiance : 2 (9)

Vertus et Vices : aucun

Traits de Personnalité : Paresseux +3, Grégaire +2, Réservé -2

Réputations : Excellent conseiller sur les questions d'argent 5 (locale)

Combat :

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

Encaissement : +8

Niveaux de Fatigue : Ok, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences : Connaissance [région] 6 (routes commerciales) (trois fois, pour l'endroit où il vit, la région plus grande où cet endroit se trouve, et l'ensemble de l'Europe), Arts libéraux 2 (arithmétique), Marchander 10 (biens commerciaux), Charme 5 (marchands), Étiquette 4 (marchands), Connaissance des gens 8 (marchands), Tromperie 10 (commerce), Intrigue 5 (politique du marché), Langue vivante 6 (discussion commerciale), Latin 6 (ecclésiastique), Profession marchand 10 (tissu)

Pouvoirs :

Bénédiction du marchand, 2 points, Init +0, Mentem : le bénéficiaire de cette bénédiction semble digne de confiance pour la plupart des gens et a un bonus de +3 aux jets sociaux de commerce. Les gens réagissent à cette personne comme si elle avait une excellente réputation d'honnêteté, d'affaires justes et offrait de la bonne qualité à petit prix. Cette bénédiction dure une semaine, à moins que Bartholomé ne la renouvelle.

Malédiction du marchand, 1 point, Init +0, Mentem : inverse de la *Bénédiction du marchand*, cette malédiction conduit les gens à traiter sa victime comme si elle avait une grande réputation de malhonnêteté, de tromperie et n'honorait pas ses engagements, vendant de mauvaises marchandises à prix élevé. La victime subit un malus de -3 aux jets sociaux en rapport avec le commerce. La malédiction dure une semaine, à moins que Bartholomé ne la renouvelle.

Connaissance du marchand, 0 point, automatique, Mentem : Bartholomé sait comment évolue le commerce d'une Cible de sa bénédiction ou sa malédiction.

Bénédiction du projet, 2 points, Init 0, Vim : Bartholomé peut bénir une entreprise commerciale, de sorte que le hasard lui sera favorable autant que possible. Cela conduit à une entreprise très fructueuse. La bénédiction ne dure qu'une journée, ce qui n'est généralement pas suffisant pour un projet, mais Bartholomé peut la renouveler chaque jour s'il le veut.

Malédiction du projet, 1 point, Init 0, Vim : inverse de la *Bénédiction du projet*, cet effet a pour résultat que tout ce qui peut mal se passer, se passe mal. Il faut environ un mois pour acculer quelqu'un à la banqueroute via ce pouvoir. Comme la bénédiction, la malédiction ne dure que pour une journée à la fois.

Équipement : de beaux vêtements, une belle maison, des marchandises.

Encombrement : 0 (0)

Vis : 10 pions de vis Mentem, un dans chaque doigt, corrompus par l'Infernal.

Apparence : Bartholomé apparaît sous la forme d'un marchand âgé mais encore vigoureux. Il est bien en chair, mais pas gros, et s'il n'apparaît jamais vraiment joyeux, il ne semble jamais non plus en colère ou impatient, du moins pas avec d'autres marchands. Ses vêtements sont d'un goût et d'une qualité excellents.

Bartholomé est un marchand bien établi et modérément prospère dans une ville marchande. Il est connu pour sa paresse, qui ne l'empêche pas de gagner confortablement sa vie grâce à son commerce. Il donne aussi volontiers des conseils aux autres marchands et ceux-ci ont remarqué que suivre son avis les enrichit, tandis qu'ignorer ses conseils les appauvrit. La plupart des gens de la ville pensent que Bartholomé assiste régulièrement à la messe. En fait, comme c'est un démon, il n'a jamais posé le pied dans un bâtiment consacré. Par contre, il a prodigué d'importantes donations à l'Église, ces donations sont bien connues.

Les conseils qu'il donne sont de bons conseils commerciaux par eux-mêmes, mais il les renforce normalement par ses bénédictions, du moins pour quelque temps. Si son conseil est ignoré, il use de sa malédiction pour s'assurer que les gens souffrent. Le côté démoniaque de ses conseils est très, très subtil. Les marchands qui l'écoutent se rendent souvent compte qu'il leur faut travailler le dimanche, bien que Bartholomé ne suggère pas explicitement cela, ou qu'ils sont éloignés de chez eux lors de fêtes religieuses et donc ne peuvent assister à la messe dans leur église. De plus, il donne des conseils sur la charité, suggérant que le marchand donne de l'argent pour renforcer son statut social. Il donne aussi d'amples conseils sur la manière

de calculer ce qu'il faut donner, afin que le marchand n'ait pas de problèmes financiers.

Cela a pour effet de donner à penser au marchand qu'il fait beaucoup de bien en donnant l'aumône, tout en lui ôtant toute vertu. Toute personne qui donne en suivant les conseils de Bartholomé ne donne que pour sa propre gloire et n'en tire aucun mérite. Ce sont des pécheurs qui s'ignorent et ne ressentent donc aucun besoin de se repentir et se racheter. La stratégie de Bartholomé est subtile, mais elle ramène beaucoup d'âmes en Enfer.

Créatures divines

Les créatures ayant une Puissance divine usent des règles normales pour déterminer leur Résistance magique, leur Pénétration et savoir si leurs pouvoirs peuvent être dissipés. Bien qu'elles agissent pour Dieu, elles ne sont pas des interventions divines directes et donc pas omnipotentes.

Les créatures ayant une Puissance divine ne peuvent pas avoir la Foi exaltée. Cette bénédiction est réservée aux êtres qui n'appartiennent pas totalement à la Dimension divine.

Les créatures ayant une Puissance divine ne sont jamais dérangées par le Don. Elles jugent les gens sur leurs actions et leur cœur, pas sur les pouvoirs qu'ils pourraient posséder. Si vous décidez que la magie est par nature un péché, elles auront tendance à être contre les mages, mais en raison de leurs péchés et non à cause du Don.

Lupersus

Puissance divine : 20 (Animal)
Caractéristiques : Int 0, Per +3, Pré +3, Com +2, For +2, Éne +3, Dex +1, Viv +2
Taille : -1
Âge : sans objet
Valeur de Confiance : 1 (6)
Vertus et Vices : aucun
Traits de Personnalité : Loyal +3, Patient +2, Serviable +2
Réputations : aucune
Combat :
Morsure : Init +8, Attaque +11, Défense +16, Dégâts +8
Encaissement : +8
Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0/0/0/0/0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacité (13-16)
Compétences : Connaissance [région] 5 (sources de nourriture), Attention 5 (menaces contre son protégé), Bagarre 4 (morsure), Connaissance du Divin 5 (saints), Chasse 8 (lapins), Discrétion 8 (chasser pour les humains), Survie 8 (collines)
Pouvoirs :
Parfait défenseur, 1 point, Init +20, Animal : si Lupersus défend un autre personnage en combat, il peut utiliser ce pouvoir pour obtenir un bonus de +10 en Défense pour la durée du combat. De ce point de vue, le combat se poursuit jusqu'à ce que Lupersus se dégage.
Équipement : aucun.
Encombrement : 0 (0)
Vis : 4 pions de vis Animal, dans tout son corps.
Apparence : Un loup gris argenté, au port noble. Quel que soit le terrain qu'il traverse, Lupersus ne paraît jamais sale.

Lupersus a été envoyé par Dieu pour garder un saint ermite, lui fournir de la nourriture et, à l'occasion, guider les personnes ayant besoin de conseils vers l'ermite, qui pourra les leur donner. Il ne peut parler et n'a aucun désir de le faire. Bien que son intérêt principal soit l'ermite, Lupersus est généralement compatissant, il aide les personnes en difficulté qu'il trouve sur ses terres. Parfois, il les guide vers la sécurité, mais peu de gens font confiance à un loup. Dans ce cas, il les pourchasse jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité.

Seferiel

Puissance divine : 50 (Corpus)
Caractéristiques : Int +5, Per +5, Pré +5, Com +5, For +5, Éne +5, Dex +5, Viv +5
Taille : +1
Âge : sans objet (30)
Valeur de Confiance : 3 (18)
Vertus et Vices : aucun
Traits de Personnalité : Juste +3, Curieux +2, Miséricordieux +2
Réputations : aucune
Combat :
Grande épée de feu : Init +18, Attaque +21, Défense +18, Dégâts +25 (remarquez que l'épée et le feu sont naturels, parce que Dieu les a créés comme ça, et ne peuvent donc faire l'objet d'une Résistance magique)
Encaissement : +20
Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0/0/0/0/0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-6), -3 (7-12), -5 (13-18), Incapacité (19-24)
Compétences : Attention 5 (lancement de magie), Charme 3 (mages), Connaissance du Divin 10 (anges), Armes à deux mains 7 (grande épée), Commandement 7 (mages), Théorie de la magie 10 (implications théologiques), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 10 (interactions avec l'Église), Théologie 10 (angélologie)
Pouvoirs :
Magie, 1 point ou plus, Init +18, selon l'effet : Seferiel peut reproduire tout effet de la magie hermétique, au coût d'un point de Puissance pour deux magnitudes de l'effet hermétique. Il n'existe d'autre limite que ce qui reste dans sa réserve de Puissance, quant au nombre de points qu'il peut utiliser dans un seul effet. Ceci comprend les effets de rituels, pour lesquels il n'a besoin ni de vis, ni d'une longue période de préparation.
Forme spirituelle, 0 point, Init +30, Vim : Seferiel peut devenir une créature de pur esprit comme il le désire. Sous cette forme, il ne peut pas affecter physiquement les choses, ni être affecté physiquement.
Forme subtile, 0 point, Init +0, Corpus : Seferiel peut modifier son apparence pour ressembler à n'importe quel être humain. Ses caractéristiques ne changent pas.
Équipement : des robes d'un blanc immaculé, une grande épée de feu.
Encombrement : 0 (0)

Vis : 10 pions Ignem dans l'épée.

Apparence : un grand homme à la peau aux reflets dorés et aux cheveux brillants, vêtu d'une robe blanche qui brille comme les étoiles. Il porte une grande épée de feu.

Seferiel est un ange spécialement responsable des mages hermétiques. La plupart du temps, il cherche à les rapprocher de Dieu, mais parfois il agit comme l'instrument de la vengeance divine contre les plus pervertis. Son attitude dépend assez peu de savoir si la magie est par nature un péché dans votre saga, contrairement à ses actes qui dépendent davantage de cette question. De toute façon, quelle que soit la manière dont il considère les mages hermétiques, il les trouve fascinants. Il feint souvent d'être un mage pour mieux connaître les gens et découvrir ce qu'ils sont vraiment.

Seferiel s'intéresse parfois à un mage en particulier, chez qui il a perçu un grand potentiel, et représente un antagoniste adéquat pour le Vice d'histoire Poursuivi par un ange. Sa mission divine est cependant orientée vers tout l'Ordre et il voyage dans toute l'Europe pour délivrer le message de Dieu à autant de mages que possible.

Animaux vulgaires

Les bêtes de l'Europe Mythique ne sont pas tout à fait les mêmes que celles du monde réel. En particulier, la férocité des animaux sauvages est exagérée pour renforcer leur effet dramatique. Dans l'Europe Mythique, il n'est pas rare que des animaux comme les loups s'attaquent aux humains.

Caractéristiques des animaux

Les caractéristiques des animaux peuvent avoir toute valeur et même dépasser -5 ou +5. Il n'est pas nécessaire d'attribuer des Vertus ou Vices aux animaux pour que leurs caractéristiques sortent de la gamme moyenne de -3 à +3. Leurs caractéristiques de départ dépendent de leur niche écologique (prédateur, herbivore, etc.) et sont différentes de la moyenne humaine de zéro.

Comme indiqué p. 279, pour les animaux vulgaires la caractéristique appelée Ruse remplace l'Intelligence. Utilisez la Ruse pour des jets impliquant normalement l'Intelligence, comme chercher une sortie à une grange fermée. Les animaux ont une capacité limitée à résoudre des problèmes, mais ils sont dépourvus d'imagination, de raisonnement et de l'intelligence en tant que telle. N'ayant pas d'intelligence, les animaux ne peuvent pas apprendre de Compétences, à moins d'être entraînés par un être intelligent. Ils peuvent améliorer les Compétences possédées par leur espèce.

Chez les animaux, la caractéristique Vivacité a surtout un rapport avec les réflexes et l'agilité, moins qu'avec la vitesse de déplacement. Beaucoup d'animaux peuvent courir plus vite qu'un être humain, ce qui ne signifie pas forcément qu'ils ont une valeur plus élevée en Initiative et en Défense. Les animaux courant vite mais n'ayant pas de réflexes particulièrement bons bénéficient d'un bonus aux jets pour la course.

Aucun animal vulgaire n'a de Puissance et ne contient de vis.

Modification de la taille des animaux

Certaines espèces présentent diverses tailles et les animaux peuvent voir leur taille modifiée par magie. En cas d'augmentation de la taille d'un animal, augmentez sa Force de 2 et diminuez sa Vivacité d'un point pour chaque point de Taille ajouté. En cas de diminution de la taille d'un animal, diminuez sa Force de 2 et augmentez sa Vivacité d'un point pour chaque point de Taille retiré. Modifiez les valeurs de combat en fonction des nouvelles caractéristiques. Les animaux plus grands sont plus forts mais relativement patauds.

Vertus, Vices et Qualités des animaux

Chaque espèce animale a des Vertus et Vices partagés par tous les individus de cette espèce. Les Vertus et Vices des espèces ne sont pas attribués pour des raisons d'équilibre, mais pour représenter les qualités particulières d'une espèce. Lorsque vous concevez une espèce d'animal, attribuez-lui simplement les Vertus et Vices qui permettent de décrire cette espèce comme vous l'imaginez. Il est recommandé d'attribuer à chaque espèce au moins un point de Vice pour trois points de Vertus. Tous les animaux reçoivent ces Vertus et Vices d'espèce gratuitement.

Des animaux exceptionnels peuvent recevoir des Vertus et Vices qui les distinguent d'autres membres de leur espèce. Les Vertus individuelles attribuées à un animal doit être contrebalancée par des Vices, comme pour les personnages humains.

Les Qualités sont des attributs de l'animal qui affectent ses capacités. Ajoutez les Qualités adéquates de la liste ci-dessous au profil de base, ou créez la vôtre. Si une Qualité confère une Compétence que la créature a déjà, utilisez la valeur la plus élevée et choisissez la spécialité la plus appropriée. Grâce aux Qualités, une créature peut disposer de niveaux de Fatigue supplémentaires. Un niveau de Fatigue supplémentaire ajoute un niveau Essoufflé, deux de plus ajoutent un niveau Essoufflé et un Las, et ainsi de suite.

Agressif : ajoutez 1 en Ruse ; ajoutez Bagarre 5 (armes naturelles).

Amphibie : confère Natation 4 (environnement naturel). L'animal peut retenir son souffle deux fois plus longtemps que la normale.

Animal de meute : ces créatures peuvent combattre en groupe entraîné en présence du chef de meute. En l'absence du chef de meute, ils peuvent encore combattre comme un groupe non entraîné.

Animal grégaire : la créature est courageuse en présence de ses pairs. Quand ils sont obligés de combattre en groupe, les animaux grégaires gagnent temporairement la vertu Férocité, qu'ils peuvent utiliser pour se ruer ou pour s'échapper en groupe. Ces animaux n'ont pas la vertu Férocité quand ils sont isolés, sauf si celle-ci est acquise comme Vertu. Par exemple, un cerf peut avoir la Vertu, tandis que les biches de sa harde auront cette Qualité.

Apparence imposante : la créature a un aspect magnifique, majestueux ou inspirant la révérence, qui s'impose même aux humains. Augmentez la Présence à 0 (si elle est négative) ou augmentez-la d'un point. Cette Qualité peut être choisie plus d'une fois pour les créatures exceptionnellement belles ou impressionnantes.



Apparence répugnante : la créature est si repoussante que sa Présence descend à -6. Cependant, cela doit être traité comme une Présence de +3 s'il s'agit d'effrayer ou intimider un adversaire.

Aquatique : confère Natation 5 (environnement naturel). L'animal peut respirer sous l'eau.

Armes naturelles supplémentaires : gagne un ensemble d'armes naturelles supplémentaire, comme des cornes ou bois, des dents ou défenses, des griffes ou des sabots. Un seul ensemble d'armes naturelles peut être utilisé à chaque tour. Cette Qualité peut être choisie plusieurs fois.

Astucieux : augmentez la Ruse jusqu'à 0 (si elle est négative) ou d'un point. Cette Qualité peut être adoptée plus d'une fois pour les animaux exceptionnellement rusés.

Bon sauteur : ajoutez +3 aux jets de saut.

Camouflage : ajoutez +3 à tous les jets pour se cacher, que la créature se déplace ou non.

Carapace : la créature est sous une carapace protectrice. Attribuez +4 à la Protection, mais la créature subit un malus de -3 à tous les jets concernant le mouvement rapide ou agile.

Chef de meute ou de troupeau : ajoutez 1 en Communication et attribuez Commandement 1 (sa propre espèce).

Combattant défensif : la créature ne se bat que pour se défendre. Confère Bagarre 4 (esquive) et un niveau de Fatigue supplémentaire.

Coureur rapide : ajoutez +3 aux jets de course.

Craintif : diminuez la Présence d'un point, attribuez Discrétion 4 (se cacher) et Vigilance 4 (prédateurs). Les créatures craintives n'ont généralement pas d'armes naturelles.

Cuir épais : ajoutez 2 à la Protection ; cette Qualité se cumule avec la vertu Vigueur et la Qualité Fourrure épaisse.

Domestiqué : l'animal perd toute compétence de Survie qu'il pouvait avoir mais gagne 1 point en Communication si celle-ci est négative.

Épineux : la créature est couverte d'épines, ce qui lui confère un +1 en Protection. Si un adversaire l'attaque par morsure, griffes ou poing, il inflige des dégâts normaux mais subit des Dégâts de +5 en contrepartie. Certaines créatures ont des épines empoisonnées (cf. Venimeux ci-dessous), auquel cas l'Avantage d'attaque de l'agresseur est utilisé contre lui pour déterminer la réussite de la contre-attaque par poison uniquement.

Fourrure/écailles épaisses : ajoutez 1 à la protection ; cette Qualité se cumule avec la vertu Vigueur et la qualité Cuir épais.

Glissant : cette créature a +6 aux jets de défense contre la saisie. Cette qualité peut être choisie plus d'une fois, le bonus s'améliore de +3 pour chaque attribution supplémentaire.

Grandes cornes : les cornes ou les bois de la créature sont plus grands que la moyenne pour une créature de cette taille. Utilisez les attributs d'arme pour les Grandes cornes, dans la table ci-après.

Grandes dents : les dents de la créature sont plus grandes que la moyenne pour une créature de cette taille. Utilisez les attributs d'arme pour les Grandes dents, dans la table ci-après.

Grandes griffes : les griffes de la créature sont plus grandes que la moyenne pour une créature de cette taille. Utilisez les attributs d'arme pour les Grandes griffes dans la table ci-dessous.

Grimpeur agile : ajoutez +3 à tous les jets d'escalade.

Imitation : la créature est capable d'imiter les bruits faits par d'autres, comme la voix humaine. Augmentez la Communication jusqu'à 0 (si elle est négative) ou d'un point. Elle ne comprend pas le sens des bruits qu'elle reproduit, à moins d'être douée d'Intelligence au lieu de Ruse, auquel cas la créature a une compétence de Langue 3. Remarquez qu'un mage transformé en une créature ayant cette Qualité ne peut pas former les sons précis et complexes nécessaires au lancement de sorts.

Infatigable : la créature dispose de deux niveaux de Fatigue supplémentaires.

Odorat développé : ajoutez 1 à la Perception, +3 aux jets concernant l'odorat et +2 aux jets de Chasse.

Ouïe fine : ajoutez 1 à la Perception et +3 à tous les jets concernant l'écoute.

Prédateur à l'affût : l'animal attend sa proie et l'attaque par surprise. Confère Discrétion 4 (surprendre une proie) et Chasse 4 (proie). La spécialisation de l'animal en Bagarre devient l'une de ses armes naturelles. S'il a rampé près de sa proie, il remporte automatiquement l'Initiative sur elle dans le premier tour de combat et bénéficie d'un bonus de +3 à son Total d'attaque pour le premier tour uniquement.

Prédateur poursuivant : l'animal chasse activement sa proie, en la pistant à l'odeur ou en la poursuivant. Attribuez Chasse 4 (proie) et un niveau de Fatigue supplémentaire. La spécialisation en Bagarre de l'animal est attribuée à l'une des armes naturelles de l'animal.

Robuste : la créature est accoutumée aux conditions difficiles, elle a la compétence Survie 5 (environnement naturel) et un niveau de Fatigue supplémentaire.

Saisie : la créature peut effectuer une attaque de saisie au lieu d'une attaque normale. La saisie ne peut être tentée que contre un adversaire de taille inférieure ou égale à la Taille de la créature +1. Cf. le combat non létal p. 258 pour les règles de saisie. Si la créature dispose d'une autre forme d'attaque (comme une morsure), elle peut ajouter sa force de saisie à son Total d'attaque dans les tours suivants, jusqu'à ce que l'adversaire se libère. Contre les adversaires n'étant pas saisis, la créature doit se défendre avec sa Défense de saisie (cf. table des armes naturelles ci-contre).

Venimeux : l'une des attaques de la créature (souvent la morsure) inocule du venin dans les blessures. Comparez l'Avantage d'attaque de la créature à la Protection (pas l'Encaissement) de la victime. Si l'Avantage de la créature l'emporte, la victime subit les effets du poison, même si la morsure n'inflige pas de blessure. La difficulté pour éviter les dégâts du poison varie de 3 à 13 (cf. p. 265).

Vision précise : ajoutez 1 à la Perception et +3 à tous les jets concernant la vision.

Vocal : la créature peut émettre des sons impressionnants, comme un rugissement ou un hurlement, un chant d'oiseau magnifique ou autre. La Communication est augmentée à 0 (si elle est négative) ou augmentée d'un point, attribuez Musique 3. Cette Qualité peut être choisie à deux reprises pour des capacités vocales impressionnantes, améliorez alors la Musique jusqu'à 5.

Voilier accompli : cet oiseau est un voilier soit puissant, soit acrobatique. Confère Athlétisme 5 (vol) ; la créature doit pouvoir voler.

Voilier rapide : ajoutez +3 aux jets concernant la vitesse en vol ; la créature doit être capable de voler.

Table des armes naturelles

	Init	Att	Déf	Dég
Saisie	0	0	0	n/a
Esquive	0	n/a	0	n/a
Dents	0	+3	+1	+1
Grandes dents	0	+4	+1	+3
Défenses	0	+4	+2	+5
Griffes	-1	+2	+3	+2
Grandes griffes	0	+5	+3	+4
Cornes	1	+3	-1	+2
Grandes cornes/bois	+2	+3	+2	+3
Sabots	+2	+2	+2	+1

Toutes les armes naturelles utilisent la compétence Bagarre. La Force, le poids et le coût ne sont pas applicables.

Nouvelle Vertu pour les animaux

Férocité (mineur, animaux uniquement) : comme un mage ou un compagnon, l'animal a des points de Confiance. À la différence d'un personnage humain, ces points ne peuvent être utilisés que dans des situations où la férocité animale entre en jeu, comme la défense de son nid ou le combat contre un ennemi naturel. Décrivez une situation qui permet d'utiliser votre valeur de Confiance et prenez trois points utilisables dans ces circonstances.

Les animaux en combat

Les animaux combattent plus ou moins comme les humains : ils peuvent utiliser la plupart des options de combat présentées dans la section Obstacles, y compris le dégagement, le combat en groupe (non entraîné), l'effort et le combat non létal. Les animaux sont assez rusés pour utiliser l'effort et d'autres options de combat à leur avantage. Seules quelques espèces animales ont assez d'instinct de coopération pour combattre comme groupe entraîné. Toutes les autres espèces ne peuvent se battre que comme groupes non entraînés.

Les animaux ayant la vertu Férocité disposent de points de Confiance, qu'ils peuvent utiliser en combat dans certaines circonstances.

Certains animaux ont plus d'une arme naturelle. La meilleure arme est toujours indiquée en premier. Les armes secondaires sont moins efficaces mais peuvent servir quand la première arme n'est pas utilisable. Par

exemple, un ours se bat normalement à l'aide de ses griffes mais peut mordre lorsqu'il grimpe à un arbre en poursuivant une victime. Quel que soit le nombre d'armes dont dispose un animal, il ne peut attaquer qu'avec une seule arme durant le même tour.

Les animaux de l'Europe Mythique

Les animaux qui suivent peuvent être utilisés dans toute saga d'**Ars Magica** 5e édition.

Vipère (Viperis)

Caractéristiques : Ruse -1, Per -2, Pré -6, Com -6, For -8, Éne +2, Dex +2, Viv +3

Taille : -4

Valeur de Confiance : 0

Vertus et Vices : Réflexes éclair, Tristement célèbre

Qualités : Prédateur à l'affût, Glissant, Venimeux

Traits de Personnalité : Hostile +2

Réputations : Venimeux (locale) 4

Combat :

Crocs : Init +3, Attaque +8, Défense +7*, Dégâts -7 ; * : +6 en Défense contre la saisie

Encaissement : +2

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

Malus de Blessure : -1 (1), -3 (2), -5 (3), incapacitante (4), mort (5+)

Compétences : Attention 2 (proie), Bagarre 2 (crocs), Chasse 4 (rongeurs), Discrétion 4 (surprendre une proie), Survie 3 (zones herbeuses)

Pouvoirs :

Morsure venimeuse, 0 point, Init 0. Quand la vipère attaque, comparez son Avantage d'attaque à la protection d'armure de la victime (pas son Encaissement). Si l'avantage de la vipère est le plus élevé, le poison de la vipère est inoculé à la victime (cf. p. 265), même si la morsure n'inflige pas de blessure. Le conteur peut adapter l'Avantage d'attaque nécessaire en fonction des circonstances, par exemple de hautes bottes peuvent faire bénéficier d'une protection de +3 contre la morsure empoisonnée, malgré le fait qu'elles ne protègent pas contre les attaques habituelles.

Armes naturelles : Crocs Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1

Apparence : la vipère vulgaire est un petit serpent, habituellement long d'une cinquantaine de centimètres. Sa couleur varie, du gris pâle au jaune en passant par le rouge, avec des marques noires en losange le long du dos. Certains individus sont complètement noirs. La tête de la vipère a une forme triangulaire.

La vipère est un serpent venimeux courant en Europe Mythique (excepté l'Irlande). Elle est assez résistante pour hiberner tout l'hiver. Elle chasse les rongeurs, lézards et crapauds à l'affût. Son venin relativement faible peut rendre malade un homme mais rarement le tuer.

La vipère peut attaquer par réflexe lorsqu'une créature s'aventure près de sa cachette (cf. la vertu Réflexes éclair p. 84). Lorsque la vipère attaque une victime qui n'a pas remarqué sa présence, elle remporte automatiquement l'initiative et bénéficie d'un bonus de +3 au Total d'attaque durant le premier tour. Comme elle est souple et fine, elle bénéficie d'un bonus de +6 en Défense contre les attaques de saisie.

Ours (Ursus)

Caractéristiques : Ruse +1, Per 0, Pré 0, Com -5, For +6, Éne +4, Dex +2, Viv 0

Taille : +2

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Férocité (blessé), Caractéristiques supérieures (x2), Vigueur, Avarice (mineur), Réclusion

Qualités : Agressif, Armes naturelles supplémentaires (griffes), Coureur rapide, Saisie, Robuste, Apparence imposante, Grandes griffes, Prédateur poursuivant, Cuir épais, Fourrure épaisse

Traits de Personnalité : Brave +3, Paresseux +3, Agressif +2

Réputations : Féroce (locale) 2

Combat :

Griffes : Init 0, Attaque +13, Défense +9, Dégâts +10

Dents : Init 0, Attaque +11, Défense +7, Dégâts +7

Saisie : Init 0, Attaque +7, Défense +5, Dégâts —

Encaissement : +10

Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), incapacitante (22-28), mort (29+)

Compétences : Athlétisme 3 (sprint), Attention 3 (proie), Bagarre 5 (griffes), Chasse 4 (cervidés), Survie 5 (cueillette), Natation 3 (contre le courant)

Armes naturelles : Grandes griffes : Init 0, Attaque +5, Défense +3, Dégâts +4, Dents : Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1. Son cuir épais et son épaisse fourrure lui confèrent une Protection de +3.

Apparence : l'ours est un grand animal hirsute pesant jusqu'à 700 livres et haut de plus de deux mètres quand il se tient sur les pattes arrière. Son pelage peut être marron clair ou jaunâtre, voire noir, le plus souvent marron. L'ours a de grandes griffes et pousse un cri puissant.

La seule espèce d'ours existant en Europe Mythique est appelée à présent ours brun. On le trouve à travers toute l'Europe Mythique, en forêt, en montagne et même dans les toundras du nord. Sa zone d'habitat s'étend jusqu'en Afrique du nord et en Asie. Il est plus souvent rencontré dans des régions sauvages comme les Pyrénées, les Alpes, la Scandinavie et la Russie.

L'ours établit son antre sous terre, soit dans une caverne, soit dans un terrier qu'il creuse à l'aide de ses puissantes griffes. Il se nourrit essentiellement de cueillette mais peut chasser et tuer jusqu'aux cerfs. Les hommes chassent l'ours en creusant des fosses ou en le pourchassant avec des chiens. Peu osent l'attaquer avec des lances, car la bête est extrêmement puissante et féroce dès lors qu'elle est blessée.

L'ours brun peut courir vite, bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de course. Il peut se tenir sur les pattes arrière et attaquer un homme à cheval. Il peut grimper aux arbres et c'est un bon nageur.

Selon Pline l'ancien, le mâle dort quarante jours en hiver, alors que la femelle hiberne quatre mois. À la naissance, l'ourson n'est qu'un amas de chair informe et c'est en le léchant que l'ourse lui donne sa forme d'ourson.

Sanglier (Aper)

Caractéristiques : Ruse 0, Per 0, Pré -4, Com -5, For +2, Éne +2, Dex 0, Viv +1

Taille : 0

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Frénésie berserk, Constitution solide, Férocité (coincé), Vigueur, Courroux (mineur)

Qualités : Agressif, Robuste, Animal grégaire, Infatigable, Cuir épais

Traits de Personnalité : Brave +4, Colérique +3

Réputations : Sale caractère (locale) 2

Combat :

Défenses : Init +1, Attaque +10, Défense +9, Dégâts +7

Défenses (berserk) : Init +1, Attaque +12, Défense +7, Dégâts +7

Encaissement : +7 (berserk +9)

Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -2/ -2, -4/-4, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), incapacitante (16-20), mort (21+)

Compétences : Athlétisme 4 (sprint), Attention 3 (cueillette), Bagarre 5 (défenses), Survie 5 (forêts)

Armes naturelles : Défenses : Init 0, Attaque +4, Défense +2, Dégâts +5. La peau du sanglier lui offre une protection de +2.

Apparence : le sanglier a des défenses proéminentes et une crête poilue le long de l'échine. Il est densément couvert de poils courts, bruns, noirs ou gris. Ses pattes sont plus courtes que celles du porc domestique et il peut courir vite sur une courte distance.

Le sanglier vit dans les forêts de toute l'Europe Mythique, où il cherche sa nourriture la nuit et se repose le jour. Les porcs sauvages vivent en groupes appelés compagnies, comptant vingt animaux ou plus, mais sont parfois solitaires.

En France et Angleterre le sanglier est appelé Bête noire en raison de son mauvais caractère. Les nobles apprécient sa chasse, à cheval accompagnés de chiens, à l'aide de lances et épées. Selon Pline l'ancien, le sanglier endurcit sa peau en se frottant contre les arbres.

La taille des sangliers varie fortement, de 110 à 420 livres. Les plus grands sangliers ont une Taille de +1.

Taureau (Taurus)

Caractéristiques : Ruse -2, Per 0, Pré -4, Com -4, For +5, Éne +3, Dex 0, Viv -1

Taille : +2

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Affinité en Bagarre, Férocité (charge), Vigueur, Sensibilité (à la provocation)

Qualités : Agressif, Domestiqué, Cuir épais

Traits de Personnalité : Agressif 2

Réputations : Fort (locale) 4

Combat :

Cornes : Init 0, Attaque +8, Défense +3, Dégâts +7

Encaissement : +8

Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), incapacitante (22-28), mort (29+)

Compétences : Athlétisme 4 (charge), Attention 3 (prédateurs), Bagarre 5 (cornes)

Armes naturelles : Grandes cornes : Init +2, Attaque +3, Défense +2, Dégâts +3. Le cuir épais du taureau lui offre une protection de +2.

Apparence : ces valeurs correspondent au taureau espagnol, à la robe noire et d'un poids d'environ 1100 livres. Il a des cornes acérées, incurvées vers l'intérieur et une bosse sur le dos.

Il existe de nombreuses races de bétail en Europe Mythique, certaines plus grandes que l'exemple ci-dessus. La plupart des races de l'Europe Mythique ont un corps trapu et de longues cornes. Ils peuvent avoir le poil noir, blanc, ocre, roux ou marron. Certaines races ont une robe de poils hirsutes. Pline l'ancien écrit à propos de taureaux magiques vivant en Inde, mais les valeurs ci-dessus concernent les taureaux vulgaires.

Le taureau n'attaque pas sans raison, mais il est facilement provoqué, parfois par accident. Lorsqu'un taureau charge, il produit un effort pour gagner un bonus d'attaque et peut en même temps dépenser des points de Confiance.

En Espagne, les nobles maures organisent pour les fêtes des spectacles dans lesquels des taureaux sont combattus par des cavaliers. L'affrontement de chiens et d'un taureau, dans lequel un taureau attaché est mis à mort par des chiens, est un divertissement connu dans toute l'Europe Mythique. Les taureaux sont souvent des combattants maladroits au départ, mais s'ils survivent au combat, ils apprennent rapidement et deviennent très dangereux. Leur vitesse d'apprentissage est représentée par leur affinité en Bagarre.

Chat (Felis)

Caractéristiques : Ruse 0, Per +1, Pré -2, Com -4, For -7, Éne 0, Dex +3, Viv +4

Taille : -3

Valeur de Confiance : 0

Vertus et Vices : Sens de l'équilibre, Talent Attention, Ouïe fine, Nocturne

Qualités : Prédateur à l'affût, Astucieux, Bon grimpeur, Fourrure épaisse

Traits de Personnalité : Curieux +4, Craintif +2

Réputations : Maléfique (locale) 2. Cette réputation est plus forte dans les régions de culture celtique, mais moindre ou inconnue dans d'autres régions.

Combat :

Griffes : Init +3, Attaque +8, Défense +10, Dégâts -5

Dents : Init +4, Attaque +8, Défense +7, Dégâts -6

Encaissement : +1

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

Malus de Blessure : -1 (1-2), -3 (3-4), -5 (5-6), incapacitante (7-8), mort (9+)

Compétences : Athlétisme 3 (saut), Attention 4 + 2 (la nuit), Bagarre 2 (griffes), Chasse 4 (souris), Discrétion 4 (surprendre proie)

Armes naturelles : Griffes : Init -1, Attaque +2, Défense +3, Dégâts +2 ; Dents : Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1. La fourrure épaisse du chat lui confère une protection de +1.

Apparence : en Europe Mythique, les chats domestiques ont le poil court, gris ou orangé avec des lignes plus sombres, mais les chats noirs, blancs et écaille de tortue ne sont pas rares. Le chat européen sauvage ressemble beaucoup à un gros chat domestique au pelage plus épais et hérissé, à la queue plus fournie. Son poil est gris-brun avec des lignes noires et un ventre blanc.

Dans le peuple, le chat a une réputation maléfique. Il est accusé de voler le souffle des bébés, mais seuls les chats surnaturels peuvent accomplir ce forfait. Les chats sont parfois tolérés car ils réduisent la population de rats, mais sont rarement admis comme animaux domestiques et souvent tués par les paysans, motivés par la superstition ou la cruauté. Allez savoir pourquoi, cette réputation du chat ne prévaut pas en Grande-Bretagne, où ces animaux sont mieux considérés. Pline l'ancien ne dit rien de la réputation du chat, notant seulement qu'il est l'ennemi naturel des souris et que ses yeux sont si sensibles qu'ils peuvent voir dans le noir.

Les chats fuient généralement tout adversaire plus grand qu'eux-mêmes. Si un chat a pu s'approcher de sa proie et la surprend, il remporte automatiquement l'initiative et bénéficie d'un bonus de +3 à son Total d'attaque durant le premier tour. Ce sont d'excellents grimpeurs et sauteurs, bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets correspondants.

Faucon (Falco)

Caractéristiques : Ruse -1, Per +3, Pré -1, Com 0, For -6, Éne +2, Dex +1, Viv +6

Taille : -3

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Férocité (attaque en piqué), Vision acérée, Constitution fragile

Qualités : Voilier accompli, Voilier rapide, Vision précise, Prédateur poursuivant, Armes naturelles supplémentaires

Traits de Personnalité : Féroce +3

Réputations : aucune

Combat :

Serres : Init +5, Attaque +6, Défense +12, Dégâts -4

Bec : Init +6, Attaque +6, Défense +9, Dégâts -5

Encaissement : +2

Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-2), -3 (3-4), -5 (5-6), incapacitante (7-8), mort (9+)

Compétences : Athlétisme 5 (vol rapide), Attention 4 (repérer une proie), Bagarre 2 (serres), Chasse 4 (oiseaux), Survie 3 (climats froids)

Armes naturelles : Serres : Init -1, Attaque +2, Défense +3, Dégâts +2, Bec : Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1

Apparence : ces caractéristiques correspondent à un gerfaut, le plus grand et le plus prisé des faucons. Son envergure peut dépasser 1,30 m. Il a un bec court et recourbé, des yeux sombres. Son plumage peut être gris, blanc ou brun foncé avec un motif par bandes.

Le faucon est l'un des oiseaux les plus rapides et chasse en volant plus vite que sa proie. Les nobles utilisent des faucons pour chasser des oiseaux comme la perdrix. Dans la nature, le gerfaut peut tuer des proies aussi grandes qu'une oie et chasse habituellement des oiseaux et de petits rongeurs. Il vit dans les régions nordiques froides de Scandinavie, d'Islande et de Russie.

D'autres espèces de faucons plus petites ont une taille de 4. Tous les faucons sont des Voiliers rapides et bénéficient d'un bonus de vitesse de +3.

Cheval, de course (Equus)

Caractéristiques : Ruse -2, Per 0, Pré 0, Com -4, For +4, Éne +3, Dex -2, Viv +2

Taille : +2

Valeur de Confiance : 0

Vertus et Vices : Frayeur (bruits), Endurance, Caractéristiques supérieures, Non-combattant

Qualités : Domestiqué, Coureur rapide, Bon sauteur, Animal grégaire, Apparence imposante, Infatigable

Traits de Personnalité : Ombrageux +3, Brave -2

Réputations : Aucune

Combat :

Ruade : Init +4, Attaque 0, Défense +4, Dégâts +5

Encaissement : +3

Niveaux de Fatigue : Ok, -0/0, -1/1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), incapacitante (22-28), mort (9+)

Compétences : Athlétisme 4 (course sur de longues distances), Attention 3 (bruits)

Armes naturelles : Ruade : Init +2, Attaque +2, Défense +2, Dégâts +1

Apparence : le cheval de course est un animal rapide appartenant à une race de taille moyenne et athlétique comme l'andalou. L'étalon andalou est grand et fort, pesant environ 1 100 livres et mesurant 15 paumes (1,70 m) de haut. Il a une encolure gracieusement incurvée, un large poitrail, un dos droit et une crinière ainsi qu'une queue flottantes. Sa robe peut être grise, noire, alezan ou rouan.

Le cheval de course est un animal rapide utilisé par les chevaliers et nobles pour la chasse, le voyage et l'acheminement de messages importants. Ce cheval n'est pas formé aux batailles et panique assez facilement. Les valeurs de la ruade sont données pour le cas où un personnage aurait la malchance de se trouver trop près d'un cheval pris de panique.

Un cheval de ce type entraîné à se battre est appelé un chargeur. Pour le créer, remplacez le vice Non combattant par Fierté (mineur), amenez le trait de personnalité Brave à zéro et donnez à l'animal une compétence de Bagarre (sabots) au niveau 2. Un autre type de cheval léger s'appelle palefroi, un cheval de selle choisi pour son allure légère et souvent monté par les cavaliers inexpérimentés ou par les dames. Pour le créer, diminuez la Vivacité de deux points et augmentez la Dextérité de deux points. Les palefrois ont le vice Non-combattant.

Tout cheval léger, qu'il soit de course, chargeur ou palefroi, bénéficie d'un +3 pour la course et le saut.

Cheval, destrier (Equus)

Caractéristiques : Ruse -2, Per 0, Pré 0, Com -4, For +6, Éne +3, Dex +1, Viv -1

Taille : +3

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Férocité (monté en bataille), Endurance, Caractéristiques supérieures, Fierté (mineur)

Qualités : Domestiqué, Coureur rapide, Animal grégaire, Apparence imposante, Infatigable

Traits de Personnalité : Loyal +2, Brave +1

Réputations : Agressif (local) 1

Combat :
Ruade : Init +1, Attaque +7, Défense +5, Dégâts +7
Encaissement : +3
Niveaux de Fatigue : Ok, -0/0, -1/1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-8), -3 (9-16), -5 (17-24), incapacitante (25-32), mort (33+)
Compétences : Athlétisme 5 (équilibre), Bagarre 3 (sabots)
Armes naturelles : Sabots : Init +2, Attaque +2, Défense +2, Dégâts +1
Apparence : le destrier est un lourd cheval de guerre. L'une des races utilisées comme destriers est le percheron, un énorme cheval pesant près de 2 0000 livres et haut de plus de 16 paumes (1,80 m) au garrot. Il a une lourde encolure légèrement incurvée, un large et profond poitrail, un dos droit et de puissants membres. Sa robe peut être grise ou noire.

Le destrier, ou cheval de guerre lourd, a été élevé en Europe Mythique depuis l'époque de Charles Martel (VIII[e] siècle). Certaines des plus grandes races de chevaux sont le percheron, le belge et le frison. Ces chevaux sont surtout destinés aux batailles, les travaux des champs sont laissés aux bœufs.

Le destrier est presque toujours un étalon. Il est bien entraîné afin de charger sans crainte lorsque son maître le lui commande. En mêlée, il peut se cabrer sur les pattes de derrière et frapper des sabots avant. Malgré sa taille, le destrier est agile et peut sans difficulté se tenir sur les pattes de derrière durant plusieurs tours de combat. Il est entraîné à se battre sans son cavalier et peut donc défendre celui-ci, s'il était désarçonné ou grièvement blessé.

Comme tous les chevaux, le destrier court vite et bénéficie d'un +3 pour la course. Il est trop lourd pour être avantagé en saut.

Chien (Canis)

Caractéristiques : Ruse 0, Per +2, Pré -4, Com 0, For 0, Éne +2, Dex +1, Viv +2
Taille : 0
Valeur de Confiance : 0
Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures, Endurance, Ouïe fine, Témérité
Qualités : Domestiqué, Odorat développé, Animal de meute, Prédateur poursuivant, Vocal
Traits de Personnalité : Loyal +3, Téméraire +3, Brave +2
Réputations : Loyal (local) 2
Combat :
Morsure : Init +2, Attaque +8, Défense +7, Dégâts +1
Encaissement : +2
Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), incapacitante (16-20), mort (21+)
Compétences : Athlétisme 3 (longue course), Attention 3 (monter la garde), Bagarre 3 (morsure), Chasse 4 (pister à l'odorat)
Armes naturelles : Morsure : Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1
Apparence : ces valeurs concernent un grand chien comme le limier. Celui-ci mesure près de 60 centimètres de haut à l'épaule et pèse environ 126 livres. Il a de grandes bajoues, des oreilles pendantes et une lourde queue. Son poil est court, de teinte brun-roux, roux ou bordeaux.

Il existe de nombreuses races de chiens en Europe Mythique, beaucoup étant semblables aux races de notre monde (mais pouvant porter d'autres noms). Les plus grands chiens servent à garder le bétail ou chasser des animaux dangereux comme les loups, ours et sangliers. Cela comprend des races telles que le limier, le chien d'élan, le rottweiler, le mastiff ou le danois. Des races plus petites, comme le lévrier, le basset et le dalmatien ont une taille de -1 et sont souvent utilisées à chasser le cerf, le renard et le petit gibier. Les chiens de taille moyenne (Taille -2), comprennent l'épagneul, qui sert à poursuivre le petit gibier et à débusquer les oiseaux pour les fauconniers, les terriers, qui poursuivent les blaireaux, hermines et rats, ainsi que le corgi gallois, une race de petits gardiens de troupeaux. Les plus petits chiens (taille -3) comprennent les petits terriers élevés pour lutter contre la vermine et la minuscule levrette italienne. Plusieurs races courantes dans notre monde, comme le berger allemand et la plupart des retrievers, n'existaient pas au Moyen Âge. Ces valeurs concernent le limier, celles d'autres races peuvent varier.

Tous les chiens ont un odorat développé, celui du limier lui donne un bonus de +3 à tous les jets d'odorat. Les chiens ont aussi un bonus de +3 aux jets d'endurance en raison de leur vertu Endurance.

Une meute de chiens peut combattre comme un groupe entraîné sous la direction d'un chef de meute humain. Utilisez le niveau en Connaissance des animaux du maître au lieu de son Commandement pour déterminer combien de chiens à la fois il peut diriger.

Lion (Leo)

Caractéristiques : Ruse +1, Per 0, Pré 0, Com 0, For +6, Éne +3, Dex +2, Viv +1
Taille : +2
Valeur de Confiance : 2 (6)
Vertus et Vices : Férocité (se défendre), Caractéristiques supérieures ×2, Talent Bagarre, Confiance en soi, Vigueur, Fier, Point faible (soumission)
Qualités : Agressif, Prédateur à l'affût, Astucieux, Bon sauteur, Robuste, Apparence imposante, Grandes griffes, Grandes dents, Cuir épais, Vocal
Traits de Personnalité : Brave +5, Féroce +5
Réputations : Féroce (locale) 4
Combat :
Griffes : Init +1, Attaque +15, Défense +12, Dégâts +10
Morsure : Init +1, Attaque +13, Défense +9, Dégâts +9
Encaissement : +8
Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1, -3, -5, Inconscient
Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), incapacitante (22-28), mort (29+)
Compétences : Athlétisme 5 (bondir), Attention 2 (odeur), Bagarre 5+2 (griffes), Chasse 4 (cerf), Discrétion 4 (surprendre une proie), Survie 5 (climats arides)
Armes naturelles : Grandes griffes : Init 0, Attaque +5, Défense +3, Dégâts +4, Grands crocs : Init 0, Attaque +4, Défense +1, Dégâts +3. Sa peau lui confère une protection de +2.
Apparence : le lion est une bête légendaire, plus souvent vue dans des peintures que rencontrée dans la vie. Il peut peser jusqu'à 490 livres et son corps peut dépasser les trois mètres. Son large museau est court, s'ouvrant sur de puissantes mâchoires garnies de crocs. Sa robe est ocre et le mâle porte une crinière sombre et

hirsute. Le rugissement effrayant du lion est audible à grande distance.

Pline l'ancien écrit qu'à son époque, le lion ne se trouvait en Europe qu'entre les fleuves Achéloos et Mestus (en Grèce), mais qu'ils habitaient aussi en Syrie et en Afrique du nord. Le lion d'Europe s'est éteint avant le Moyen Âge dans l'Europe historique, mais pourrait avoir survécu dans l'Europe Mythique. Pline écrit qu'il existe deux genres de lions : ceux à la longue crinière sont audacieux, tandis que ceux à la crinière ondulée sont craintifs. Les valeurs indiquées concernent le genre audacieux. Pline note aussi que le lion n'attaquera pas un homme qui se prosterne devant lui.

Le lion peut accomplir des bonds étonnants et bénéficie d'un bonus de +3 aux jets pour bondir. Il peut facilement bondir assez haut pour attaquer un cavalier.

Cerf (Cervus)

Caractéristiques : Ruse -2, Per +2, Pré 0, Com -5, For +2, Éne +2, Dex 0, Viv +2

Taille : +2

Valeur de Confiance : 0

Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures, Mission supérieure (protéger le troupeau)

Qualités : Combattant défensif, Armes naturelles supplémentaires, Grands bois, Coureur rapide, Bon sauteur, Ouïe fine

Traits de Personnalité : Brave +1

Réputations : Noble (locale) 2

Combat :

Bois : Init +4, Attaque +7, Défense +8, Dégâts +5

Sabots : Init +4, Attaque +6, Défense +8, Dégâts +3

Esquive : Init +2, Attaque —, Défense +7, Dégâts —

Encaissement : +2

Niveaux de Fatigue : Ok, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), incapacitante (22-28), mort (29+)

Compétences : Athlétisme 4 (sprint), Attention 3 (prédateurs), Bagarre 4 (esquive), Survie 3 (bois)

Armes naturelles : Durant l'automne et l'hiver, le cerf porte des bois qui ont les valeurs suivantes : Init +2, Attaque +3, Défense +2, Dégâts +3. Au printemps, il perd ses bois et doit combattre à l'aide de ses sabots jusqu'à l'automne suivant : Init +2, Attaque +2, Défense +2, Dégâts +1.

Apparence : ces valeurs concernent le cerf, l'un des plus grands cervidés de l'Europe Mythique. Les mâles adultes pèsent 550 à 700 livres en fonction de l'abondance de la nourriture disponible et peuvent être hauts de 15 paumes, autant que certains chevaux, mais plus légers. La robe du cerf est brun-rouge en hiver et ocre en été, avec la croupe et le ventre blancs. Les cerfs portent une crinière sombre et une impressionnante rangée de bois large de plus d'un mètre vingt. Ils poussent un profond brame durant la saison des amours, en automne.

Le cerf vit dans les bois clairsemés, les landes et les steppes de toute l'Europe Mythique. Il évite les forêts denses et enchevêtrées, mais peut se retrouver dans les forêts d'altitude et alpages. Cette espèce se nomme « daim » en Amérique du Nord. La Taille du cerf varie de +1 quand le fourrage est médiocre, jusqu'à +2 où l'herbe est grasse et abondante. Les biches sont plus petites que les cerfs et dépourvues de bois.

Le cerf est l'un des gibiers préférés des chasseurs. Dans certaines régions, seuls les nobles peuvent le chasser. Le cerf évite généralement le combat, pour attirer l'ennemi loin de son troupeau, mais il est capable de se battre au besoin. Tous les cerfs bénéficient d'un bonus de +3 pour les jets de saut et de course.

Loup (Lupus)

Caractéristiques : Ruse +2, Per 0, Pré -2, Com 0, For -1, Éne +3, Dex +2, Viv +2

Taille : -1

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures ×2, Férocité (affamé), Endurance, Ouïe fine, Compulsion (tuer), Tristement célèbre

Qualités : Agressif, Robuste, Odorat développé, Animal de meute/chef de meute, Prédateur poursuivant, Ouïe fine, Fourrure épaisse, Vocal

Traits de Personnalité : Brave +3, Couard +3

Réputations : Sanguinaire (locale) 4

Combat :

Dents : Init +2, Attaque +11, Défense +9, Dégâts 0

Encaissement : +4

Niveaux de Fatigue : Ok, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), incapacitante (13-16), mort (17+)

Compétences : Athlétisme 5 (longue course), Attention 3 (odeur), Bagarre 5 (dents), Chasse 4 (pister à l'odeur), Survie 3 (hiver)

Armes naturelles : Dents : Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégâts +1. Sa fourrure épaisse lui confère une protection de +1.

Apparence : le loup a des oreilles triangulaires dressées, un museau étroit et un pelage hirsute. Ses yeux sont habituellement jaunâtres, son regard fixe et déroutant. Il peut aller du gris pâle au brun foncé, souvent avec des zones plus claires sur les côtés de la tête et autour des yeux. Le loup peut aboyer, mais son cri le plus connu est son hurlement perçant et sinistre.

Le loup se trouve dans toute l'Europe Mythique, le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord. Selon Pline l'ancien, les loups des régions nordiques sont féroces tandis que ceux d'Afrique et d'Égypte sont faibles.

Les loups sont très craints par le commun des mortels. Ils sont chassés à l'aide de grands chiens car ils tuent le bétail. Dans certains pays, on offre une prime pour leurs peaux. Beaucoup de légendes attribuent des pouvoirs surnaturels aux loups, mais la plupart sont vulgaires et ne possèdent aucun pouvoir.

Les Vices ci-dessus reflètent la perception médiévale du loup comme un être sanguinaire, tuant gratuitement. Des loups particuliers, comme le compagnon animal d'un personnage, peuvent remplacer la Compulsion par un autre Vice de Personnalité. Un compagnon animal qui se promènerait en tuant du bétail pourrait rendre difficile la conception des histoires. Quelle que soit la véritable personnalité de ce loup, les gens vulgaires vont probablement le traiter avec beaucoup de peur et de suspicion.

Le chef d'une meute de loups a la Compétence supplémentaire Commandement (loups) 5. Une meute peut combattre comme groupe entraîné en présence de son chef. Une meute de loups est extrêmement dangereuse.



XIV. L'Europe Mythique

Le cadre officiel d'**Ars Magica** est l'Europe Mythique, un monde très semblable au nôtre au Moyen Âge, mais avec de la magie. Pour bien des gens, ce cadre constitue un élément essentiel de l'intérêt du jeu. Vous pouvez « modifier l'histoire », ou au moins « visiter » des lieux historiques. Quand vous sauvez un pays des démons, vous avez sauvé la France et pas un pays imaginaire. Il est aussi possible de visiter les lieux où votre saga se déroule, surtout pour les joueurs européens.

Cependant, certains joueurs et conteurs peuvent trouver cela un peu intimidant. Il n'y a aucune raison pour cela. La première chose dont il faut se rappeler est qu'il s'agit d'un *jeu* : c'est censé être amusant. Si l'exactitude historique gâche votre plaisir, passez-vous en. La manière dont vous appréciez de jouer est par définition la bonne. La deuxième chose à savoir, c'est que la présente section contient toute l'histoire dont vous aurez besoin pour jouer en Europe Mythique. Il existe bien entendu beaucoup plus de données historiques de par le monde, mais il n'est pas nécessaire de les connaître pour jouer.

La raison justifiant un contexte historique est de s'amuser en s'impliquant dans l'histoire. Si ce n'est pas amusant pour votre troupe, vous devriez envisager de jouer dans un cadre non historique (cf. p. 322).

Arriver à une ambiance historique

Si vous jouez à un jeu de rôle historique, vous voulez que vos scénarios aient une saveur historique. N'essayez pas d'y arriver en évitant les erreurs, parce que l'ambiance est mieux mise en œuvre par des éléments positifs et évidents que par des omissions. Il s'agit donc d'inclure des éléments historiques et d'en faire des parties importantes de l'histoire.

Certains aspects de cette recherche sont faciles et évidents. Il y a des châteaux et des chevaliers chevauchant en armure. Cependant, ces éléments ne distinguent pas l'Europe Mythique de nombreux cadres fantastiques génériques. Si vous voulez que le jeu donne une impression vraiment médiévale, plutôt que vaguement médiévale, il faut en faire un peu plus.

L'une des possibilités consiste à introduire des personnages historiques connus. La principale difficulté de cette approche, c'est que les joueurs n'auront entendu parler que des personnages les plus connus, généralement des rois et des saints et les faire apparaître tout le temps serait trop invraisemblable. D'un autre côté, si votre saga se déroule dans le nord de l'Italie un peu avant la date canonique, il serait tout à fait justifié de rencontrer saint François d'Assise de temps à autre. De toute manière, il vaut mieux éviter de s'appuyer uniquement sur des personnages célèbres. Si vos joueurs ont un peu plus de connaissances sur la période, des personnalités moins connues peuvent tout aussi bien fonctionner et vous pouvez transformer plusieurs personnages historiques en PNJ récurrents.

Une deuxième possibilité consiste à impliquer les personnages dans des évènements historiques bien connus. Cette solution rencontre certains des mêmes problèmes que les personnages historiques, plus un autre problème. Si vous décidez que le cours des évènements dans votre saga doit suivre l'histoire, vous devrez empêcher vos joueurs de modifier quoi que ce soit. C'est en général une mauvaise manière d'écrire des histoires.

Une autre approche consiste à placer un élément distinctement médiéval au centre de l'histoire. C'est beaucoup plus facile à faire qu'il n'y paraît, pour deux raisons. Premièrement, vous n'avez besoin que d'un élément médiéval pour une histoire. Par exemple, vous pourriez apprendre que les gens du Moyen Âge pratiquaient de fréquents pèlerinages vers les tombes de saints et construire une histoire autour d'un pèlerinage. Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus sur le culte des saints, parce que ces autres aspects n'interviennent pas dans votre histoire. Deuxièmement, en plaçant cet élément manifestement médiéval au centre de l'histoire, vous attirez l'attention là-dessus et donc pas sur les aspects dans lesquels vous improvisez.

Vous pouvez utiliser tout élément de la culture médiévale pour cela, mais il vaut mieux choisir un élément que vous trouvez intéressant par lui-même.

Lorsque vous avez trouvé un fait intéressant, il faut encore l'intégrer dans une histoire. Cela ne veut pas dire que la chose se présente et que vous faites un exposé à vos joueurs à son sujet. Il s'agit plutôt de raconter une histoire dont le fil dépend, d'une manière ou d'une autre, de cette chose que vous avez découverte.

Certaines découvertes sont plus faciles à intégrer que d'autres. Par exemple, il existait une certaine tendance chez les gens à voler des reliques pour bénéficier eux-mêmes de la sainteté. C'est facile à intégrer, l'histoire peut tourner autour d'un voleur de reliques et des PNJ mentionnent simplement que ce genre de vols n'est pas rare. De même, des éléments de droit médiéval et de systèmes de justice peuvent être développés en une histoire concernant un procès.

Il semble plus difficile d'intégrer des éléments de nourriture dans une histoire, mais ce n'est pas impossible. Par exemple, la noblesse consommait de la viande pratiquement à chaque repas, en signe de statut. Donc, un noble visite l'alliance et un ennemi maudit celle-ci, de sorte que les réserves de viande sont pourries, ainsi que toute viande que l'on fait entrer. Si l'alliance ne peut contrer cette malédiction, il faudra présenter des légumes au noble visiteur, qui se sentira insulté.

Pour certains aspects de l'histoire médiévale, le meilleur moyen de les incorporer consiste à créer un PNJ autour de ce fait et lui donner un rôle central dans une histoire au moins. Par exemple, il était courant que les veuves reprennent les affaires de leur époux, mais beaucoup de commerçants voyaient ces femmes avec une certaine hostilité. Une veuve pourrait donc demander l'aide de l'alliance.

Une dernière option consiste à prendre le temps de lire des légendes et histoires médiévales, puis de créer des scénarios sur cette base. Beaucoup de légendes médiévales sont disponibles à bon prix en traduction, certaines sont très faciles à convertir en histoires.

Le corps de cette section, ainsi que d'autres publications pour **Ars Magica**, contiennent un grand nombre de ces aspects de l'histoire médiévale, avec des suggestions explicites pour les transformer en histoires. Il est tout à fait possible de construire une saga ayant un ton médiéval sans acheter un seul livre hors de la gamme **Ars Magica**.

Certains conteurs pourraient craindre que leurs joueurs n'apprécient pas le caractère médiéval des éléments qu'ils intègrent, mais cela ne devrait pas poser de problème. Si les joueurs savent que vous essayez d'incorporer des éléments réels d'histoire médiévale, ils vont probablement croire que les PNJ qu'ils rencontrent sont historiques, et donc si les éléments de la saga s'éloignent de leurs préconceptions héritées du fantastique médiéval générique, ils sauront que c'est en raison d'un ton historique véritable.

De plus, il n'est pas rare que des joueurs d'**Ars Magica** se mettent à lire un peu sur le Moyen Âge. Si vos joueurs le font, ils retrouveront des éléments croisés dans votre saga. Ils pourraient être impressionnés par votre érudition et le rendu historique du jeu.




Ars Magica
Orcades
Hébrides
Ecosse
Norvège
Suède
Danemark
Mer Baltique
Mer du Nord
Irlande
Dublin
Waterford
Cork
Ile de Man
Angleterre
York
Lincoln
Carlisle
Stirling
Edimbourg
Aarhus
Ribe
Holstein
Hambourg
Lubeck
Brême
Saxe
Poméranie
Dantzig
Magdebourg
Saint Empire Romain
Silésie
Leipzig
Bautsen
Nelsse
Thuringe
Bamberg
Nuremberg
Prague
Bohême
Francfort
Spire
Franconie
Basse-Lorraine
Haute Lorraine
Strasbourg
Augsbourg
Bavière
Passau
Vienne
Autriche
Esztergom
Buda & Pest
Zurich
Souabe
Dijon
Verdun
Metz
Trèves
Cologne
Bruges
Gand
Anvers
Bruxelles
Flandres
Utrecht
Londres
Winchester
Manche
Tintagel
Exeter
Le Royaume Englouti de Lyonesse
Normandie
Caen
Rouen
Paris
Bretagne
Vannes
Océan Atlantique
Anjou
Orléans
R. de France
La Rochelle
Aquitaine
Bordeaux
Golfe de Gascogne
Gascogne
Clermont
Le Puy
Lyon
Arelat
Provence
Arles
Marseille
Nice
Milan
Pavie
Gênes
Italie
Venise
Bologne
Ravenne
Pise
Florence
Spolète
Mer Adriatique
Mer Ligurienne
Golfe du Lion
Narbonne
Toulouse
Navarre
Jaca
Aragon
Nouvelle Castille
Saragosse
Burgos
Léon
Compostelle
Portugal
Coimbra
Lisbonne
Avila
Tolède
Barcelone
Empire Almohade
Badajoz
Cordoue
Valence
Mer des Baléares
Iles Baléares
Palma
Corse
Sassari
Cagliari
Sardaigne
Patrimonium Petri
Rome
Naples
Salerne
Taranto
Brindisi
Pouilles
Calabre
Mer Tyrrhénienne
Mer Méditerranée
Séville
Grenade
Murcie
Silves
R. de Grenade
Colonnes d'Hercule
Ceuta
Tanger
Mer d'Alboran
Alger
Bougie
Tunis
Oran
Tlemcen
Fez
Royaume des Maures
Sicile
Palerme
Syracuse
Reggio
Mer Ionienne
Malte
Qayrawan
Golfe de Sidra


Carte des Tribunaux
Tribunal du Loch Legtean
Tribunal d'Hibernia
Tribunal de Stonehenge
Tribunal du Rhin
Tribunal de Novgorod
Tribunal de Normandie
Tribunal des Grandes Alpes
Tribunal de Transylvanie
Tribunal Provençal
Tribunal de Rome
Tribunal d'Iberia
Tribunal de Thèbes
Tribunal du Levant
Terres Païennes
Riga
Vladimir
Lublin
Royaume de Pologne
Royaume de Hongrie
Bucarest
Transylvanie
Nish
Sredec
Bulgarie
Mer Noire
Amastris
Sinope
Trébizonde
Constantinople
Nicée
Thessalonique
Mer Égée
Nicopolis
Smyrne
Athènes
Corinthe
Empire Byzantin
Royaume d'Arménie Mineure
Antioche
Principauté d'Antioche
Comté de Tripoli
Damas
Rhodes
Crète
Nicosie
Royaume de Chypre
Acre
Jérusalem
Mer Méditerranée
Barce
Alexandrie
Damiette
Le Caire
Terres Mauresques
L'Europe Mythique
en 1220 ap. J.-C.

Éléments historiques

Les parties suivantes couvrent l'Europe Mythique, en se concentrant sur les aspects les plus historiques, ou les plus historiquement légendaires. Les sections consacrées aux Dimensions et au Bestiaire fournissent quelques idées supplémentaires pour les aspects purement fantastiques du cadre. Il ne s'agit pas d'un texte historique. Il est généralisé au point que rien dans cette section n'était exactement vrai en aucun endroit en Europe médiévale, et il existe quelques endroits où ces généralisations ne s'appliquaient pas du tout. Si vous désirez une histoire plus spécifique et précise pour une région particulière, vous pouvez acheter l'un des livres concernant les Tribunaux pour **Ars Magica**, les livres de la quatrième édition peuvent aussi servir pour le cadre historique sans rien modifier, mais bien sûr les caractéristiques de jeu nécessitent une conversion.

Ce n'est pas non plus une histoire narrative de l'Europe médiévale. De tels récits sont disponibles dans les encyclopédies, si vous voulez en lire. Cependant les détails utiles comme éléments donnant une saveur historique à un jeu de rôle ne sont pas toujours faciles à trouver.

L'information présentée dans cette section est assez exacte pour l'année 1220, l'année « officielle » pour **Ars Magica**. L'utiliser donnera à votre saga un ton correspondant à la période entre 1000 et 1400, ce qui devrait suffire pour la plupart des troupes.

L'Église

L'Église représente probablement le moyen le plus rapide et facile de donner un ton médiéval à votre saga. La chrétienté influençait tous les aspects de la vie en Europe médiévale, d'une manière qu'il est difficile d'imaginer aujourd'hui, et ne fait pas partie de la plupart des cadres fantastiques. Pratiquement tout le monde, y compris la plupart des mages hermétiques, est chrétien, et la grande majorité des chrétiens croient que l'Église est essentielle pour leur religion.

Le fait que l'Église médiévale perdure, avec quelques modifications, comme Église catholique romaine, signifie que vous devez vous montrer prudent pour ne pas offenser des gens lorsque vous l'utilisez dans votre saga. Au cours de son histoire, l'Église, clergé et laïcs, a eu des périodes de plus grande sincérité aux idéaux chrétiens, et des périodes où c'était moins le cas, mais tout au long de son histoire les membres de l'Église ont couvert tout un éventail, du pécheur au saint homme. Vous devrez décider du type d'atmosphère dominant dans votre jeu, mais en vous rappelant que, sauf modification des mécanismes du jeu, l'Église est soutenue par le Divin, ce qui pose une limite à la corruption qui peut y régner. En fin de compte, le meilleur moyen de ne pas offenser qui que ce soit consiste probablement à interpréter des personnages équilibrés, plutôt que des stéréotypes de l'un ou l'autre extrême.

Doctrine

Il existe un seul Dieu, éternel et immuable, qui a créé le monde à partir de rien et entretient son existence en permanence. Ce Dieu est trois personnes, le Père, le Fils et le Saint-Esprit. Le Fils est devenu l'être humain Jésus Christ, un évènement appelé « incarnation », considéré comme l'évènement le plus important dans l'histoire. Jésus Christ est mort sur la croix, lors de la crucifixion, et par sa mort a racheté tous les péchés commis par les êtres humains. Au troisième jour, il s'est relevé des morts, dans la résurrection, et quarante jours plus tard il est monté aux cieux.

À l'origine, Dieu a créé deux êtres humains, Adam et Ève, et les a installés dans le Jardin d'Eden. Là, ils furent tentés par Satan et commirent le péché. Ce péché originel a marqué leurs descendants. Alors que toute la nature était au service de l'humanité, à présent elle est contre celle-ci. Les êtres humains marqués par le péché originel ne peuvent rien accomplir de vraiment bon, car leurs intentions sont toujours viciées.

En jeu : la doctrine

Les péchés capitaux et les vertus théologiques constituent d'excellents Traits de Personnalité pour des personnages médiévaux. En dehors de cela, les questions couvertes par cette section n'interviendront que rarement dans une saga, ce qui est probablement le mieux.

Magie et péché

Une question qui n'est pas tranchée dans les règles de base d'**Ars Magica** est de savoir si la magie est un péché en soi. Il est clair qu'elle peut être utilisée pour commettre des péchés, et peut servir les sept péchés capitaux, mais elle peut aussi servir à de bonnes fins. Si la magie est un péché en soi, lancer un sort est péché, quelle que soit l'intention.

Le choix que vous ferez pourrait avoir des effets sur les relations éventuelles entre les mages et le Divin. Si la magie est un péché, les saints et les anges tenteront toujours d'inciter les mages à l'abandonner. Cela crée une forte tension dans les histoires et fonctionne mieux si les relations avec l'Église sont rares. Cela ne veut pas dire que le Divin est toujours hostile, puisque le monde est rempli de pécheurs et la magie, par elle-même, n'est pas nécessairement un péché très grave.

Si la magie n'est pas un péché en soi, les mages peuvent avoir des relations étroites et bonnes avec l'Église, des saints et des anges, avec quelques soucis pour les péchés commis par des mages à l'aide de la magie. Dans ce cas, abandonner l'usage de la magie, temporairement ou à jamais, pourrait constituer une pénitence adéquate, alors que l'abandon d'un péché ne peut jamais être considéré comme une pénitence, sachant qu'il est de toute manière requis.

En jeu : les sacrements

Les sacrements constituent encore un élément essentiel du catholicisme moderne, ainsi que de nombreuses formes de foi chrétienne, autant qu'ils l'étaient dans l'Église médiévale. Donc, une certaine prudence doit s'exercer afin de n'offenser personne. Cela dit, ils forment un élément central de la vie médiévale et donnent de bonnes histoires.

- Un certain nombre de résidents décident qu'ils veulent être confirmés, alors qu'ils vivent dans l'alliance et n'en ont jamais eu la possibilité. Cela implique de les conduire à l'évêque et de leur faire suivre un catéchisme sans qu'ils dépeignent l'alliance comme un nid d'hérétiques.
- Un mage modérément pieux décide de se confesser et communier après plusieurs années. Le confesseur (bien renseigné) lui assigne en pénitence un pèlerinage en un lieu distant, sans utiliser de magie.
- Les résidents découvrent que la magie hermétique, ou même toute forme de magie, est complètement incapable d'affecter l'hostie en aucune manière. Ils forment une fraternité dédiée à la vénération de l'hostie, étant la présence de Dieu sur terre. En 1220, c'est inhabituel mais pas hérétique. Plus tard, cela devient courant et absolument orthodoxe.
- Un personnage né dans l'alliance devient très pieux, mais un certain pouvoir semble le chasser hors des églises et il fait des rêves prémonitoires terribles dans lesquels il est submergé par de grandes vagues. On se rend compte qu'il n'a jamais été baptisé, et les rêves sont là pour l'encourager à le faire. Le personnage pieux mais non baptisé décède sans avoir résolu la question. Après sa mort, un ami proche a des visions révélant qu'il est damné en Enfer, et pourquoi, ce qui devrait servir d'avertissement pour que tout le monde soit baptisé. Cela pourrait lancer une quête visant à baptiser le personnage à titre posthume. C'est déjà arrivé. À la requête du pape Grégoire le Grand, plus tard canonisé, Dieu permit à l'empereur Trajan d'être sauvé après sa mort. Mais Dieu avertit le Pape de ne plus jamais demander de telles choses.

Le baptême lave cette tache et rend une personne apte à recevoir la Grâce divine, qui lui donne la capacité d'accomplir le bien.

Les actes bons sont ceux qui s'accordent avec la volonté de Dieu et tendent à magnifier Sa gloire, tandis que les actes mauvais sont ceux qui ne le font pas. Les sept péchés capitaux sont les racines de pratiquement tous les péchés commis par les humains, et l'Église met particulièrement en garde contre eux. Il s'agit de l'Avarice, l'Envie, la Cupidité, la Luxure, l'Orgueil, la Paresse et la Colère. D'un autre côté, il existe trois vertus théologiques : la Foi, l'Espoir et l'Amour, dont la plus importante est l'Amour.

Tous les humains possèdent une âme immortelle, créée un certain temps avant la naissance. En 1220, les théologiens ne sont pas d'accord sur le moment de création de l'âme. Après la mort, l'âme est jugée par Dieu. Ceux qui meurent en perfection, ayant fait pénitence pour tous leurs péchés, entrent directement au Paradis. Ceux qui meurent pénitents mais non parfaits passent par le purgatoire, où ils font pénitence après la mort pour tous les péchés qu'il leur reste. Ceux qui meurent impénitents sont condamnés à l'Enfer pour l'éternité.

Sacrements

La vie de l'Église s'organise autour des sept sacrements. La plupart d'entre eux marquent d'importantes étapes de la vie, mais le plus important d'entre eux, la messe, est consacré uniquement à la relation entre l'homme et Dieu.

Le baptême est le premier sacrement. Il comprend une immersion littérale ou symbolique d'une personne dans l'eau, en annonçant qu'on la baptise au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit. Le baptême efface le péché originel et il est essentiel pour être sauvé. Tout le monde peut accomplir ce sacrement, même s'il n'est pas chrétien, même s'il ne respecte pas bien les rites, du moment que l'intention est d'accomplir un baptême chrétien.

En 1220, règne une incertitude théologique quant au destin des bébés décédés avant le baptême, aussi l'Église a-t-elle mis en place des procédures garantissant que les bébés sont baptisés le plus vite possible après la naissance. Le baptême doit être accompli par un prêtre si possible, mais en cas d'urgence, n'importe qui peut l'accomplir. Il en résulte que les juifs sont pratiquement les seules personnes non baptisées dans l'Europe Mythique.

La confirmation marque le désir d'une personne d'être unie avec l'Église sur cette terre, en réaffirmant la promesse faite en son nom lors du baptême. Ce sacrement est supposé s'accomplir à l'âge de raison, sept ans, mais souvent ce n'est pas le cas. La confirmation ne peut être administrée que par un évêque ou un prêtre désigné spécialement comme son représentant et, idéalement, après avoir examiné le candidat pour s'assurer qu'il comprend la foi chrétienne. Ces exigences rendent difficile pour la plupart des hommes médiévaux d'obtenir une confirmation, de sorte qu'un nombre considérable de personnes n'ont jamais été confirmées. En particulier, la plupart des mages chrétiens ne le sont pas, à moins d'être particulièrement pieux, eux-mêmes ou leurs *parens*.

Le mariage indique le début d'une famille et c'est un autre sacrement ne nécessitant pas de représentant de l'Église. Un homme et une femme se marient en se déclarant mutuellement qu'ils sont mariés, pourvu qu'ils soient tous deux en âge (plus de douze ans pour les femmes, plus de quatorze pour les hommes), qu'aucun des deux n'est déjà marié et qu'ils ne soient pas trop proches parents. Le mariage est pour la vie et ne peut être dissous. Le pape annule à l'occasion des mariages,

En jeu : les saints

Les saints constituent un excellent moyen d'introduire une intervention divine dans une saga. Premièrement, la plupart des histoires médiévales dans lesquelles Dieu intervient impliquaient un saint comme intermédiaire, donc ce choix donne un ton médiéval à l'histoire. De plus, il existe de nombreux saints, certains n'ayant qu'un rayonnement local et assez obscur, et ils ont tous des personnalités différentes. Certains sont assez rudes, en particulier s'ils traitent avec des personnes opposées à Dieu. Vous pouvez donc créer un saint local avec une personnalité convenant à l'histoire que vous voulez raconter.

L'attitude des saints par rapport à l'alliance et aux mages dépend de savoir si la magie est un péché en soi, ou pas. Ce n'est pas nécessairement le cas, après tout la magie est contrée par les auras infernales ainsi que par les divines. Si la magie est un péché, un saint voudra que les mages l'abandonnent. Dans le cas contraire, le saint va seulement inciter les mages à utiliser leurs pouvoirs au service de Dieu. Quoi qu'il en soit, il existe de nombreuses possibilités pour utiliser les saints.

- Un saint s'intéresse à l'alliance et commence à s'en occuper. Il apparaît dans les rêves des résidents, leur donnant des avertissements, et se manifeste parfois dans l'alliance, pour mettre en garde contre le péché ou donner des conseils sur la volonté de Dieu. D'un côté, c'est un allié très utile. D'un autre côté, les mages voudront éviter qu'une aura de Dominion ne naisse dans les murs de l'alliance.
- L'alliance entre en conflit, à propos de terres ou d'une autre ressource, avec un monastère qui bénéficie d'un saint patron particulièrement protecteur. Ils se rendent compte que leur magie est contrée par le pouvoir du Divin, ce qui les oblige à trouver une autre issue.
- Des membres de l'alliance deviennent particulièrement dévoués à un saint dont les reliques se trouvent à quelque distance et les pèlerinages deviennent courants. Même les mages pourraient choisir de vénérer ce saint.
- L'alliance découvre une importante relique au cours d'une aventure. La conserver à l'alliance garantirait un flot permanent de pèlerins et finalement une aura de Dominion, mais en faire don ferait du bénéficiaire un allié, avec le risque de s'attirer l'inimitié d'autres groupes qui la voudraient.

mais c'est simplement la reconnaissance que le mariage n'a jamais existé.

Bien qu'aucune cérémonie ne soit requise pour le mariage, l'Église encourage fortement les croyants à tenir une cérémonie publique impliquant un prêtre. À tout le moins, cela aide à rejeter toute contestation concernant la réalité du mariage. Il est extrêmement rare qu'un couple se marie sans aucune cérémonie ou célébration.

L'extrême-onction est le dernier sacrement, administré juste avant la mort. C'est pourquoi il provoque les attitudes les plus ambigües. Bien qu'il soit généralement considéré comme facilitant le passage au Paradis, beaucoup de gens croient qu'après l'avoir reçu, vous êtes mort pour le monde en un sens, et devez vous retirer dans un monastère si vous recouvrez la santé. De même, beaucoup de personnes hésitent à le demander, car cela revient à admettre qu'ils sont mourants, et la doctrine de l'Église dit clairement que ce sacrement n'est pas nécessaire pour être sauvé. L'extrême-onction ne peut être administrée que par un prêtre.

L'ordination est le sacrement par lequel un homme devient prêtre, ou autre membre des ordres. Il existe deux classes principales d'ordres : les ordres mineurs (bedeau, lecteur, exorciste) et les ordres majeurs, ou saints ordres (sous-diacre, diacre, prêtre, évêque). Les membres des saints ordres ne peuvent se marier, ni avoir une épouse en vie, tandis que les membres des ordres mineurs sont beaucoup moins restreints. Tous les clercs reçoivent la tonsure, c'est-à-dire ont le sommet du crâne rasé, ne laissant qu'une couronne de cheveux.

La pénitence est le sacrement qui répond au péché. Les chrétiens doivent confesser tous leurs péchés à un prêtre, qui leur assigne ensuite une pénitence s'il est convaincu que le pécheur se repent véritablement. La pénitence est quelque chose qui présente une difficulté, que le pécheur effectue pour montrer que son repentir est sincère. Elle n'achète pas le pardon, qui fut accordé par la mort du Christ. Au lieu de cela, elle permet au pénitent de renouveler en pratique son respect pour Dieu. Les pénitences courantes consistent à réciter un certain nombre de prières ou de psaumes, donner la charité ou aider les pauvres d'une autre manière, ou se rendre en pèlerinage dans un lieu saint, à une distance dépendant de la gravité du péché.

Les prêtres ne peuvent pas mentionner ce qu'ils ont entendu en confession à qui que ce soit, pas même leurs supérieurs dans la hiérarchie de l'Église. Le secret de la confession n'est partagé que par le pénitent, le prêtre et Dieu.

Durant la messe, Dieu lui-même se manifeste dans le pain et le vin. Dans la plus grande partie de l'Europe, les laïcs ne reçoivent plus que le pain, mais dans quelques endroits, la coutume de recevoir le pain et le vin perdure. Le pain devient le corps du Christ, connu sous le nom d'hostie, et le vin devient son sang, de sorte que la messe symbolise le sacrifice du Christ pour la sauvegarde des croyants, ainsi que la participation de tous les croyants à ce sacrifice.

Recevoir le pain s'appelle « communier » et une personne doit se confesser et faire pénitence avant de communier. Pour les pénitences importantes, une décision sincère de l'accomplir suffit. Par conséquent, la plupart des gens ne communient qu'une fois l'an, à Pâques, mais assistent à la messe presque chaque semaine.

Sachant que le pain et le vin consacrés sont extrêmement saints, ils doivent être entièrement consommés au cours du service, en prenant garde de ne pas en répandre.

Saints

Les saints sont des personnes qui ont servi Dieu fidèlement durant leur vie, puis sont mortes et ont rejoint l'Église triomphante au Paradis. Les chrétiens en vie sont souvent appelés les « chrétiens militants » car ils doivent encore combattre les tentations et vilenies du Diable. À strictement parler, les anges ne sont pas des saints, car ils ne sont pas humains et ne l'ont jamais été, mais les archanges Michel et Gabriel sont souvent traités comme des saints.

Les saints revêtent une grande importance pour les chrétiens, car ils veulent bien intercéder auprès de Dieu pour le bien des vivants, et s'ils n'ont pas de pouvoir par eux-mêmes, Dieu veut bien les écouter. La sainte la plus importante, de loin, est la Vierge Marie, mère de Dieu, qui est censée avoir une influence particulièrement importante. Après elle, viennent les douze apôtres, les compagnons les plus proches du Christ durant son ministère sur terre, et en particulier saint Pierre, évêque de Rome et pierre sur laquelle fût bâtie l'Église. Saint Paul, appelé « l'apôtre des gentils » est d'importance presque égale. Il existe nombre d'autres saints, notamment ceux de l'ancien testament, comme Abraham, Moïse et David, les martyrs, qui furent tués pour leur foi, les témoins, qui témoignèrent du message de Dieu d'une manière particulièrement impressionnante.

En 1220, l'Église s'oriente vers une liste officielle de saints reconnus, mais le processus n'est pas encore achevé. De plus, l'Église reconnaît qu'il se trouve de nombreux saints au Paradis qui ne se trouvent pas sur sa liste. Cette liste n'indique que les saints dont l'Église est certaine, ce qui signifie qu'ils ont clairement vécu une vie de sainteté et que des miracles ont été attribués à leur intercession après leur décès.

Les saints concentrent souvent leur intérêt sur un élément particulier de la vie, ou une institution, reflétant leurs intérêts lors de leur vivant, et les prières adressées aux saints tendent à être plus efficaces dans ces matières. De même, les saints sont particulièrement attentifs à leurs reliques, objets physiques étroitement liés au saint de son vivant, en général des corps ou parties de corps. Les chrétiens entreprennent souvent de longs pèlerinages jusqu'aux endroits sacrés où sont conservées les reliques de saints particulièrement importants ou adéquats pour leurs requêtes.

Ceci nous amène sur un terrain difficile. Strictement parlant, personne ne vénère les saints et les requêtes d'intercession adressées aux saints doivent être distinguées des prières adressées directement à Dieu. En pratique, la plupart des gens ne voient pas trop la différence et l'Église ne s'en préoccupe guère, du moment que les croyants acceptent que la doctrine de l'Église, qu'ils ne comprennent pas bien, est correcte. Dieu n'exige pas de tous ses enfants qu'ils soient experts en théologie.

Structures

Le chef de l'Église sur terre est le pape, l'évêque de Rome, vicaire du Christ. Un vicaire est une personne qui remplit un rôle au nom d'une autre personne. Au cours du siècle dernier, les papes ont mené campagne pour



En jeu : les structures

Toutes les alliances se trouvent dans une paroisse, même celles qui ne veulent pas entendre parler de l'Église. Donc, le prêtre de la paroisse pourrait venir à tout moment, pour ramener les brebis égarées dans le troupeau.

- Une alliance ayant de bons rapports avec le prêtre apprend que l'évêque va venir rendre une visite. La manière dont cela se passe dépend de l'évêque et de l'alliance, mais nécessite une réponse.
- L'alliance veut être reconnue comme paroisse distincte, où les mages pourront choisir leur curé. Ce n'est pas déraisonnable, la plupart des alliances étant assez grandes et riches pour le justifier. Mais la conclusion n'est pas certaine, les personnages devront négocier avec la hiérarchie de l'Église.

En jeu : le droit canon

- Les mages sont accusés d'hérésie et doivent se défendre devant un tribunal ecclésiastique.
- Les mages utilisent la magie pour contourner les règles de droit canon relatives au commerce, gagnent beaucoup d'argent, ce qui entraine l'opposition de marchands vulgaires, qui en appellent à l'évêque.
- Un évêque amical est confronté à un procès d'hérésie où les hérétiques semblent disposer de pouvoirs diaboliques. Conscient de ses limites, il désigne un mage comme juge délégué, lui adjoignant un prêtre érudit comme assistant. Le mage a pour instruction stricte de sauver autant d'hérétiques que possible.

En jeu : les ressources

- Les mages n'ont pas payé la dîme. Dieu fait croitre le vis qu'ils ont récolté. La plupart des prêtres ne s'en soucient pas, mais que faire si leur curé s'en préoccupe ?
- Une alliance peut être installée de telle manière que le seigneur le plus proche est un évêque ou un monastère, plutôt qu'un seigneur séculier. Comme variante, le noble séculier avec lequel l'alliance entretient de bonnes relations peut mourir sans héritier, laissant ses terres à l'Église et conférant à l'alliance un nouveau et puissant voisin à gérer.

augmenter l'autorité de leur office, et cette campagne fonctionne. Quoi qu'il en soit, les prêtres locaux jouissent d'une indépendance. En théorie, toute personne en désaccord avec la décision d'un évêque peut en appeler au pape, mais en pratique c'est tellement coûteux et difficile que seuls les problèmes les plus graves, impliquant des rois et seigneurs importants, ou de puissants monastères, parviennent jusqu'à lui.

Il existe beaucoup d'autres évêques en Europe, vivant tous dans une ville ou au moins en un endroit qui était aussi proche que possible de la notion de ville pour sa région lors de la fondation de l'évêché. L'église où siège l'évêque est appelée « cathédrale », du terme latin désignant le fauteuil (cathedra) et les terres alentour sont appelées un diocèse. La première responsabilité d'un évêque est de s'assurer que le clergé, les moines et moniales font leur travail et vivent des vies correspondant à leur état, mais cela s'étend, en théorie, au bien-être spirituel de tout être humain dans la région. En particulier, les évêques se retrouvent souvent à protégeant les juifs d'une cité de foules en colère et antisémites.

Un évêque remplit sa mission principalement au moyen de visites. Il visite des prêtres et monastères et effectue des enquêtes pour s'assurer que tout est en ordre. L'enthousiasme des évêques pour leur mission varie grandement, mais bien peu ignoreront des rapports persistants d'infractions majeures.

Dans chaque diocèse, l'Église est divisée en paroisses. Chaque paroisse a une église, l'église paroissiale, et un prêtre, le curé, dont la tâche est de veiller au bien-être spirituel de tous les habitants, une mission décrite comme « avoir charge d'âmes ». Tout le monde a sa paroisse et est censé se confesser seulement à son curé, mais des exceptions s'appliquent aux voyageurs et aux circonstances extrêmes. Dans certaines paroisses, le prêtre ayant la responsabilité principale, appelé « recteur » effectue réellement ces tâches. Dans d'autres, il paye un autre prêtre, appelé le « curé », pour effectuer le travail à sa place.

Droit canon

L'Église a son propre droit, le droit canon, qui se base sur l'ancien droit romain mais couvre tous les aspects de la vie de l'Église. Il couvre aussi certaines matières qui n'ont pas de lien évident avec l'Église comme en particulier le mariage, les successions et le commerce.

Tous les litiges de droit canon doivent, en principe, être tranchés par l'évêque du diocèse correspondant. En 1220, des structures formelles destinées à déléguer cette compétence à des juges à temps plein s'établissent, mais le processus est loin d'être accompli et bien des litiges sont encore tranchés par les évêques en personne, ou par un délégué choisi pour un litige particulier.

L'hérésie est un problème croissant pour les juridictions ecclésiastiques. La plupart des hérétiques sont invités à accepter les enseignements de l'Église par leurs curés, et la grande majorité d'entre eux, étant hérétiques par ignorance plus que par conviction, s'y plie. Les rares qui sont présentés devant un juge abjurent généralement, revenant dans le giron de l'Église, s'ils sont jugés coupables, et cela met toujours fin au procès. Ceux qui persistent dans leur hérésie peuvent, en fin de compte, être laissés aux autorités séculières pour

qu'elles les exécutent, mais l'Église répugne à cela, car c'est garantir la damnation d'une âme. Cependant, si cela permet d'éviter un risque sérieux de damnation à d'autres personnes, égarées par l'hérétique, il n'y a pas d'autre choix.

Le droit canon relatif au commerce interdit le prêt à usure, l'achat de marchandises pour les revendre avec profit, à moins de les avoir transportées sur une longue distance, et l'achat de grandes quantités quand le prix est bas, pour revendre quand le prix sera plus élevé. Le droit canon ne concerne que les chrétiens, de sorte que ces activités sont légales pour les juifs, ce qui a rendu quelques juifs extrêmement riches, en augmentant le ressentiment de leurs débiteurs.

Ressources

L'Église en tant qu'institution dispose d'importantes ressources. La ressource de base est la dîme, par laquelle l'Église reçoit un dixième de tout ce que Dieu a fait croître, pour l'essentiel les produits agricoles. Il s'agit d'une ressource substantielle et tant l'Église que ses agents la collectent avec enthousiasme. Ne pas verser la dîme est un péché grave, pour lequel de lourdes pénitences sont souvent imposées.

De plus, l'Église possède beaucoup de biens, dont elle tire des revenus comme les seigneurs séculiers. Il en résulte que beaucoup de clercs de haut rang sont personnellement très riches, un état de fait que certains, notamment des membres du petit clergé, estiment incompatible avec la mission de l'Église.

En théorie, un tiers de la dîme est censée être utilisée pour aider les pauvres. En pratique, beaucoup moins que cela est réservé à la charité, mais l'Église n'en demeure pas moins le seul soutien des membres les plus vulnérables de la société.

Monastères

Les monastères et leurs équivalents pour femmes, les couvents, sont un élément essentiel du paysage de l'Europe Mythique. Allant d'un petit établissement avec une poignée de membres au puissant château comptant des dizaines de moines dont l'influence couvre bien des lieues, ils modèlent l'Église de plusieurs manières.

Les membres des monastères forment le « clergé régulier » car ils sont tenus de suivre une règle (*regulus*), par opposition au « clergé séculier » qui vit dans le monde (*seculum*). Les détails des règles monastiques varient d'un ordre à l'autre, mais les bases sont les mêmes.

Tous les moines et moniales font vœu de pauvreté, chasteté, stabilité et obéissance. Le vœu de pauvreté signifie qu'ils n'ont pas de possessions personnelles, celui de chasteté qu'ils n'ont aucune relation sexuelle, celui de stabilité qu'ils restent dans un monastère et celui d'obéissance qu'ils font ce que leur ordonne le chef de leur ordre.

La journée monastique est organisée autour des sept offices monastiques, des messes qui s'égrènent tout au long du jour. Dans certaines traditions, notamment celle de Cluny, le service est devenu si élaboré qu'il ne reste que peu de temps pour faire autre chose que manger et dormir. Dans d'autres, comme les Cisterciens, il subsiste un équilibre avec un travail mental ou manuel.

En jeu : les monastères

- Les moines sont de piètres personnages-joueurs, car ils sont censés rester dans leur monastère, mais des frères représentent un excellent choix. Ils doivent voyager, ce qui constitue une raison parfaite pour arriver à l'alliance.
- Les monastères sont de bonnes étapes pour les mages en voyage. Leur devoir d'hospitalité implique qu'ils ne vont, en général, pas chasser les mages ayant le Don, même flagrant.
- Les moines érudits font de bons correspondants pour les mages et de bons alliés potentiels.

Quoi qu'il en soit, le service principal rendu par un monastère est la prière. Les moines ont quitté le monde pour mieux servir Dieu, leurs prières sont donc vues comme particulièrement efficaces. De nombreuses reliques sont conservées dans les monastères, ce qui encourage les pèlerinages. La conséquence de cela est que la plupart des monastères doivent offrir l'hospitalité aux voyageurs, gratuitement, même si l'on attend des visiteurs qu'ils fassent une donation en rapport avec leurs moyens.

Donner aux monastères est particulièrement bien vu en Europe et nombre d'entre eux sont devenus riches et puissants. De ce point de vue, l'abbaye de Cluny, en France, est remarquable. Elle est à la tête de l'ordre clunisien, un groupe de monastères répartis sur toute l'Europe. Donc, bien que les moines soient techniquement pauvres, ils ont accès à d'importantes ressources.

Ces ressources donnent aux moines du temps pour se concentrer sur l'érudition et l'art. Les monastères sont souvent des centres de culture. Ces dernières années, des villes ont commencé à reprendre ce rôle, mais beaucoup de monastères perpétuent fièrement une tradition d'érudition et d'artisanat.

Dans les premières années du treizième siècle, un nouveau type de clergé régulier fait son apparition. Il s'agit des « frères mendiants », qui font vœu de pauvreté, chasteté et obéissance et parcourent le monde, prêchant et servant Dieu. Pour le moment, les deux ordres principaux, Franciscains et Dominicains, sont encore jeunes, mais leur popularité progresse très rapidement.

Miracles

Dieu intervient dans le monde et ses interventions prennent la forme de miracles. Les miracles ne sont pas des évènements courants, mais pas non plus incroyablement rares. Pratiquement tout le monde en Europe Mythique connaît une personne qui a été témoin d'un miracle ou en a bénéficié, et plus de gens ont été témoins de miracles que de gens n'ont vu la magie hermétique à l'œuvre.

Le miracle de loin le plus fréquent est la guérison, notamment la résurrection des morts. Les morts reviennent normalement à la vie à peu près dans la semaine suivant leur décès, bien que Dieu soit capable



de ressusciter des personnes mortes depuis plus longtemps s'il le désire. Les blessures, maladies et même les tares héréditaires sont effacées par les miracles.

Le deuxième miracle en fréquence est le châtiment divin, infligeant une infirmité à une personne qui s'est montrée particulièrement peu respectueuse de Dieu ou ses serviteurs. Ce châtiment est une incitation au repentir et donc, s'il est invalidant, il est rarement mortel.

Enfin, il existe une grande diversité de miracles, allant de la libération de ceux qui sont injustement enfermés à sauver un oiseau qui parle des griffes d'un faucon, en passant par l'envoi d'un ange pour combattre aux côtés d'un chevalier pieux lors d'un tournoi.

La plupart des miracles de guérison ont lieu dans un lieu de pèlerinage où des reliques sont présentes, mais ce n'est pas une majorité écrasante. Les gardiens de ces lieux, souvent des moines, peuvent s'attendre à voir des dizaines de miracles par an et le pèlerin qui atteint ce lieu a de bonnes chances d'être témoin d'un tel évènement.

Dieu prodigue ses miracles selon Sa volonté et Ses voies sont parfois impénétrables. Cependant, un miracle a plus de chance d'être accordé s'il est sincèrement demandé par une personne pieuse, si la cause de l'affliction était entièrement innocente et si le saint correspondant joint ses prières à celles de chrétiens encore en vie (ou de juifs, ou musulmans). De toute manière, Dieu est parfaitement libre et accorde parfois des miracles au bénéfice de personnes apparemment peu pieuses.

En jeu : les miracles

Les miracles constituent une excellente manière de souligner le mythe dans l'Europe Mythique. Les conteurs ne doivent pas craindre de les utiliser dans ce but. Il s'agit aussi évidemment de l'astuce de scénario ultime, puisqu'ils peuvent tout accomplir. Les conteurs doivent donc en user avec modération, pour éviter que les joueurs aient l'impression qu'ils n'ont rien à faire.

Décider de la fréquence des miracles est essentiel pour déterminer à quel point votre Europe est mythique. La fréquence décrite dans le livre de règles est le niveau par défaut, mais vous pouvez décider de rendre les miracles très rares, peut-être un par année dans les lieux les plus sacrés, ou au contraire très courants, de sorte que chaque paroisse connaisse quelques miracles chaque année.

- Un servant tué lors d'une bataille contre un dragon est ressuscité à la prière de sa femme et de ses cinq jeunes enfants. Il rentre porteur d'une histoire effrayante concernant le purgatoire, et ayant vu un mage récemment mort brûler en Enfer. Il entame immédiatement une campagne pour que l'alliance revienne dans le droit chemin.
- Un mage affrontant des brigands est soudain privé de son pouvoir magique. Malgré cela, ses servants battent facilement les agresseurs et le mage n'est pas blessé. Son pouvoir lui revient par la suite. Quelle leçon Dieu est-il en train de lui inculquer ?
- Un personnage connaissant un grave problème se rend compte que les mages ne peuvent rien pour lui, à cause de sa Nature essentielle. Il cherche donc à obtenir un miracle.

La noblesse

L'Église est une organisation européenne ayant une structure et une foi en commun. La noblesse est un regroupement de seigneurs, partageant beaucoup d'intérêts communs et de relations. Bien qu'il y ait beaucoup de culture commune parmi les nobles, elle est moindre que dans le clergé, cette partie est donc plus encore sujette à un excès de généralisation que la précédente.

Féodalité

La plus grande partie de l'Europe est gouvernée via le système féodal. Ce système est construit sur le fondement de serments de fidélité, dans lesquels une personne jure de fournir un certain service à une autre, et en échange reçoit le contrôle d'une terre. Le type de service requis est très largement militaire ; dans sa forme la plus simple, la personne jurant fidélité (le vassal) promet de servir son seigneur pour un certain nombre de jours chaque année. Si la terre concédée (appelée fief) est importante, le vassal peut se voir requis de fournir les services de plusieurs combattants. Dans ce cas, il est très courant de concéder des parts de son fief, en tant que fiefs, à d'autres combattants, à condition qu'ils servent le concédant, lui permettant ainsi de remplir ses obligations envers son seigneur.

Le système se présente donc comme une simple pyramide, avec le roi au-dessus, et en dessous des seigneurs ayant des fiefs progressivement plus petits. Cependant, les choses sont beaucoup plus complexes que cela. Premièrement, les seigneurs de presque tous les niveaux ont des vassaux directs dont les fiefs sont d'une importance très variable. Un roi peut avoir un vassal direct qui contrôle une région couvrant plusieurs petites villes et des dizaines de villages, tandis qu'un autre de ses vassaux n'a que la moitié d'un seul village. Ensuite, les vassaux peuvent jurer fidélité à plusieurs seigneurs, pourvu qu'ils puissent remplir leurs obligations. À l'extrême, le roi d'Angleterre ne dépend de personne pour l'Angleterre elle-même, mais a juré fidélité au roi de France pour ses possessions sur le continent. Il n'est pas rare qu'un seigneur soit le vassal direct d'un roi pour certaines terres, mais le vassal d'un autre vassal pour d'autres terres. Il est même possible que deux seigneurs soient seigneur et vassal l'un de l'autre et réciproquement, pour des fiefs différents, mais c'est rare au point que l'on n'en entend jamais parler.

Dans son fief, un seigneur est responsable de certains des aspects de l'ordre et la loi. L'étendue de ces responsabilités varie en fonction du seigneur et des coutumes du pays, mais en général les infractions mineures sont sous la juridiction du seigneur local, tandis que la peine de mort ne peut être infligée que par le roi ou d'autres nobles extrêmement puissants.

Toute la terre d'un fief se trouve sous le contrôle du seigneur. Une partie est exploitée par lui-même (le domaine), le reste est loué à des paysans en échange d'une partie des récoltes et de travaux dans le domaine. La noblesse est donc très proche du cycle agricole, mais plus un seigneur possède de terres, plus il s'en isole en raison des intermédiaires que forment ses vassaux et officiers.

En jeu : la féodalité

En raison du fait que le Droit hermétique interdit aux mages de jurer fidélité à tout seigneur dénué du Don, la féodalité sera surtout une toile de fond de la saga plutôt qu'une source immédiate d'histoires. Malgré tout, les écheveaux de loyauté complexes qu'elle engendre constituent le ferment idéal de nombreuses histoires.

En jeu : les voyages

Les voyages permettent à l'évidence d'impliquer des nobles dans la saga pour une seule session, ou pour plus longtemps si vous le désirez.

- Le seigneur local, en excellent termes avec l'alliance, attend une visite de son seigneur. Il demande à l'alliance de l'aider à supporter les dépenses et à impressionner le visiteur.
- Le seigneur local est puissant et ne visite ce fief que tous les deux ans. Cependant, quand il vient les mages doivent se montrer fort prudents, le seigneur ne connaît pas la vérité sur l'alliance et ils préfèrent qu'il en soit ainsi.
- Le seigneur local, plutôt hostile, est appelé pour un grand conseil, qui se prolonge. Son épouse, restée au foyer, affronte un problème concernant le fief et appelle les mages à l'aide. S'ils réussissent elle devient plus amicale, mais l'attitude de son époux ne changera pas nécessairement.

Voyages

Les nobles médiévaux voyagent beaucoup, pour diverses raisons. Premièrement, la guerre se déroule rarement dans son propre fief, donc pour pouvoir remplir ses obligations, un noble doit se déplacer. Deuxièmement, les seigneurs convoquent souvent leurs vassaux pour le conseil ou la consultation et ces vassaux doivent donc se déplacer jusqu'au lieu où se trouve leur seigneur. Parfois, la convocation vient du roi, rassemblant de nombreux nobles en un endroit pour un grand conseil. Troisièmement, les seigneurs sont des Chrétiens comme les autres et ils disposent des ressources pour entreprendre des pèlerinages. Par conséquent, ils en font souvent.

Les seigneurs dont les fiefs sont éparpillés voyagent normalement entre ceux-ci tout au long de l'année. Il est en effet plus facile de transporter la maisonnée d'un noble entre deux endroits que de transporter assez de nourriture et de boissons pour satisfaire des dizaines de personnes durant plusieurs semaines. Par conséquent, il est rare qu'un noble puissant reste très longtemps au même endroit, et son arrivée marque une énorme différence pour la société locale.

Les seigneurs rendent aussi visite à leurs vassaux. Ils le font en partie pour renforcer les liens de loyauté et pour s'assurer que le vassal s'occupe bien des terres. C'est aussi un moyen d'affaiblir les vassaux qui deviennent menaçants, car ils doivent entretenir à grands frais leur seigneur et son entourage.

Enfin, les nobles apprécient tout simplement de se rendre visite les uns les autres. Les visites personnelles sont la meilleure manière de garder le contact avec les amis et parents, et l'occasion de rendre visite à de nouvelles connaissances aide à rendre la vie plus intéressante.

Divertissements

La noblesse de l'Europe Mythique dispose de beaucoup de temps libre, en particulier quand il n'y a pas de guerre en cours. En tant que groupe de guerriers, ils tendent à préférer des passe-temps martiaux. L'exemple le plus extrême est le tournoi. Il s'agit en somme d'une bataille organisée, dans laquelle les participants essaient de ne pas s'entretuer. Ses règles permettent au vainqueur de réclamer les armes et l'armure du vaincu, de sorte qu'un chevalier compétent peut s'enrichir dans le circuit des tournois. Beaucoup de rois se méfient des tournois et beaucoup de prêtres croient qu'ils sont par nature marqués par le péché.

Les tournois sont populaires, mais difficiles et coûteux à organiser, et parfois interdits par l'Église ou les autorités laïques. Un autre loisir préféré des nobles ne souffre pas de ces problèmes, c'est la chasse. Pratiquement n'importe quel animal peut être chassé, mais le cerf est sans doute la proie la plus prisée. Si la chasse habituelle comporte des chiens et des chasseurs à cheval, la chasse au faucon est aussi appréciée et considérée comme convenable pour les dames puisque les chasseurs n'ont pas à chevaucher vigoureusement. Certains nobles chassent aussi des créatures magiques, mais cette activité est reconnue comme très dangereuse.

Dans certains pays, notamment l'Angleterre, de grandes étendues sont réservées à la chasse pour la noblesse. Personne d'autres n'est autorisé à chasser les animaux qui s'y trouvent ou à cultiver ces terres. Les paysans des environs sont généralement autorisés à quelques activités dans ces réserves de chasse, mais elles sont très limitées, comme laisser paître des porcs ou ramasser des glands.

Les nobles apprécient aussi les histoires relatives aux activités de la noblesse et alors que de plus en plus de nobles acquièrent des lettres, les manuscrits de romances et légendes sont de plus en plus prisés. Même les membres de la noblesse qui ne savent pas lire peuvent se faire lire des livres. Les amuseurs, comprenant des ménestrels, acrobates et montreurs d'animaux, sont aussi appréciés. Les combats entre animaux, combats de coq, ou entre un ours et plusieurs chiens, sont des spectacles populaires.

Successions

La plus grande partie du pouvoir des nobles en Europe Mythique se transmet de père en fils. C'est cependant loin d'être une règle universelle et les conflits de succession sont assez courants, en particulier quand un fief important (appelé aussi un honneur) est en jeu. Par ailleurs, les fils cadets posent un problème important. Si l'honneur est divisé entre les fils, la famille s'affaiblit. Au contraire, ne rien donner aux plus jeunes est cause de problèmes politiques, en supposant que leur père ne se soucie pas de leurs sentiments. Donc, en un sens les familles préféreraient avoir exactement un fils.

C'est cependant très risqué, car les gens meurent inopinément. Les familles nobles s'efforcent d'avoir assez d'enfants, dans l'espoir de conserver au moins un héritier mâle. Les filles peuvent être mariées à d'autres nobles, pour sceller des alliances, mais les fils cadets doivent trouver une place dans le monde. L'Église constitue une destination évidente pour eux, comme le service à un seigneur plus puissant. Les seigneurs les plus puissants, comme les rois, créent souvent des honneurs pour leurs plus jeunes fils, en prenant des fiefs revenus au roi après une trahison, ou après qu'un lignage soit resté sans héritier.

Les femmes n'héritent que si elles n'ont pas de frère et sont censées épouser un homme qui deviendra le « véritable seigneur » des lieux. La seule manière, en pratique, pour une femme d'acquérir un pouvoir véritable est d'être la veuve d'un seigneur sans héritier, puisque dans ce cas les terres lui restent acquises jusqu'à sa mort, ensuite elles reviennent au seigneur lige.

En jeu : les divertissements

- Au cours de la chasse d'un animal magique, un groupe de nobles est gravement blessé et parvient à l'alliance, demandant asile et assistance.
- Un groupe de nobles poursuit un animal magique allié à l'alliance. L'animal demande de l'aide.
- Un changeur de forme capable de se transformer en ours s'introduit dans une maisonnée noble comme « ours apprivoisé ». L'ours est très impressionnant, mais le changeur de forme a d'autres plans, plus subtils.

En jeu : les successions

- Un mage était le cinquième fils d'un noble puissant. À présent, ses quatre frères aînés sont morts et il est supposé devenir le nouveau seigneur. L'Ordre l'interdit, mais la guerre menace s'il n'assume pas ce rôle.
- Un seigneur sans héritier demande l'aide des mages pour avoir un fils. Ce n'est pas très difficile pour un mage ayant les Arts adéquats, mais les conséquences peuvent être considérables.
- Un seigneur sans héritier mâle a élevé sa fille cadette comme un garçon. Il est mort alors qu'elle était très jeune, mais les serviteurs de la famille ont gardé le secret, de sorte que la fille est à présent le seigneur de cet honneur. Elle est cependant censée épouser une femme. Elle demande l'aide des mages.

Options mythiques

Cette partie propose des options permettant d'inclure un aspect magique dans la noblesse. Si vous voulez conserver une société médiévale plutôt normale, n'en utilisez aucune. Si, au contraire, vous préférez que la magie soit présente partout, vous pouvez les utiliser toutes.

Les légendes médiévales parlent souvent de nobles féeriques, vivant d'une manière très semblable aux nobles humains, mais avec d'étranges particularités, comme d'être tout de vert vêtu ou de survivre à la décapitation. Dans l'Europe Mythique, de tels nobles pourraient jurer fidélité au Roi et s'intégrer dans la structure féodale normale.

Bien que les mages hermétiques ne puissent pas servir des nobles dénués du Don, les magiciens mineurs ne connaissent pas cet interdit. Un lignage noble dans lequel une Compétence surnaturelle utile est transmise d'une génération à l'autre peut détenir ses terres à condition de servir le roi avec cette Compétence, et si la personne qui hérite de ce talent est une femme, elle hérite pleinement.

Une lignée de chevaux magiques et intelligents peut constituer les seigneurs véritables d'un fief. Il existe un seigneur théorique de race humaine, qui chevauche le vrai seigneur du moment, les chevaux possédant le pouvoir derrière cette façade. Ceci peut aussi s'appliquer à des chiens de chasse magiques, ou à des faucons magiques. Des porcs magiques ne devraient être seigneurs que si vous recherchez un effet ridicule.

Une créature féerique ou magique puissante pourrait accepter la fidélité de seigneurs humains et refuser de prêter allégeance à un simple humain. Cette option crée en fait un nouveau royaume en Europe, où les dispositions du Code ne sont pas claires. Si un royaume est sous l'autorité d'un dragon, est-il vulgaire ?

Un lignage de seigneurs sages et prospères peut devoir son succès à un certain objet enchanté. Cet objet peut aider de parfaits incompétents ou, plus probablement, offrir à un seigneur compétent un avantage considérable à la guerre ou en politique, de sorte que même un médiocre pourrait s'en sortir. L'importance de cet objet peut être connue publiquement ou non. Cet objet peut être hermétique, provenir d'une autre source magique, ou avoir une origine féerique. Les reliques et objets infernaux peuvent jouer à peu près le même rôle, mais leurs implications sont légèrement différentes.

Un seigneur maléfique peut avoir véritablement vendu son âme au Diable et donc disposer de nombreux pouvoirs infernaux pour l'aider à opprimer les paysans.

Villes et commerce

Si les généralisations à propos de la noblesse avaient des exceptions, les généralisations à propos des villes n'ont pratiquement que des exceptions. Une ville est un lieu d'habitation dans lequel une partie importante de la population (disons au moins un tiers) ne vit pas directement de l'agriculture. Selon cette définition, les villes vont du village avec quelques centaines d'habitants jusqu'à la grande métropole qu'est Constantinople, avec au moins des dizaines de milliers d'habitants. À l'évidence, une bourgade de quelques centaines d'habitants en Irlande ne présente que peu de ressemblance avec Constantinople.

Quoi qu'il en soit, les points qui suivent peuvent servir à créer des villes ayant un ton médiéval, même si elles ne correspondent exactement à aucun endroit de l'Europe médiévale.

En jeu : les marchés et les foires

- Envoyer les servants au marché peut donner une excellente histoire n'impliquant aucun mage.
- Les marchés pouvant être source de revenus considérables, une alliance pourrait vouloir en établir un sous son contrôle. Un marché sous le contrôle des mages constitue aussi un bon moyen de mettre prudemment en circulation des biens créés par magie, sans éveiller trop de soupçons. Cependant, les marchés attirent des visiteurs qui peuvent se montrer trop curieux et pourraient causer l'hostilité des bénéficiaires d'autres marchés locaux, qui n'aiment pas cette concurrence.
- Une alliance ambitieuse peut même vouloir patronner une foire, ce qui ne fait que multiplier les problèmes potentiels.
- Les mages ayant besoin d'ustensiles de laboratoire exotiques, ou en provenance de terres lointaines, se rendent à une foire pour les trouver.

Marchés et foires

Les marchés sont une étape dans la formation d'une ville et forment souvent le noyau autour duquel de nouvelles villes se forment. Un marché est un lieu et un temps formellement désignés pour échanger des biens produits localement. La plupart se tiennent une fois par semaine, mais il existe des exceptions. Ils attirent des gens jusqu'à quatre lieues à la ronde. Cela permet d'aller à pied au marché, faire ses affaires et s'en retourner chez soi le même jour.

Il peut exister des règles quant aux personnes autorisées à acheter et vendre au marché. Par exemple, les paysans peuvent être obligés de vendre leur grain aux marchands résidents de la ville, et seuls ses marchands sont autorisés à vendre ce grain à d'autres personnes. Il existe souvent des taxes pour tenir un étal au marché et le seigneur qui contrôle le marché peut imposer des amendes à la cour du marché.

L'essentiel du commerce des marchés est agricole, mais d'autres biens, parfois venus de loin, sont aussi disponibles. Des marchandises vraiment exotiques ne peuvent cependant pas se trouver là, le choix se limite à des outils, vêtements, ustensiles de ménage simples et autres choses du genre. Les principaux clients sont des paysans, aussi l'offre leur est-elle destinée.

Comme beaucoup de monde s'y rend, les marchés sont aussi le lieu des nouvelles, des divertissements et des personnes cherchant de l'emploi, ou simplement désireuses de voir de nouvelles têtes. La plupart des



En jeu : les villes

Un usage intelligent de la magie peut éliminer les malus dus au mauvais air de la ville et de petites auras magiques, voire des *regio*, peuvent persister, ce qui permettrait à une alliance de s'y installer.

La plupart des idées pour les marchés et foires s'appliquent aux villes.

Dans certains pays, les villes ont une grande liberté pour gérer leurs propres affaires, tant qu'elles s'acquittent d'une certaine taxe. Une alliance pourrait donc tenter de se faire reconnaître comme ville. Beaucoup d'alliances sont certainement assez grandes.

paysans se rendent au marché plusieurs fois par an et ne sont donc pas aussi isolés des nouvelles du monde que des joueurs contemporains pourraient le penser. Il faut du temps pour que les nouvelles arrivent, mais si elles sont intéressantes, elles se propagent.

Les foires sont pour l'essentiel des villes temporaires. Elles se rassemblent normalement une fois par an et durent plusieurs jours. Les plus petites attirent le public d'une grande région (c'est cela qui les différencie des marchés), la plus grande, en Champagne, attire des gens venus de toute l'Europe. De bien des manières, une foire est un très grand marché, mais pratiquement n'importe quoi peut y être acheté. Les clients comprennent la noblesse et le haut clergé, aussi des produits de luxe y sont fréquemment vendus.

Au début du treizième siècle, les grands jours des foires sont passés, les villes reprenant leur fonction, mais elles vont encore durer quelque temps.

Les villes

La plupart des villes médiévales ne couvrent qu'une petite étendue de terres et beaucoup sont entourées d'une enceinte. Intra muros, les bâtiments peuvent avoir jusqu'à quatre étages, les rues sont très étroites. Les déchets sont jetés directement dans la rue, y compris les restes des abattoirs, et des animaux sauvages s'en repaissent. Les eaux usées peuvent aussi être jetées dans la rue ou directement dans la rivière.

Par conséquent, l'air des villes est souvent mauvais et déséquilibre les humeurs de leurs habitants. Les gens meurent beaucoup plus jeunes en ville qu'à la campagne, la plupart des villes ne conservant leur population que par l'immigration des campagnes environnantes.

En dépit des risques et de l'inconfort de la vie en ville, les gens s'y installent car il s'y trouve du travail. Si une famille de paysans devient trop nombreuse pour que sa terre la nourrisse, les filles sont souvent envoyées travailler comme servantes domestiques. De même, des paysans sans terre peuvent aller en ville pour y travailler comme manouvriers ou même y ouvrir un commerce.

Les gens visitent la ville encore plus souvent, parce que les plus grandes villes deviennent dans les faits des foires permanentes, où les riches peuvent acheter pratiquement ce qu'ils veulent. Dans la plupart des régions de l'Europe Mythique, rare est le paysan adulte qui n'a jamais visité une ville, ne fût-ce qu'une fois.

Dans la plupart des régions, les villes se trouvent un peu à l'écart du système féodal. Elles sont souvent dirigées par des conseils composés des principaux marchands ou d'autres riches citoyens, au lieu d'un noble combattant. Elles sont parfois tout à fait indépendantes et gouvernent une partie importante des campagnes. Dans ces cas, les gens peuvent fuir en ville et échapper à des seigneurs trop durs, ou fuir la justice. Les villes sont les seuls lieux où la foule est assez importante pour s'y perdre.

Options mythiques

Une ville féerique est tout aussi possible qu'un seigneur féerique et pourrait devenir le lieu favori des mages pour leurs emplettes. Elle peut aussi se trouver complètement intégrée à l'économie locale et même compter quelques immigrants humains.

Des gens dotés de Compétences surnaturelles peuvent devenir commerçants dans une ville aussi bien qu'ils serviraient un seigneur. Cette option doit être envisagée avec précaution, car les villes ayant un magasin de fournitures magiques donnent une forte impression de fantastique générique.

Une ville peut être vivante et affiliée à une Dimension. Les habitants peuvent être réels ou simplement des organes de la ville. Une telle ville pourrait être capable de se déplacer.

Les paysans

Les paysans forment 90 % de la société médiévale. S'ils ne mangent pas vraiment de la boue, la plupart ne mangent pas bien et la famine est un évènement récurrent dans cette société. La vie dans l'Europe médiévale est à peu près comme celle des régions les plus pauvres du tiers monde, mais sans aide humanitaire.

Les paysans vivent de la terre ou de la mer, des plantes céréalières, du bétail ou de la pêche. Leurs droits varient beaucoup d'une région à l'autre, allant de théoriquement les mêmes qu'un noble, jusqu'à une quasi absence de droits. Dans toutes les régions, ils sont pratiquement sans pouvoir et le plus souvent ne peuvent pas faire valoir les droits dont ils sont détenteurs.

La plupart des familles de paysans vit d'une auto subsistance médiocre, récoltant sa propre nourriture, entretenant sa propre maison et réparant elle-même ses vêtements et meubles. Cependant, ils sont autant sujets à la curiosité que d'autres êtres humains et tous se sont déjà rendus au marché, la grande majorité sont allés en ville, la plupart ont entrepris un pèlerinage vers un lieu saint assez proche au moins. Bien qu'ils soient illettrés et dépourvus de toute éducation formelle, ils ne sont en général ni stupides ni mal informés.

Dans l'Europe Mythique, le surnaturel fait partie de la vie de la plupart des paysans. Des créatures magiques et féeriques mineures rendent visite aux villages ou vivent dans leurs champs, ou encore surveillent les porcs dans les bois environnants. Une source magique peut rendre une vierge magnifique et irrésistible si elle s'y baigne (les légendes locales assurent que cela peut fonctionner deux fois mais qu'aucune n'a pu essayer), un arbre peut porter des pommes enchantées qui ont le goût du meilleur cidre et enivrent comme cette boisson, ou le chef des loups de la région peut négocier un accord avec les villageois chaque année, spécifiant combien de moutons la meute prendra. Très peu de villages sont dépourvus de leur touche surnaturelle dans les environs, mais la plupart de ces touches n'ont que peu d'effet sur la vie quotidienne.

Erreurs et anachronismes

Les erreurs historiques sont inévitables dans tout jeu historique. Après tout, même les historiens professionnels commettent des erreurs historiques dans leurs ouvrages, qui sont ensuite corrigées par d'autres historiens professionnels. Dans le jeu, un anachronisme n'est un problème que s'il gâche l'illusion que le jeu se déroule au cours d'une période historique particulière. Donc, introduire des fusils et des montres posera un problème, tandis que l'adoption d'une coupe anachronique pour les tuniques ne serait un problème que si l'un de vos joueurs était un spécialiste du vêtement médiéval.

Si certains de vos joueurs en savent beaucoup plus que vous sur certains aspects particuliers de la période médiévale, vous pouvez les prendre comme référence. Invitez-les à expliquer les détails d'un costume, de l'érudition ou de la nourriture lorsque cela devient pertinent pour le jeu. Un joueur qui utilise sa connaissance pour briser l'ambiance pour tous les autres est un problème et il faut lui en parler. Si vous en savez plus que vos joueurs, il est probable qu'ils ne seront pas dérangés par toute erreur qui ne vous dérange pas.

En jouant à ce jeu, vous pourriez en lire davantage sur l'histoire médiévale. C'est une bonne chose, mais vous pourriez découvrir que certains aspects de votre saga sont en contradiction avec les faits historiques. Que faire dans ce cas ? Si cela ne pose de problème à aucun d'entre vous, vous pouvez laisser les choses en l'état. Si par contre la différence vous dérange, vous avez deux options. Les détails mineurs peuvent être simplement modifiés pour devenir historiquement exacts. Si dans votre saga le roi de France s'est toujours appelé Louis, mais que vous apprenez qu'il s'appelle Philippe, vous pouvez simplement annoncer qu'en réalité le roi de France s'appelle Philippe et s'est toujours appelé comme ça.

Pour les éléments qui ont joué un rôle important dans votre saga, cette option ne fonctionnera sans doute pas. Si les mages ont beaucoup interagi avec le Parlement d'Angleterre, vous ne pouvez faire disparaître celui-ci après avoir appris qu'historiquement, il ne fut formé pour la première fois que dix années plus tard. La meilleure option dans un tel cas, si quelque chose vous dérange mais est trop important pour le modifier, est de placer explicitement votre saga dans une histoire alternative. Inventez quelque raison pour que le Parlement ait commencé trente ans plus tôt, ou ce que vous voudrez. Sachant que vos joueurs ont interagi avec cette institution, il est extrêmement peu probable qu'elle suive l'histoire de toute manière. Il ne faut pas oublier que dans l'histoire réelle, il n'y avait pas de mages et pas d'Ordre d'Hermès ; le jeu est donc dans une histoire alternative.



XV. Histoires

Considérations générales

Il faut se rappeler de nombreux principes lors de la création d'histoires et d'aventures pour tout jeu de rôle, y compris **Ars Magica**. D'autres considérations restent spécifiques à **Ars Magica**, mais pourraient s'appliquer ailleurs aussi.

Chacune de ces lignes de conduite peut être violée à l'occasion sans gâcher l'amusement des joueurs. Cependant, il est préférable que la plupart des histoires les respectent.

Rôle central des personnages joueurs

N'oubliez pas que les personnages joueurs sont au centre de l'histoire. Ils peuvent ne pas être les personnages les plus puissants, mais ils sont essentiels à l'action. Par exemple, dans un scénario d'horreur, les personnages seront plus faibles que la menace, sans quoi cela n'inspire aucune horreur. Cependant, l'histoire tourne autour de la manière dont les personnages contrent la menace et non autour des activités du monstre.

Vous devez toujours prévoir que les conflits de l'histoire seront résolus par les personnages joueurs, ou que le résultat peut être déterminé par leurs actions. Dans une histoire d'horreur, la survie des personnages joueurs doit dépendre de ce qu'ils font, pas des actions des PNJ. Dans une histoire politique, les décisions des personnages joueurs doivent faire la différence pour déterminer le résultat. Le jeu en troupe peut aider ici, puisque si certains personnages joueurs ont besoin de secours, d'autres personnages joueurs peuvent les secourir.

Intrigues

Dans un jeu de rôle, l'intrigue des scénarios ne doit pas se figer à l'avance. Une intrigue est une séquence d'évènements ayant un lien entre eux et si vous la prévoyez à l'avance, il ne reste plus à vos joueurs qu'une seule chose à faire. C'est une leçon difficile à assimiler, parce que toute la littérature à laquelle nous sommes habitués suit le déroulement d'intrigues écrites à l'avance, tout comme un grand nombre d'aventures publiées.

Au lieu de cela, une histoire a besoin d'un ensemble de situations, de décisions quant à ce qui arrivera si les personnages joueurs ne font rien, et de décisions quant à ce qui se passera en réaction à certaines des actions les plus probables des joueurs. Même dans ce cas, vous devez être prêt à l'inattendu de la part de vos joueurs. Mieux vous connaissez la situation, plus ce sera facile, mais certains conteurs sont naturellement très bons pour l'improvisation.

Si possible, prévoyez plusieurs formes de succès pour les personnages joueurs, de manière à ce que les joueurs aient vraiment des choix qui ne se résument pas à « faire ça comme il faut ou mourir ». Ce point est relié au suivant, les aboutissements variables.

Aboutissements variables

Il faut prévoir au moins trois résultats différents pour chaque histoire : l'un correspond à une réussite, l'autre à un résultat neutre, le dernier à l'échec. Idéalement, il faudrait divers degrés de réussite et d'échec. Cela vous permet de déterminer une manière d'atteindre la plus grande réussite sans condamner les personnages s'ils prennent une autre option.

En général, il vaut mieux éviter les résultats désastreux en cas d'échec, sauf si les joueurs sont vraiment stupides. Si un échec met gravement en danger la suite de la saga, assurez-vous qu'il sera très facile d'éviter un désastre complet. Les mêmes considérations s'appliquent à la survie des mages et compagnons, bien que cela dépende de l'attitude adoptée par les joueurs à l'égard de leurs personnages. Les servants par contre sont plutôt destinés à mourir. Un résultat désastreux doit être annoncé de plus en plus clairement alors qu'il se rapproche, et les moyens de l'éviter doivent devenir de plus en plus évidents. Il est bien entendu parfaitement acceptable de rendre impossible un résultat positif si les personnages suivent une certaine voie, mais le désastre devrait être facile à éviter.

Cela implique de penser à de mauvais résultats différents de la mort de personnages favoris et de la destruction de l'alliance. De bonnes options consistent à retirer des possessions des personnages, ou à les blesser pour leur faire perdre beaucoup de temps d'étude. Vous pouvez aussi leur infliger des malus à plus long terme, mais ceux-ci peuvent nuire à l'attrait d'un personnage aux yeux du joueur, aussi doivent-ils être maniés avec précaution. Le but d'un jeu est de s'amuser et pas de subir une sorte de discipline morale.

Accroches

La partie la plus difficile d'une aventure se trouve peut-être dans son début. Il peut s'avérer très difficile pour les joueurs de voir ce qu'ils sont supposés faire. Cela signifie que vous devez avoir au moins deux enchaînements d'actions envisageables quand vous mettez en

place une histoire. Il est bon aussi de prévoir de quelle manière vous pourrez donner des indices si vos joueurs sont complètement perdus. Si différents degrés de réussite sont possibles, vous pouvez prévoir des indices vers un degré intermédiaire de réussite, de telle manière que les joueurs trouvant la meilleure solution eux-mêmes seront récompensés.

Dans la mesure du possible, les parties d'une histoire doivent se suivre harmonieusement. Les personnages ne doivent pas simplement comprendre qu'ils doivent aller à tel endroit, ils doivent comprendre qu'ils doivent se rendre en un endroit pour y faire quelque chose, ensuite ils verront clairement leurs options pour la suite. Si vous ne faites pas cela, l'aventure recommence chaque fois que les personnages ont résolu les actions qui leur ont été révélées jusque là puis restent à se demander que faire ensuite.

Ceci est lié aux indices et à l'information. Si une certaine information est importante pour l'histoire, vous devriez imaginer une manière spécifique de l'obtenir quand vous écrivez votre histoire. Ils peuvent l'obtenir d'une autre manière, mais s'il existe une façon de l'apprendre qui, vous le savez, fonctionnera, les personnages ont une chance raisonnable d'obtenir cette information. Cette méthode doit en outre avoir du sens dans le contexte de l'histoire et de la saga. Interroger les habitants d'un village à propos d'un monstre a du sens, aller voir sous l'autel dans l'église n'en a pas, à moins que le monstre ne soit venu de cet endroit.

Il est difficile d'évaluer cette difficulté, puisque tous les éléments de l'histoire semblent évidents pour le conteur. En général, les choses doivent être plus évidentes que vous ne le pensez. En dehors de cela, vous pouvez apprendre par expérience quel genre de choses arrive à vos joueurs et dans quelles situations ils restént coincés.

Apogée

Il est préférable qu'une histoire atteigne une apogée et se termine à ce moment au lieu de tourner court. C'est cependant très difficile à concilier avec l'exigence de ne pas avoir une séquence d'actions prédéfinies. La meilleure manière est donc de prévoir deux ou trois possibilités de résoudre le scénario et de s'assurer que chacune débouche sur une apogée dans laquelle les personnages joueurs ont un rôle essentiel.

C'est parfois impossible et certains choix laissent des choses à aménager. Dans ce cas, les aménagements doivent être aussi réduits que possible pour ne pas devoir les jouer en détail. Par exemple, si un diaboliste a enlevé la fille d'un seigneur local, une vraie apogée consisterait à vaincre ce diaboliste dans son repaire et délivrer la fille du seigneur. Si la fille était d'abord libérée, le diaboliste pourrait se lancer à la poursuite des personnages, ainsi l'aventure ne se terminerait pas avec leur équipe sortant discrètement du repaire et rentrant ensuite tranquillement chez eux. À l'inverse, s'ils commencent par tuer le diaboliste, vous devriez décider qu'il est facile d'atteindre le repaire et libérer la fille, ce qui peut se résumer à quelques phrases.

C'est probablement la règle la plus souple. Si les joueurs veulent jouer l'épilogue en détail parce qu'ils aiment ce genre de jeu de rôle, il faut certainement les laisser faire.

Types d'histoires

Le niveau de pouvoir d'une saga imprime une grande différence au type d'histoires que vous pourrez facilement mettre en scène. Les mages hermétiques sont extrêmement variables, en particulier dès qu'ils ont un peu d'expérience. Dans la plupart des cas (cf. « rythme d'une saga » p. 319) le niveau de pouvoir d'une saga croît avec le temps et il serait préférable que le style de jeu évolue aussi.

Pour plus de simplicité, cet article distingue trois types d'histoires : réactives, où quelque chose se passe auquel les personnages joueurs réagissent, proactive, où les personnages joueurs veulent accomplir quelque chose et sortent pour y arriver, et le feuilleton, où les histoires viennent naturellement de la vie des personnages. Beaucoup d'histoires comprendront des éléments des trois, mais cette distinction de base est utile.

Histoires réactives

Les histoires réactives constituent une bonne manière de démarrer une saga, parce qu'elles offrent aux joueurs quelque chose à faire tout de suite. Elles rappellent aussi aux joueurs que leurs personnages ne sont pas au courant de tout ce qui se passe dans le monde avant que cela se produise. Elles fonctionnent bien avec des jeunes mages mais deviennent plus difficiles à créer lorsque les mages vieillissent.

Cela est dû au fait que dans une histoire réactive, les mages n'ont pour objectif que de résoudre le problème et useront des moyens les plus efficaces dont ils disposent. En général, il ne leur importe pas de savoir comment le problème est résolu. Donc, des mages anciens peuvent sortir d'une campagne politique menée contre l'alliance par l'usage intensif de sorts Mentem. Il est peu probable que cela donne les heures d'intrigues politiques passionnantes que le conteur espérait. Des histoires d'enquêtes sont vite court-circuitées par la magie Intellego, et les ennemis qu'un mage puissant ne peut pas facilement éliminer sont rares.

Lorsque les mages sont puissants, il est possible de jouer des histoires réactives pour les seuls compagnons et servants. Donnez-leur une raison de ne pas déranger les mages et laissez-les résoudre le problème par eux-mêmes. Il est possible de créer des histoires très difficiles pour les personnages dénués du Don, sachant que si cela tourne au désastre, les autres personnages joueurs peuvent sonner la charge et tout résoudre, ce qui est plus satisfaisant pour les joueurs qu'une intervention de PNJ.

Histoires proactives

Les histoires proactives peuvent servir à tous les niveaux de puissance. Premièrement, vous savez qu'un des joueurs au moins a envie de continuer l'histoire. De plus, si le joueur veut une histoire pour parvenir à un but, cela signifie que son personnage ne peut y arriver facilement. Alors qu'un mage voit son pouvoir augmenter, les idées du personnage deviennent de plus en plus grandioses et représentent toujours des défis. Ces défis peuvent provenir du fait que le personnage ne veut pas résoudre l'histoire de la manière la plus simple.

Par exemple, une puissante mage veut gagner l'amitié d'un monastère local, mais veut qu'il s'agisse de

Lieux à explorer

- **L'alliance.** Si l'alliance était là avant l'arrivée des personnages joueurs, ils peuvent ignorer certaines choses à son sujet.
- **Des villages vulgaires.** Les villages proches de l'alliance apprendront son existence, aussi serait-il bon que les mages en sachent un peu à leur sujet. Des relations amicales seraient l'idéal, bien entendu.
- **Des villes.** Les mages auront besoin de fournitures qui devront être achetées en ville, aussi devraient-ils explorer les villes voisines. Ceci peut être fort bien accompli par des servants, peut-être avec un compagnon.
- **D'autres alliances.** Les mages sont censés offrir l'hospitalité aux mages visiteurs, même s'ils arrivent à l'improviste. Il est souhaitable de connaître vos voisins, en évitant de leur déplaire.
- **Une forêt féerique** où des créatures intelligentes ont des formes animales et des brutes idiotes ont forme humaine.
- **Un palais féerique** où une reine merveilleuse récompense ceux qui lui présentent les plus belles histoires. Ces histoires deviennent des joyaux ou de belles tapisseries lorsqu'elles sont contées, et il est possible d'apprendre beaucoup en contemplant la collection d'histoires de la reine.
- **Un village féerique** qui ressemble beaucoup à un village vulgaire, sauf que le blé est vraiment d'or et que les arbres fruitiers portent des gemmes. Il est déconseillé de goûter à la nourriture.
- **Un ensemble de pierres levées** formant un *regio* magique. Dans les niveaux supérieurs, les pierres sont éveillées et intelligentes, elles sont les formes d'anciens esprits des éléments.
- **Un village abandonné,** dépeuplé par une épidémie infernale, à présent le repaire de démons et morts-vivants.
- **Un lac qui recouvre un *regio* magique et un *regio* féerique.** Si les personnages pénètrent dans le *regio* magique, ils y trouvent beaucoup de poissons qui parlent formant une société élaborée. Dans le *regio* féerique, se trouvent des personnes magnifiques vivant sous l'eau, dans un château formé de coquillages.

véritable amitié et non d'une amitié forcée par magie.

Tout d'un coup, le pouvoir magique de cette mage devient beaucoup moins important. Elle peut s'en servir pour accomplir des actes d'assistance spectaculaires, mais elle répugne à utiliser des sorts Creo Mentem pour que tous les moines l'adorent. Un autre exemple serait un mage voulant que l'aura magique de l'alliance devienne un *regio* magique, pour pouvoir voyager en secret dans toute l'Europe. La magie hermétique ne peut pas accomplir cet exploit, quel que soit le niveau des Arts du mage, et il doit donc passer du temps à chercher des mystères cachés et exhumer des secrets oubliés. Tout désastre dans son expérimentation pourrait nécessiter un grand pouvoir afin de le corriger.

En un sens, les accroches vers ces histoires sont très faciles, les joueurs veulent les jouer. D'un autre côté, c'est très difficile, sachant qu'obtenir des suggestions de vos joueurs est comme se heurter à un mur. La meilleure chose à faire est de demander aux joueurs ce qu'ils voudraient que leurs personnages fassent, jusqu'à ce que leurs réponses vous permettent de créer une histoire.

Feuilleton

Presque toutes les sagas au long cours comprennent des éléments de feuilleton, les personnages développant des histoires entre eux. Ce type d'histoires fonctionne bien quel que soit le niveau de puissance, parce que de puissants mages ont de bonnes raisons de ne pas intervenir brutalement lorsque leurs amis sont impliqués, et même s'ils le font, les conséquences de leur intervention donnent lieu à d'autres complications comme dans les feuilletons.

Le terme « feuilleton » ne signifie pas que les histoires concernent l'adultère ou la vie des résidents de l'alliance, mais ça peut être le cas. Cela peut comprendre des relations avec une reine féerique fantasque, de délicates négociations avec un dragon ou des batailles à répétition contre un démon qui a nui à l'alliance dans le passé. Pour l'essentiel, un feuilleton comprend des histories dans lesquelles les personnages sont limités par leurs résultats du passé et leurs plans pour le futur.

Idées d'histoires

La première question à laquelle fait face un conteur d'**Ars Magica** est « que font les mages ? » Dans quelle sorte d'aventure allez-vous les impliquer ? En général, ils ne se rendent pas dans des complexes souterrains remplis de monstres, pour en massacrer beaucoup et ressortir chargés de trésors. D'un autre côté, ils pourraient le faire de temps à autre. La présente partie vous donne quelques idées d'histoires.

Exploration

Les personnages se rendent quelque part où ils ne sont jamais allés et le découvrent. Ce thème couvre l'exploration de cavernes, le massacre de monstres et la capture de leurs trésors, mais est beaucoup plus large. Cela comprend aussi le voyage vers l'abbaye la plus proche dans le but de tisser de bonnes relations avec l'abbé, la découverte d'une forêt féerique et la recherche d'une méthode de récolte de vis brut à cet endroit, ou encore des visites à d'autres alliances de l'Ordre.

Les histoires d'exploration constituent une très bonne manière de démarrer une saga, puisque tant les joueurs que les personnages veulent en savoir plus sur la région qui entoure l'alliance. Lorsqu'un endroit leur est familier, celui-ci peut servir à créer des histoires.

Trésors à chasser

- Le vis brut dans le corps du loup magique qui chasse dans les collines au nord de l'alliance.
- Le vis brut dans les larmes de joie d'un prince féerique particulier.
- Un bouclier créé par le mage qui a formé Bonisagus. Ce bouclier est réputé protéger son porteur de toute magie, quelle que soit sa puissance, mais il est aussi revêtu d'un grand intérêt historique.
- Le chaudron d'un être féerique puissant, censé pouvoir ressusciter les morts.
- Un bâton créé par un puissant mage Flambeau, censé posséder le pouvoir de créer un feu assez grand et brûlant pour réduire une ville entière en fines cendres.
- Un château volant, créé par un disciple de Verditius un siècle plus tôt, mais perdu après la révolte des servants contre les mages qui l'habitaient, qui furent jetés par-dessus les murs.
- La bibliothèque d'un mage reclus, qui vivait près de l'alliance.
- Un ensemble de rouleaux du culte de Mercure, détaillant certains des rituels les plus puissants du culte.
- Un Lien mystique avec le dragon vivant dans les montagnes, afin que les mages puissent user de magie sympathique pour vaincre sa Résistance magique.

Requêtes

- Un village est menacé par un monstre qui s'empare des vierges pour les dévorer.
- Le même village, neuf mois plus tard, voit naître d'étranges bébés qui ne semblent pas entièrement humains.
- La famine menace un village après l'assèchement d'une rivière.
- Les reliques d'une abbaye ont été dérobées et les moines craignent que la magie ou des pouvoirs infernaux y soient mêlés.
- Les mages de l'alliance ont conclu un accord il y a presque un siècle avec un monstre puissant, par lequel celui-ci n'allait pas détruire une ville. Le terme de l'accord est presque atteint et les dirigeants de cette ville veulent que les mages prolongent celui-ci. Ils n'ont aucune idée des détails de cet arrangement.
- Un noble est impliqué dans un litige avec son voisin, qui pourrait se transformer en guerre. Il se dépeint comme la victime d'un voleur sans scrupules et implore les mages de l'aider.
- L'autre noble se présente la semaine d'après avec une histoire semblable de bonne foi bafouée.

IV CHAPITRE

Chasse au trésor

Les mages ne sont pas immunisés aux tentations de la chasse au trésor, en particulier la tentation du vis brut. Pour une alliance, le plus grand des trésors est une source de vis, qui fournit à coup sûr une certaine quantité de pions de vis, chaque année. Les trésors vulgaires ont leurs attraits, mais la plupart des alliances sont riches de toute manière et des mages disposant de vis peuvent créer des biens matériels assez facilement. Les livres représentent une exception, ne pouvant être créés par magie. Les objets enchantés tentent les mages autant que le vis et parfois, la quête d'un Lien mystique lié à un ennemi puissant peut motiver une aventure.

Faites preuve de prudence lorsque vous octroyez des sources de vis dans les premières sessions de votre saga, un revenu en vis important peut conduire à une progression rapide des mages. Si un trésor isolé en vis est trop important, vous pouvez limiter les gains pour quelque temps, mais retirer une source de vis risque plus de déranger vos joueurs.

Appels à l'aide

Dans de nombreuses histoires fantastiques, les héros ou des villageois opprimés se rendent à la tour du sorcier pour requérir son aide. Dans **Ars Magica**, les personnages joueurs sont les sorciers que l'on appelle à l'aide. Vous pouvez raconter une histoire intéressante dans laquelle les joueurs endossent les rôles de personnes cherchant à obtenir l'aide de l'alliance, ces personnages pouvant devenir des servants après avoir réussi, mais normalement dans de telles histoires les mages répondent à des requêtes.

L'un des problèmes qui peuvent se poser avec ce type d'histoires serait que les mages ne veuillent pas prêter assistance. Il est donc généralement préférable que la saga contienne une raison pour laquelle les mages écouteront la requête. Par exemple, la plupart des mages écouteront une demande d'assistance venant d'un noble avec lequel ils ont désespérément tenté de s'allier, mais pourraient bien ignorer la requête d'une bande de paysans malodorants dont ils n'ont jamais entendu parler. D'un autre côté, l'histoire sera peut-être plus centrée sur la manière dont l'alliance réagit à la demande que sur ce qui arrivera quand la décision sera prise.

C'est la crise chez nous

Certaines urgences menacent l'alliance. L'avantage de ce type d'histoires, c'est que les personnages vont tenter de les résoudre. Le problème est que les conséquences d'un échec peuvent être désastreuses et il faut donc réfléchir à ce qui se passera si les personnages échouent.

En général, la réussite dans ces histoires signifie simplement que les choses n'empirent pas. Vous devriez donc

Crises potentielles

- Un monstre attaque l'alliance.
- Un mage membre d'une autre alliance entame une campagne de harcèlement contre l'alliance, en prenant garde de ne pas violer de Code. Il peut s'en prendre aux servants ou ruiner des récoltes, mais il n'espionnera pas l'alliance, ni n'attaquera aucun mage sans déclarer une Guerre des magiciens.
- Un évêque entend dire que l'alliance est un nid d'hérétiques et vient enquêter en compagnie d'une petite armée.
- Un seigneur local exige que l'alliance lui prête serment d'allégeance ou en subisse les conséquences. Jurer fidélité serait violer le Code, mais il en va de même d'une guerre avec la noblesse.
- Un puissant être féerique décide d'utiliser l'alliance dans son dernier jeu.
- L'aura magique de l'alliance se renforce soudainement et les mages se trouvent obligés de partager les lieux avec un groupe d'esprits mal embouchés, arrogants et puissants.
- L'alliance disparaît dans un *regio* et les mages ne trouvent pas tout de suite une sortie (ou une entrée pour ceux qui étaient dehors à ce moment).
- Les servants se révoltent contre la tyrannie des mages. Les joueurs peuvent se répartir dans les deux camps, ce qui peut s'avérer compliqué mais très efficace pour des joueurs expérimentés.

Questions politiques

- Un Tribunal hermétique se prépare et d'autres alliances cherchent des soutiens. Bien sûr, appuyer l'une c'est devenir l'adversaire de l'autre.
- L'un des mages joués se fait piéger pour un crime hermétique grave.
- L'un des mages joués est impliqué dans un crime hermétique grave.
- L'alliance tente d'établir de bonnes relations avec un notable local, tel qu'un seigneur, évêque ou abbé.
- Un ennemi vulgaire de l'alliance tente de lui soustraire une terre importante, contenant peut-être une source de vis, par un litige judiciaire.
- La guerre menace d'éclater dans la région où se trouve l'alliance. Bien que les mages puissent rester neutres, avec de bonnes chances de survie, ce conflit n'est pas bon pour l'alliance. Peuvent-ils négocier la paix ?
- L'évêque local commence à prêcher vigoureusement contre l'hérésie et les prêtres doivent enquêter sur les activités de leurs paroissiens. Beaucoup de gens détestent cette intrusion, mais personne n'ose s'y opposer publiquement, de crainte d'être taxé d'hérésie.
- Les mages joués sont en profond désaccord quant à ce qu'il convient de faire et passent toute la séance de jeu à en débattre.

Objets de quêtes

- Le Saint Graal.
- La caverne où Bonisagus a conçu la *Parma Magica*.
- La sépulture des Grands Anciens, de puissantes créatures magiques qui sont mortes, ou se sont endormies, depuis des millénaires.
- Les Champs Élysées.
- Le secret du rappel des morts à la vie grâce à la magie hermétique.
- Le père du personnage.
- La foi exaltée en Dieu.

éviter de trop vous y adonner et offrir aux joueurs l'occasion d'acquérir une récompense positive pour leur héroïsme.

Politique

L'Ordre d'Hermès est rempli d'intrigues politiques et les élites vulgaires de certaines régions connaissent aussi leurs problèmes politiques. La négociation, le commerce et les litiges judiciaires sont repris sous ce titre général. Les aventures politiques tendent à ne générer que peu de combats et ne peuvent normalement pas se résoudre par une application simple de la magie, ce qui les rend adéquates pour des mages puissants. C'est aussi l'occasion pour les compagnons de se mettre en avant, en particulier dans la politique des hommes vulgaires où le Don désavantage les mages.

Quêtes

Les quêtes sont une série d'histoires et non une histoire isolée. Elles se démarquent de la chasse au trésor par leur objectif plus élevé et par le fait que le processus pour y arriver est aussi important pour les personnages que la découverte elle-même. Dans un style de jeu en troupe, une quête sera de préférence conçue de telle manière que l'on peut la diviser en histoires impliquant d'autres personnages, de sorte que les joueurs n'auront pas l'impression que la saga se résume à l'obsession d'un seul mage.



XVI. Les sagas

Une saga est une série d'histoires reliées, centrées sur une même alliance. Dans certains cas, le seul lien entre ces histoires est qu'elles arrivent toutes à des habitants de l'alliance, pas forcément les mêmes personnes. D'autres histoires sont liées par la même unité narrative avec une apogée majeure. La présente section indique comment faire jouer une bonne saga.

Options de toile de fond

Bien que les publications à venir fournissent beaucoup d'informations détaillées pour la toile de fond d'**Ars Magica**, il restera toujours des zones sujettes à l'interprétation des différentes troupes. Dans bien des cas, ces sujets peuvent être ignorés lors de l'écriture des publications, mais dans d'autres la question est de savoir comment vous utilisez un livre dans votre saga. Cette section reprend quelques-uns des choix les plus importants auxquels penser lorsque vous décidez comment fonctionne **Ars Magica** dans votre troupe.

L'histoire

La question la plus évidente concerne le niveau historique que vous allez utiliser, à quel point votre saga correspondra aux évènements historiques. Certaines troupes préfèrent conserver des évènements historiques identiques à l'histoire réelle, l'Ordre d'Hermès se trouvant complètement dans l'ombre. D'autres préfèrent que les mages modifient les choses, à tel point que les évènements historiques paraissent très différents de notre histoire réelle. D'autres encore préfèrent changer complètement les choses.

Cette question est légèrement différente de la manière d'intégrer l'histoire dans le jeu (cf. « Arriver à une ambiance historique », p. 296). Tous les conseils donnés sur ce point s'appliquent quel que soit votre choix, mais il va de soi que plus vous voulez changer les choses, moins vous devez vous soucier des anachronismes.

Vous pouvez rechercher une saga n'ayant que peu d'interactions avec le monde vulgaire. L'Europe Mythique, avec ses rois et évêques, se trouve en toile de fond, mais l'essentiel des aventures se déroule dans des auras magiques, des forêts féeriques ou des temples infernaux. Ce genre de saga peut être très fantastique sans trop de problème.

À l'autre extrême, vous pouvez placer l'alliance au cœur d'une grande ville comme Paris, Rome, Constantinople ou Jérusalem, ce qui force les personnages joueurs à traiter quotidiennement avec la politique et la culture de l'Europe Mythique.

Il est même possible de combiner les deux idées, mais cela requiert beaucoup de travail de la part du conteur. Beaucoup de légendes médiévales sont très fantastiques mais elles peuvent être vraies dans votre version de l'Europe Mythique. Vous pouvez placer l'alliance dans votre version de Constantinople, où les murs de la ville sont vraiment en or et rehaussés de pierreries, dans les rues de laquelle on peut habituellement croiser des statues magiques et d'autres magiciens. Cette combinaison est difficile parce que vous devez trouver des légendes médiévales puis imaginer comment la société médiévale fonctionnerait si ces légendes étaient vraies. D'un autre côté, c'est très gratifiant et il est possible de le faire pour un endroit isolé plutôt que pour toute la saga.

La troupe peut simplement décider si les mages peuvent modifier l'histoire. Dans les livres officiels, on présume que l'histoire de l'Europe Mythique ressemble, en surface, à celle de l'Europe médiévale jusqu'en 1220, date de départ classique. Cependant, bien des causes des évènements historiques impliquent des mages ou d'autres créatures mystiques. Par défaut, on suppose que l'histoire mythique s'éloignera de l'histoire réelle après 1220, avec l'interaction des personnages joueurs, mais ce n'est pas nécessairement le cas dans votre saga.

L'Ordre d'Hermès

L'Ordre d'Hermès peut sembler très bien défini dans les livres, mais en réalité une question très importante est laissée dans le flou, au choix des différentes troupes. À quel point l'Ordre est-il organisé en pratique ? En théorie, les Tribunaux, les quaesitores, les Toques rouges et le Droit périphérique lient le tout et font respecter une myriade de règles. Dans votre saga, ce peut être le cas en pratique aussi, de sorte que les personnages joueurs qui violent le Code risquent d'être châtiés, à moins de prendre des précautions pour cacher leurs infractions. Les alliances peuvent se voir obligées de s'inscrire au Tribunal sous peine de devoir déguerpir par la force et tous les nouveaux mages peuvent être répertoriés dans un registre central.

À l'autre extrême, les Tribunaux peuvent n'être que des évènements sociaux où le respect du Code ne s'impose que si le contrevenant s'est fait des ennemis de presque tous les autres mages de la région. Des mages vieux d'un siècle peuvent se présenter pour la première fois en déclarant

Questions de règles

Vous devez aussi décider comment vous utiliserez les règles.

Premièrement, les règles des chapitres du laboratoire et des évènements à long terme ne sont utilisées que quand la saga s'étend sur une période suffisamment longue. Vous n'avez pas besoin de vous en occuper pour vos premières histoires.

À part cela, on peut jouer au jeu tel qu'il est écrit avec plaisir, du moins selon les testeurs. Cependant, vous pouvez ajouter vos règles maison pour que les choses correspondent mieux à votre style de jeu.

Par exemple, les règles de base ne prêtent que peu d'attention à l'économie. C'est un jeu à propos de puissants sorciers dans un monde de légendes et ils ne doivent pas se soucier de remplir leurs greniers. Vous pouvez avoir envie au contraire de jouer des marchands aidés de magie, parcourant l'Europe Mythique et établissant des routes commerciales entre des villes merveilleuses. C'est un excellent concept, mais vous devrez ajouter des règles maison pour le commerce et son effet sur les villes. Ou alors, tentez de convaincre Atlas Games qu'un supplément relatif au commerce serait un succès.

Il existe quelques modifications que vous pourriez apporter, même si vous jouez très près du jeu tel qu'il est écrit. Par exemple, votre groupe préférerait que les évènements majeurs n'apparaissent pas suite à un jet de dés. Dans ce cas, vous pouvez ignorer les dés de tension et toujours utiliser un dé simple. Bien entendu, il faut que ce soit clair dès le début, car un certain nombre de Vertus et Vices s'appuient sur les dés de tension.

Des modifications plus fondamentales sont aussi possibles. Dans le « canon » (le jeu tel que défini par les règles et suppléments publiés), des humains vulgaires n'ont virtuellement aucune résistance à la magie. Vous pouvez attribuer à tous les chrétiens, juifs et musulmans une Résistance magique égale à cinq fois l'aura de Dominion locale. Cela rendra presque impossible pour les mages d'affecter quelqu'un en ville et introduira une plus forte séparation entre les gens vulgaires et le surnaturel.

La plupart des joueurs estiment que certains éléments du jeu ne leur conviennent pas parfaitement. Créer des règles maison pour résoudre le problème est parfaitement normal et doit même être encouragé, certaines personnes aiment bricoler des règles presque autant qu'ils aiment jouer. En fait, si votre groupe estime qu'il est plus amusant de passer des heures chaque semaine à modifier les règles pour que, par exemple, les règles sur les livres reflètent parfaitement les dernières recherches sur les modes d'étude médiévales et les bibliothèques de l'époque, et en fait ne jamais jouer aucun personnage, allez-y.

À l'opposé, vous pouvez trouver que les chiffres des règles interfèrent avec le rythme de vos histoires et que les choses sont bien mieux quand les joueurs disent simplement ce que fait leur mage. Si cela marche pour vous, il est possible d'utiliser les guides de sorts comme inspiration pour le genre de choses que des mages peuvent accomplir.

Les règles et le cadre d'**Ars Magica** incitent à un style particulier de jeu, mais si cela ne correspond pas au vôtre, vous pouvez modifier l'un et l'autre à votre guise.

qu'ils sont membres depuis des décennies et les Toques rouges peuvent être soutenues, non par l'Ordre, mais par les alliances qui ont besoin de messagers.

Ces deux versions de l'Ordre sont amusantes à jouer, mais cela donne des sagas très différentes. Plus l'Ordre est organisé et inquisiteur, plus la politique joue un rôle important dans la saga. Un Ordre qui ne se soucie guère de faire respecter ses règles permet aux personnages de les ignorer pour l'essentiel et de se concentrer sur les aventures. Il permet aussi aux personnages de s'impliquer ouvertement dans la politique vulgaire.

L'Église

L'Église est une institution importante dans toute l'Europe et il est impossible d'éviter toute interaction avec elle. Cela signifie que vous devez décider sous quel jour vous dépeindrez l'Église dans votre saga. Sachant que le christianisme est une religion actuelle et que l'Église catholique romaine est la continuation de l'Église médiévale sur laquelle se fonde la version mythique, il vaut mieux débattre de la question avec votre troupe pour éviter d'offenser qui que ce soit.

Le choix fondamental se situe entre une Église généralement bonne avec quelques membres mauvais, et une Église généralement mauvaise avec quelques membres bons. Une Église parfaitement équilibrée entre bien et mal est théoriquement possible, mais ne fonctionnera en pratique que si les joueurs ne rencontrent que rarement des prêtres.

Vous devriez aussi décider de l'attitude de l'Église envers les mages. Historiquement, l'Église de l'époque condamnait la magie en tant que tromperies et mensonges, mais cette position n'est pas tenable dans l'Europe Mythique. L'Église peut croire que la magie est l'œuvre du Diable et donc un péché, ou qu'elle implique l'utilisation de talents donnés par Dieu et peut donc être vertueuse si elle est utilisée pour de bonnes fins. L'Église peut aussi se trouver en plein débats sur ce point.

Le parti pris officiel part du principe que les relations entre l'Église et l'Ordre sont au mieux froides, mais que certains individus des deux bords entretiennent des relations meilleures ou pires. Les sagas où l'Ordre tente de renverser l'Église peuvent s'avérer passionnantes, de même que les sagas où l'Ordre tente de se joindre à l'Église, ainsi bien sûr que celles où l'Église ne joue tout simplement pas un rôle important dans la vie des personnages joueurs.

L'infernal

Quelle quantité de démons voulez-vous dans votre saga ? Les démons et diabolistes font d'excellents ennemis sans ambiguïté, mais leur degré d'utilisation a un grand effet sur le ton de la saga. S'il y a des démons partout et un diaboliste dans chaque village, vous avez une ambiance très sombre où les personnages sont entourés d'ennemis. En revanche, un seul diaboliste comme ennemi principal d'une saga permet plus d'espoir, puisque les choses s'amélioreront lorsque l'ennemi sera vaincu.

Vous devez aussi penser à votre manière d'interpréter les démons. Ils s'intéressent traditionnellement aux âmes, mais ils ont aussi un penchant pour la violence et la destruction. Renforcer leur violence transforme les démons en monstres que les personnages devront tuer, tandis que

souligner leurs efforts de corruption en fait des ennemis beaucoup plus subtils. Des ennemis subtils ne sont pas toujours désirables, vos joueurs n'apprécieront peut-être pas de devoir lutter avec des dilemmes moraux ambigus ou résister à la tentation.

Le destin de la magie

Un thème récurrent dans les histoires concernant un passé magique est le déclin de la magie, par lequel la magie finit par quitter le monde et nous laisser le monde contemporain. Le point de vue officiel dans **Ars Magica** suppose que si cela se produit, c'est trop lent pour que quiconque s'en soit aperçu. Par endroit, des auras magiques sont supplantées par le Dominion, mais en d'autres la magie se renforce.

Dans votre saga, la magie peut être en déclin, en progrès ou stable. La magie stable influera moins sur le jeu, tandis les autres options auront une profonde influence dans une saga pleine de mages. C'est aussi le choix par défaut des publications, la magie n'était ni plus forte ni plus faible lors de la fondation de l'Ordre et n'a pas vraiment changé depuis.

D'un autre côté, le déclin de la magie peut être lié à l'avancée du Dominion. L'Europe occidentale sort des âges sombres et la civilisation se répand à nouveau, des régions reculées où se trouvaient les terres magiques sont cultivées. En 1220, cela pourrait ne plus être un problème occasionnel mais une menace grave pour l'Ordre, les auras disparaissant et les sources de vis se raréfiant.

La magie peut aussi décliner parallèlement aux autres pouvoirs surnaturels, auquel cas le Dominion en souffrirait autant que l'Ordre d'Hermès. Les miracles deviendraient moins fréquents, moins de démons apparaîtraient et les êtres féeriques se replieraient complètement dans les légendes. Une telle toile de fond serait tragique pour les mages, à moins qu'ils aient une chance d'inverser ce déclin.

Une troisième option est l'essor de la magie, soit encore en opposition aux autres auras, soit de concert avec elles. Cela peut bien fonctionner si vous voulez une saga proche au départ des faits historiques réels, puis augmenter le niveau de fantastique plus tard. Si seule la magie progresse, les personnages joueurs pourraient devenir plus puissants que toute opposition, mais si toutes les Dimensions progressent ensemble, les mages plus puissants feront face à des prêtres, démons et être féeriques plus puissants, de sorte que l'adversité reste présente, mais à une autre échelle.

Rythme de la saga

Dans **Ars Magica**, la progression évolue par saisons en temps de jeu (cf. « Progression » p. 244), donc le nombre de saisons en temps de jeu qui s'écoulent à chaque séance constitue un facteur déterminant du style de saga. Le rythme idéal d'une saga est entièrement une question de préférence de la troupe, mais il importe d'être au fait de son implication dès le départ. Heureusement, il est facile d'accélérer ou de ralentir une saga si vous pensez avoir commis une erreur.

Saga lente

Dans une saga lente, il se passe en moyenne deux ou trois séances de jeu par saison. Les personnages ne progressent pas beaucoup et la différence de longévité entre mages et compagnons n'a pas d'importance.

Le principal avantage de ce style de saga est que le style de jeu ne doit pas changer beaucoup (cf. « Types d'histoires » p. 313). Le principal inconvénient est que les règles de laboratoire, qui jouent un rôle central dans **Ars Magica**, ne seront guère utilisées. De plus, les joueurs pourraient se sentir frustrés du manque de progression de leurs personnages. Ce style se rapproche du style de jeu habituel de la plupart des jeux de rôle et convient pour démarrer une saga, puisqu'il permet à chacun de s'habituer à son personnage et d'établir sa personnalité avant que, peut-être, le temps ne commence à passer plus vite.

Si vous désirez jouer une saga lente, les Vertus et Vices affectant la longévité, les études et autres activités saisonnières perdent beaucoup de leur importance, tandis que ceux qui affectent les niveaux de départ des personnages gagnent en intérêt. Il est superflu de modifier les classifications de Vertus et Vices, sauf si vous le voulez, mais vos joueurs devraient en connaître l'importance relative lors de la création de personnage.

Rythme de saga moyen

Dans une saga au rythme moyen, il se passe en moyenne une à quatre saisons par séance de jeu. Les personnages s'améliorent, mais à moins de jouer très souvent ou sur une très longue durée, il est peu probable que les mages meurent de vieillesse ou entrent en Crépuscule final.

Une saga au rythme moyen constitue un bon compromis et une excellente façon de démarrer, sachant qu'il est assez facile de ralentir ou accélérer selon les besoins. Les Vices affectant les études sont de la même importance que ceux affectant les personnages dès leur création et les joueurs ne doivent donc pas se soucier de ces subtilités.

Dans une saga au rythme moyen, il est probable que les compagnons et servants mourront de vieillesse, mais sans doute pas avant que la saga soit déjà fort avancée. Comme les personnages auront vu beaucoup de séances de jeu avant leur mort, il s'agit d'excellentes opportunités de jeu de rôle et il est possible de jouer l'hériter d'un personnage favori.

Saga rapide

Dans une saga rapide, plus d'une année passe par séance de jeu, en moyenne. Les mages deviennent vite puissants et un mage entamant la saga juste après son Gant peut fort bien mourir de causes naturelles avant la fin de la saga. Des compagnons pourraient n'être joués que quelques fois avant de mourir de vieillesse.

Dans une saga rapide, l'accent est placé sur les mages avant tout, en particulier lorsqu'ils sont devenus puissants (cf. « Types d'histoires » p. 313). Les Vertus et Vices qui affectent uniquement les niveaux de départ d'un personnage sont beaucoup moins importants et devraient être déclassés ou rendus plus efficaces si vous voulez préserver un équilibre.

Les sagas rapides conviennent aux joueurs désireux de jouer des mages épiques, qui créent des effets magiques susceptibles d'influencer toute l'Europe, mais ne sont pas une bonne manière de démarrer une saga. Dans une saga rapide, les personnages

Ressources

Les ressources auxquelles les personnages joueurs ont accès influencent aussi le rythme de progression, même si cette influence est moindre que celle du rythme de la saga. Il importe peu de savoir si des personnages disposent de beaucoup de livres ou de sources de vis dans une saga lente, puisqu'ils n'ont jamais le temps de les étudier.

Il est néanmoins important de penser aux ressources.

Le vis se trouve de deux manières : les découvertes de vis, qui ne se renouvellent pas, et les sources de vis, qui se renouvellent. Au début d'une saga, il est préférable d'accorder des découvertes de vis plutôt que des sources. Vous pouvez ainsi noter ce que les joueurs utilisent et décider de la quantité de vis que vous voulez leur donner avant de leur laisser des sources. Les découvertes de vis s'épuisent naturellement, tandis qu'il serait nécessaire de reprendre une source, ce qui pourrait déplaire aux joueurs.

La quantité de vis dépend des sagas et il n'y a pas de « meilleure » manière de l'attribuer. Les chiffres qui suivent ne sont que des lignes de conduite.

Peu de vis : jusqu'à 5 pions de vis par mage et par an. L'étude de vis est très rare et le renfort de la Pénétration de sorts par du vis pratiquement inconnu. Seuls les rituels nécessaires sont lancés et les objets enchantés sont peu courants.

Quantité moyenne : environ 10 pions par mage par an. L'étude de vis est habituelle, mais les livres sont préférés. Les objets enchantés peuvent être fabriqués assez facilement, le premier souci étant d'obtenir le type adéquat de vis et non pas la quantité. Les rituels peuvent être lancés s'ils sont utiles et dans des circonstances extrêmes, les mages utilisent du vis pour renforcer la Pénétration d'un sort.

Beaucoup de vis : environ 20 pions par mage par an. Les mages peuvent faire pratiquement ce qu'ils veulent avec du vis. C'est probablement trop pour la plupart des sagas.

Les livres se déclinent aussi sous deux formes, les *summae* et *tractatus* et l'analogie va plus loin. Sachant qu'un *tractatus* ne peut être étudié qu'une seule fois par un personnage, vous êtes à peu près certain de son effet. Si vous voulez conserver une progression lente, limitez le nombre de *summae* dont dispose l'alliance et ne laissez pas l'alliance accumuler un grand nombre de *tractatus* que personne n'a encore étudié. De plus, quand les Arts d'un mage atteignent le point le plus élevé que vous trouvez confortable, mettez fin à la fourniture de livres. Le mage peut encore inventer des sorts ou apprendre d'autres Arts et cela vous laisse du temps pour vous habituer à son niveau de pouvoir.

N'oubliez pas que des mages en alliance peuvent écrire des livres pour les autres. Vous ne devriez pas interférer avec cette activité mais en tenir compte.

changent radicalement, pratiquement avant que vous ne les connaissiez, donc un démarrage un peu plus lent permet de mieux les connaître. Si certains membres de la troupe sont débutants à **Ars Magica**, il pourrait s'avérer difficile pour eux de gérer cinq saisons d'études ou plus à chaque séance de jeu.

Saga par impulsions

Une saga par impulsions combine les sagas lentes et rapides. Une douzaine de séances de jeu peuvent se dérouler dans la même saison, mais ensuite douze années de jeu se passent avant la séance suivante.

Ce style de saga présente de nombreux avantages. L'intensité de l'activité offre l'occasion de jouer compagnons et servants, tandis que les longues périodes de tranquillité permettent aux personnages d'étudier et aux mages d'atteindre une grande puissance.

La plupart des sagas fonctionnent plus ou moins par impulsions, puisqu'il est rare que l'on atteigne exactement le rythme moyen à chaque séance. Cela ne devient un style particulier que lorsque le contraste entre deux rythmes est extrême. Cela engendre aussi le problème principal avec ce rythme de saga : il peut s'avérer difficile de fournir une raison en jeu pour que tout redevienne calme durant des années de jeu, après que les personnages aient passé une saison avec une aventure par semaine. Si vous voulez jouer dans une saga par impulsions, il importe pour le conteur de déterminer comment chaque développement d'histoire se termine et pourquoi les éléments irrésolus le resteront des années durant.

Style de jeu en troupe

Dans un jeu de rôle typique, une personne est le maître de jeu tandis que les autres participants ont chacun un personnage qu'ils jouent à chaque séance. Le style de jeu de rôle en troupe rompt avec ces conventions et des joueurs expérimentés peuvent avoir quelque difficulté à s'y habituer. Il existe plusieurs types de jeu en troupe, et bien qu'ils soient repris par ordre croissant de différence par rapport au jeu de rôle classique, cela ne veut pas dire que les dernières versions sont meilleures que les premières. Si vous voulez tester toute la gamme, il est probablement préférable de progresser par étapes, afin que les joueurs s'habituent aux rôles différents des jeux en troupe, mais vous pouvez aussi choisir un seul type qui convient bien à votre troupe et vous y tenir.

Si **Ars Magica** est votre premier jeu de rôle, choisissez simplement le style qui vous semble préférable et adaptez-le au besoin pour que tout le monde s'amuse.

Bien qu'aucun des styles de jeu en troupe ne soit meilleur pour tout le monde, il est presque toujours préférable d'utiliser une version de jeu en troupe plutôt que le jeu classique. C'est dû au fait que si le jeu est centré sur les mages, il est très difficile de jouer toute une saga dans laquelle les joueurs incarnent leurs mages à chaque séance. Premièrement, il devient difficile de poser des défis à un groupe entier de mages expérimentés, sachant qu'au moins un membre du groupe sera compétent pour chaque forme de magie nécessaire. Cela reste possible, mais y parvenir à chaque séance sera éprouvant pour le conteur. Un autre problème vient du fait que les mages aiment rester dans leur laboratoire et pourraient bien ne pas vouloir sortir tous

ensemble. Après quelque temps, il paraîtrait artificiel que tout le monde abandonne tout pour partir à l'aventure.

Si par contre vous jouez de manière traditionnelle et que certains joueurs n'incarnent pas de mages, d'autres problèmes se posent. Premièrement, les mages sont beaucoup plus puissants que les autres personnages et les règles leur consacrent beaucoup plus d'attention. Un joueur coincé avec un rôle de chevalier pourrait voir son personnage vieillir et mourir, peut-être d'ennui, tandis que les mages étudient et créent des objets enchantés, et quand il y aura de l'action, il sera éclipsé par les mages dans la plupart des aventures.

Le plus simple des styles de jeu en troupe évite ces inconvénients, chaque joueur ayant un mage et un autre personnage. Vous devriez au moins essayer.

Alternance de personnages

Dans cette version du jeu en troupe, chaque joueur a deux personnages, voire plus, mais n'en joue qu'un dans la même séance de jeu. Au moins l'un des personnages devrait être un mage et au moins un devrait être un compagnon (cf. p. 24). Rien n'interdit à un joueur d'incarner deux mages et quatre compagnons, s'il peut ne jouer chaque personnage qu'une fois toutes les six séances et gérer les mises à jour de chaque personnage.

Si vous jouez de cette manière, il est essentiel que les personnages joueurs aient de bonnes raisons de ne pas partir ensemble en aventures. Ils peuvent ne pas s'apprécier, mais ce n'est pas essentiel. Le compagnon d'un joueur peut être lié au mage d'un autre joueur, ou les deux personnages peuvent avoir des intérêts très différents.

Ce style de jeu est assez proche du jeu conventionnel, chacun a ses propres personnages et personne ne joue plusieurs personnages à la fois. Cela facilite l'introduction de nouveaux personnages si un joueur se lasse d'un personnage ou n'aime pas la manière dont il évolue dans la saga. Ce style évite beaucoup des problèmes posés par le jeu conventionnel dans **Ars Magica**, mais il peut encore conduire trop de mages en aventure.

Personnages en commun

Jouer avec des personnages en commun signifie qu'en plus des mages et compagnons des joueurs, se trouve un « pot commun » de servants et autres rôles secondaires, que tout le monde peut jouer. Donc dans une aventure typique, un joueur peut interpréter son mage, un autre son compagnon, tandis que les deux autres prendront des servants dans le pot commun.

Cela présente plusieurs avantages. Premièrement, le nombre de mages du groupe tend à être réduit, ce qui facilite la tâche du conteur. Deuxièmement, le petit personnel de l'alliance entre en scène, sans que personne ne soit condamné à l'interpréter tout le temps. Troisièmement, quand vous jouez un servant, vous pouvez vous lâcher et vous amuser. Si vous en faites trop avec votre personnage principal, cela finira par agacer les autres joueurs. En revanche, un servant sur-joué peut être limité à de petites doses, le rendant amusant plutôt qu'assommant.

Plus généralement, puisqu'un servant n'est pas votre personnage principal, il est plus facile de prendre de gros risques ou d'entreprendre sciemment des actions qui le feront passer pour un idiot. Les actions des servants peuvent demeurer parmi les plus mémorables d'une aventure. Il est aussi possible de jouer plus d'un servant en même temps, puisqu'ils peuvent retourner dans le décor quand un autre personnage requiert votre attention.

Du point de vue du conteur, vous pouvez tuer des servants pour souligner la gravité d'une situation sans tuer des personnages dans lesquels vos joueurs ont investi beaucoup d'énergie et d'émotions. Dans des jeux avec des servants en commun, ceux-ci ont vocation à périr. Ils sont suffisamment joués pour que les joueurs s'en soucient, mais n'ont pas un rôle central, de sorte que leur décès n'implique pas de changement majeur dans la saga. Cela s'applique à d'autres évènements majeurs, les servants sont mutilés, deviennent fous ou se voient confier de telles responsabilités qu'ils ne peuvent plus partir en aventures.

Dans ce style de jeu, il importe que le développement de chaque servant en commun soit géré par un joueur entre deux séances. Il est sans doute préférable de commencer avec un seul servant par joueur et d'en créer d'autres lorsque les joueurs seront habitués au système de progression. Le joueur qui gère les temps hors jeu du servant peut dire ce qu'il fait durant ce temps, et alors que le nombre de servants augmente, certaines troupes apprécient de passer du temps sur l'aspect de feuilleton dans les relations entre servants et mages.

Il est important de souligner que le système de progression d'**Ars Magica** implique que les personnages ne perdent pas de puissance lorsqu'ils ne sont pas joués, de sorte que les personnages principaux des joueurs ne perdent rien quand les joueurs interprètent des servants.

Un autre avantage majeur de ce style est la facilité de gestion des absences des joueurs, surtout quand le joueur prévient le groupe. Du moment que le groupe peut considérer que les personnages principaux du joueur sont restés à l'alliance pour la séance à laquelle le joueur est absent, il n'y a pas de problème, juste un joueur de moins pour interpréter les servants. Ce système permet même de gérer une situation où un joueur s'absente durant des années pour travailler à l'étranger, ses personnages retournent dans le décor, passant tout leur temps dans leur laboratoire, puis reprenant la saga quand le joueur revient, toujours à peu près au même niveau de pouvoir que les personnages qui ont été joués.

Bien entendu, le jeu repose toujours sur la disponibilité du conteur.

Conteur invité

Le niveau suivant de jeu en troupe consiste pour un joueur à faire jouer les autres à l'occasion. Le conteur habituel peut interpréter des servants en commun et reste donc dans le jeu.

Cela présente l'avantage majeur d'octroyer du repos au conteur, ce qui peut s'avérer très bon pour sa créativité et son enthousiasme. Cela permet aussi à un joueur de s'essayer au rôle de conteur sans s'engager dans toute une saga.

Ce style présente cependant quelques problèmes potentiels. Puisque le conteur habituel joue, le conteur invité ne peut pas vérifier à l'avance tous les détails de l'histoire, aussi risque-t-il d'entrer en conflit avec les plans à long terme du conteur habituel.

La meilleure manière d'éviter ce problème consiste pour le conteur invité à mettre en place ses histoires dans des lieux isolés, comme une île lointaine ou un complexe souterrain. Les *regio* (cf. p. 276) sont excellents pour ce genre de situation, en particulier si l'on ne peut y pénétrer que dans certaines conditions rarement réunies, de sorte que les personnages ne pourront pas y retourner. Le conteur invité devrait parler des récompenses et risques qu'il peut introduire, afin de ne pas s'opposer aux plans du conteur principal. Il est même possible pour le conteur invité de jouer une histoire entièrement rêvée, n'ayant aucun effet à long terme sur la saga, mais il ne faut pas abuser de ce genre d'artifices.

Conteurs alpha et beta

L'étape suivante est d'avoir plusieurs membres de la troupe jouant régulièrement le rôle de conteurs. L'un des conteurs, le conteur alpha, est responsable de la forme générale de la saga et dispose d'un veto sur les ajouts aux histoires, mais un conteur beta, ou plusieurs, se charge d'aspects particuliers de la saga. Un conteur beta peut être responsable d'un *regio* magique en particulier, ou d'une forêt féerique locale, ou de l'alliance elle-même, si les personnages se sont joints à une grande et ancienne institution. Tant que l'action reste dans ces lieux, le conteur beta est libre. Certains participants restent de simples joueurs.

Le grand avantage de ce style est que le conteur alpha peut avoir un mage et un compagnon, du moment qu'ils sont prévus pour jouer dans le genre d'aventures que le conteur beta fait jouer. De plus, cette version de jeu en troupe permet de gérer l'absence du conteur alpha aussi facilement que celle d'un autre joueur, du moment qu'elle est prévue à l'avance.

Les conteurs alpha et beta doivent s'accorder sur le niveau de récompenses adéquat et sur le ton de la saga, ainsi que celui de ses diverses parties. Il n'y a rien de mal à faire d'une forêt féerique l'élément comique d'une saga, mais l'introduction de lasers et de vaisseaux spatiaux causerait des problèmes.

Ce style présente l'avantage supplémentaire que des évènements peuvent parfois surprendre tout le monde, tous les conteurs y compris, quand les différentes intrigues interagissent d'une manière inattendue. C'est un avantage comme le sont les actions inattendues des joueurs dans un jeu traditionnel, mais cela implique une grande souplesse des conteurs.

Style en troupe pur

Dans la forme la plus pure du jeu en troupe, chacun fait jouer des séances à peu près de manière égale et il n'y a pas de conteur alpha. Cela nécessite une certaine coordination et la troupe doit décider d'une méthode pour résoudre les controverses dans l'interprétation des règles. Une possibilité consiste à désigner une personne comme « conteur des règles » et lui laisser le dernier mot, mais une méthode plus démocratique peut aussi fonctionner si le groupe veut coopérer.

Ce style offre à chacun une même chance de faire jouer et d'interpréter des personnages et permet de gérer sans problème toute absence de joueur prévisible. Si un joueur n'a plus d'idées d'histoires, il peut se contenter de jouer durant quelque temps, jusqu'à ce qu'il ait une nouvelle idée.

Le style de jeu en troupe pur nécessite cependant un groupe de joueurs qui sont tous à l'aise avec les règles et la conduite d'une séance. Cela peut s'avérer difficile, surtout si le groupe intègre parfois de nouveaux joueurs.

Recherche du cadre

Vous avez donc décidé de vous lancer dans une saga d'**Ars Magica**. Que faire maintenant ? Vous devez créer une alliance (cf. la section sur les Alliances) et l'installer quelque part. Il existe plusieurs options pour cela, aucune n'étant meilleure que les autres. Vous pouvez même passer de l'une à l'autre au cours d'une saga, soit en faisant plus de recherches, soit en incluant délibérément plus d'éléments non historiques.

La recherche n'implique pas nécessairement des livres et bibliothèques. Vous pouvez chercher sur Internet, poser des questions sur une liste de diffusion ou regarder des documentaires historiques à la télévision. Après tout c'est un jeu, vous cherchez les choses qui vous intéressent de la manière qui vous plaît.

Saga purement fantastique

Vous pouvez placer votre saga dans un monde purement fantastique. Vous pouvez adapter l'un des mondes publiés ou créer le vôtre. L'avantage est que vous ne devez pas du tout vous soucier de détails historiques et pouvez avoir exactement le cadre que vous voulez. L'inconvénient est que le cadre d'**Ars Magica** a influencé les mécanismes de jeu et que vous devrez donc adapter ou ignorer une bonne partie du jeu.

Saga sans recherche

Choisissez un Tribunal pour l'alliance (cf. la carte aux pages 298 et 299). Choisissez les noms des nobles locaux, des villes et églises paroissiales. Décidez du type de géographie que vous voulez. Utilisez des éléments de la section sur l'Europe Mythique pour que vos histoires aient un cachet médiéval. Amusez-vous et ne tenez pas compte des gens qui vous disent que le roi d'Angleterre en 1220 n'était pas William le Bâtard.

Saga avec peu de recherche

Procurez-vous une carte de l'Europe moderne et choisissez une région avec le type de terrain que vous voulez. Cherchez les évènements des douzième et treizième siècles dans une encyclopédie ou une histoire générale du monde, pour y glaner quelques noms et tendances. La plupart des villes, bourgades et villages de l'Europe contemporaine étaient déjà là, en plus petits, durant le Moyen Âge, donc rapetissez ces lieux. Il existe des exceptions mais à ce niveau de recherche, vous ne vous en souciez pas. Ajoutez de la forêt. Les routes, à l'exception des autoroutes, tendent à suivre les routes historiques remontant parfois aux Romains, vous pouvez les utiliser telles quelles.

À partir de là, procédez comme dans la saga sans recherche.

Une autre solution consiste à acheter l'un des livres sur les Tribunaux traduits par les Ludopathes Éditeurs et placer votre saga dans ce Tribunal. Cela vous donne

l'essentiel des avantages d'une saga avec une recherche extrême, pour un effort équivalent à une saga avec peu de recherche.

Saga avec recherche moyenne

Choisissez une zone sur une carte contemporaine, comme ci-dessus. Trouvez ensuite un livre d'histoire consacré à cette région et lisez les chapitres consacrés aux douzième et treizième siècles. Cela vous donnera quelques noms, quelques détails sociaux et quelque idée des villes les plus importantes à l'époque. Construisez avec tout ça une saga qui impressionnera vos joueurs.

Saga avec recherche élevée

Lorsque vous avez choisi votre région, procurez-vous un livre d'histoire de cette région consacré aux douzième et treizième siècles. Cette lecture vous fournira sans doute plus d'informations que vous ne pourriez en inclure dans la saga. Les ouvrages les plus récents sont préférables aux anciens, car l'histoire récente tend à accorder plus d'attention au mode de vie des gens qu'aux batailles et aux vies des rois. Donnez aux personnages des noms comme ceux que vous trouvez dans le livre, pour que ça sonne juste. Laissez les répercussions des évènements dont vous prenez connaissance avoir un impact sur l'alliance. Laissez présager de l'histoire à venir pour que les joueurs aient l'occasion d'intervenir, et ainsi de suite.

Saga avec recherche extrême

Lisez plusieurs volumes historiques sur la région en question pour avoir un point de vue plus nuancé. Procurez-vous et lisez des livres consacrés à des aspects spécifiques, comme l'histoire d'une ville, le droit, l'Église ou même un simple monastère. Soyez à l'affût de livres écrits dans cette région ou à son sujet, au cours des douzième et treizième siècles, et lisez leur traduction. Apprenez le latin pour pouvoir lire les livres pas encore traduits. Apprenez la paléographie pour lire des manuscrits. Retournez à l'université et décrochez un doctorat en histoire médiévale rien qu'en effectuant des recherches pour votre saga.

La quantité de recherches consacrée par la plupart des auteurs d'un supplément sur un Tribunal, ou ouvrage similaire, se situe à peu près avant l'étape d'« apprentissage du latin ». Pour une saga personnelle, c'est beaucoup de recherches.

Styles de sagas

Il existe différentes manières de jouer à **Ars Magica**. Toutes sont valables et beaucoup sont compatibles entre elles. En fait, quasiment toutes les combinaisons sont possibles au cours d'une saga, en particulier rien n'interdit de modifier le style d'une saga au fil du temps. Les descriptions ci-dessous ne sont là que pour vous donner quelques idées et vous aider à définir le style de jeu que vous voulez.

Hautement fantastique

Les personnages passent beaucoup de temps à traiter avec des démons, créatures féeriques, géants, dragons et anges. Des effets mystiques puissants et spectaculaires sont très courants, les relations avec les hommes vulgaires ne le sont pas. Cela marche particulièrement bien avec une saga soutenue par peu de recherches, puisque de toute manière il faut créer les éléments fantastiques.

Interactions avec les vulgaires

Les personnages passent beaucoup de temps à traiter avec les nobles, le clergé, des brigands et marchands du coin. Ils peuvent s'occuper de savoir si l'alliance dispose d'assez de bétail pour fournir le vélin nécessaire à sa bibliothèque, ou s'inquiéter de la tendance violente à l'antisémitisme dans le pays. La magie peut être souvent utilisée, mais avec une tendance à la discrétion, quelle que soit sa puissance.

Vie hermétique

Les personnages passent l'essentiel de leur temps à interagir avec d'autres mages hermétiques. Ils peuvent jouer un rôle politique dans leur Tribunal, ou être des bibliophiles voulant réunir les meilleurs livres dans l'Ordre, ou encore des Hoplites pourchassant tout mage devenu diaboliste.

Action et aventure

Les personnages combattent des ennemis, que ce soit par les armes ou par la magie. Ils peuvent fouiller les corps après, ou pas.

Investigation

Les personnages révèlent des mystères, démasquent des meurtriers et recherchent les caches de trésors perdus.

Politique

Les personnages négocient avec d'autres pour obtenir ce qu'ils veulent ou pour aider leurs alliés à obtenir ce qu'ils veulent.

Création

Les personnages tentent de construire quelque chose, que ce soit abstrait ou concret. Ils peuvent s'efforcer d'établir la plus forte et la plus brillante alliance de l'Ordre, ou un gigantesque vaisseau volant, ou de ramener la justice et la paix dans une région d'Europe ravagée par les guerres.

Annexe I. Conversion de la quatrième édition

La conversion de la quatrième édition à la cinquième est une bonne idée, parce que beaucoup de problèmes de règles ont été résolus. Cela pose toutefois la question de savoir ce qui a été modifié. Voici deux réponses courtes très différentes.

Rien n'a changé

Le jeu concerne toujours de puissants sorciers de l'Ordre d'Hermès, qui vivent dans des alliances dans l'Europe Mythique, un monde où le mythe et l'histoire se mélangent. La magie hermétique se base toujours sur les cinq Techniques et les dix Formes. Les mêmes maisons existent. En gros, si vous deviez résumer le jeu à un nouveau, vous diriez absolument la même chose qu'avant. C'est normal, il s'agit d'une nouvelle édition et pas d'un nouveau jeu.

Tout a changé

D'un autre côté, les révisions ont affecté pratiquement tout dans les règles comme dans le cadre. C'est là encore normal, c'est une vraie nouvelle édition et pas une réimpression sous une nouvelle couverture avec l'espoir que les clients l'achèteraient une fois de plus.

Réponse détaillée

Cette annexe offre un résumé de ce qui a été modifié entre les deux éditions. Elle ne couvre pas tout mais vous donnera une idée des points principaux à vérifier.

Cadre du jeu

Les douze maisons forment à présent trois groupes : quatre sont des Cultes des mystères, quatre sont des Vraies lignées, et quatre sont des Sociétés, ces groupes partageant certains intérêts. Cependant, il s'agit des mêmes maisons qu'auparavant.

En dehors de cela, le cadre n'a que peu changé. Les chapitres sur l'Europe Mythique et l'Ordre d'Hermès ont été complètement réécrits, mais le but était d'expliquer les choses plus clairement et pas de dire autre chose.

Création du personnage

Les règles de création de personnage sont très différentes.

Premièrement, les Vertus et Vices n'ont plus une valeur en points mais sont divisés entre les majeurs et les mineurs. De plus, les Vices qui créent des accroches pour des histoires sont à présent des Vices majeurs, à moins qu'ils soient compensés par un avantage, auquel cas ils sont mineurs. Cela signifie que des Vices -1 sont devenus des Vices majeurs et que certaines Vertus +1 sont devenues des Vices mineurs. De même, les Vices de personnalité sont gérés autrement.

Les Compétences coûtent à présent cinq fois (niveau + 1) pour passer au niveau supérieur. Cela signifie que les mêmes règles de progression s'appliquent aux Compétences et aux Arts.

Les personnages n'obtiennent pas le même nombre de points d'expérience lors de leur création. Le résultat global est que des personnages créés à un certain âge et des personnages joués jusqu'à cet âge seront à peu près équivalents. C'était loin d'être le cas dans la quatrième édition.

Les règles de Confiance ont changé.

Alliances

Les règles de création des alliances ont été totalement revues. Elles sont complètement différentes de celles de la quatrième édition.

Magie

Le niveau des sorts est à présent soustrait du Total de lancement avant de déterminer la Pénétration. Cela rend la Résistance magique, en particulier la *Parma Magica*, beaucoup plus efficace.

Les limites de la magie ont été clarifiées. L'interprétation officielle pourrait différer légèrement de votre interprétation maison, étant donné l'ambiguïté de la version précédente. Le seul changement délibéré consiste à rendre la magie hermétique désormais incapable de scruter l'avenir ou le passé.

L'étendue des Techniques et Formes a été clarifiée. En particulier, Muto implique désormais de donner à une chose une propriété qu'elle ne pourrait avoir naturellement, tandis que Rego donne les propriétés que l'on peut avoir naturellement. Par conséquent, des sorts ont été déplacés entre les Arts.

La magie sympathique pour la Pénétration se trouve à présent dans les règles de base.

La maîtrise des sorts a été complètement réécrite.

Le *certamen* n'est plus lié à une Compétence spécifique.

L'augmentation de la Portée, la Durée ou la Cible d'un sort par du vis a été supprimée.

Les Portées, Durées et Cibles des sorts ont été modifiées et réorganisées. La taille d'une Cible a maintenant un effet sur le niveau du sort. Les protections et perceptions magiques sont traitées explicitement.

Les guides de sorts ont été entièrement revus. Beaucoup de sorts ont été légèrement modifiés, certains ont beaucoup changé.

Toutes les activités de laboratoire utilisent désormais le Total de laboratoire. Tous les textes utilisent les mêmes règles et l'apprentissage de sorts à partir de textes implique désormais de les inventer grâce à des notes de laboratoire.

Il n'existe pas de règles distinctes pour écrire, copier ou apprendre des sorts : ceci est couvert par les règles sur les notes de laboratoire.

Évènements à long terme

Les règles d'étude ont été complètement revues pour obtenir un rythme de progression plus plausible.

Le Vieillissement a été modifié, donnant une meilleure répartition des âges de décès et nécessitant moins de notes.

Il existe à présent des règles sur l'effet délétère de la vie dans des auras élevées ou du fait de se trouver en permanence sous l'effet de sorts puissants, on l'appelle la « Distorsion ». Ces règles s'intègrent à celles du Crépuscule du magicien, devenu la manière dont la Distorsion affecte les mages hermétiques.

Combat

Comme toujours, le combat a été complètement revu.

Conversion de personnage

Les personnages de la cinquième édition tendent à progresser plus lentement que ceux de la quatrième. En gros, si vous voulez mélanger des personnages des deux éditions, ajoutez 20 % à l'âge des personnages venus de la quatrième édition et convertissez comme suit.

Caractéristiques : les caractéristiques ne sont pas modifiées entre les deux éditions.

Vertus et Vices : convertissez chaque Vertu et Vice vers son nouveau statut. Si cela donne un personnage déséquilibré, discutez des modifications souhaitables avec votre troupe.

Compétences : conservez l'ancienne valeur et multipliez les points d'expérience restants par cinq. Répartissez les points d'expérience des Compétences supprimées entre celles qui les remplacent.

Arts : rien à changer.

Sorts : notez les niveaux modifiés. Les sorts qu'un personnage ne peut plus lancer (certains ont changé d'Arts) peuvent être remplacés par d'autres qu'il peut lancer, du même niveau que le sort perdu.

Crépuscule : divisez le nombre de points de Crépuscule par trois et indiquez cela comme valeur de Distorsion.

Annexe II. Rappel des formules

Section VI : Alliances

Coût d'un Summa (Arts) :
Niveau + Qualité

Limite de Niveau d'un Summa (Arts) : 20

Limite de Qualité d'un Summa (Arts) :
11 + (20 - niveau), ou 22, valeur la plus basse

Coût d'un Summa (Compétence) :
Qualité + 3 × Niveau

Limite de Niveau d'un Summa (Compétence) : 8

Limite de Qualité d'un Summa (Compétence) :
11 + 3 × (8 - niveau), ou 22, valeur la plus basse

Coût d'un Tractatus : Qualité

Limite de Qualité d'un Tractatus : 11

Coût d'un Texte de Laboratoire :
1 point de Construction pour cinq niveaux

Coût d'une Source de Vis :
5 points de Construction par pion de vis par an

Coût d'une Réserve de Vis :
1 point de Construction pour 5 pions de vis

Coût d'un Objet Magique :
2 points de Construction pour cinq niveaux d'effet

Coût d'un Enseignant :
Communication + Enseignement + valeur de Compétence la plus haute

Limite des Valeurs :
par âge (cf. p. 61)

Coût d'un Spécialiste :
valeur de Compétence la plus haute

Limite des Valeurs :
par âge (cf. p. 61)

Section VII : Magie hermétique

Bonus de Forme :
valeur de Forme/5 (arrondi au supérieur)

Valeur de Lancement :
Technique + Forme + Énergie + modificateur d'aura

Total de Lancement Formel :
valeur de lancement + jet de dé

Total de Lancement Rituel :
valeur de lancement + Arts libéraux + Philosophies + jet de dé

Total de Lancement de Magie Spontanée Fatiguante :
(valeur de lancement + dé de tension)/2

Total de Lancement de Magie Spontanée Non-Fatiguante :
valeur de lancement/5

Total de Pénétration :
Total de lancement + bonus de Pénétration - niveau du sort

Jet de Concentration :
Énergie + Concentration + dé de tension

Limite d'Utilisation du Vis pour le Lancement de Sort :
valeur du mage dans l'Art du vis

Augmentation de Vis pour la Valeur de Lancement :
+2 à la valeur de lancement par pion

Dés de Désastre du Vis :
+1 dé de désastre par pion de vis utilisé

Vitesse d'Incantation Rapide :
Vivacité + Finesse + dé de tension

Malus d'Incantation Rapide :
-10 à la valeur de lancement

Dés de Désastre de l'Incantation Rapide :
+2 dés de désastre

Déterminer la Forme d'un Effet Magique :
Perception + Attention contre 15 - magnitude de l'effet

Bonus d'Incantation Cérémonielle :
ajoutez Arts libéraux et Philosophies à la valeur de lancement

Jet de Visée :
Perception + Finesse + dé

Compétence Maîtrise :
s'ajoute à la valeur de lancement et se soustrait du nombre de dés de désastre

Ciblage :
malus de un pour chaque Cible, y compris la première

Résistance au Crépuscule :
Énergie + Concentration + bonus de Vim + dé de tension contre valeur de Distorsion + nombre de points de Distorsion gagnés + Sagesse énigmatique + aura locale + dé de tension (pas de désastre)

Compréhension du Crépuscule :
Intelligence + Sagesse énigmatique + dé de tension contre valeur de Distorsion + dé de tension

Dés de Désastre :
1 + 1 par point de Distorsion gagné pour déclencher le Crépuscule

Temps de Crépuscule :
Intelligence + dé de tension contre valeur de Distorsion + dé de tension

Total d'Initiatve :
Vivacité + Finesse + dé de tension

Total d'Attaque :
Présence + Technique ou Forme + dé de tension

Total de Défense :
Perception + Forme ou Technique + dé de tension

Avantage à l'Attaque:
Total d'attaque - Total de défense (si le Total d'attaque est plus élevé)

Total d'Affaiblissement :
Intelligence + Pénétration + Avantage

Total de Résistance :
Énergie + Parma Magica

Section VIII : Laboratoire

Total de Laboratoire :
Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura

Extraction de Vis :
1 pion de vis Vim pour 10 points (arrondi au supérieur) du Total de laboratoire Creo Vim

Limite De Vis :
Théorie de la magie × 2 pions par saison

Total Maximum des Niveaux :
plus haut Total de laboratoire applicable de l'enseignant

Niveaux Maximum dans une Technique et une Forme :
Total de laboratoire de l'enseignant dans cette Technique et cette Forme

Niveau Max. de Sort Individuel :
Total de laboratoire de l'étudiant dans la Technique et la Forme du sort

Bonus de Sort Similaire :
magnitude du sort similaire de plus haut niveau connu

Rituel de longévité :
bonus de +1 par tranche de cinq points, même incomplète, du Total de laboratoire Creo Corpus

Coût du Rituel de longévité en Vis :
1 pion par tranche de cinq ans d'âge (arrondi au supérieur)

Écriture de Textes de Laboratoire :
Latin × 20 niveaux par saison

Recopiage de Textes de Laboratoire :
Profession : scribe × 60 niveaux par saison

Total de Laboratoire du Lien avec le Familier :
Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura

Niveau du Lien avec le Familier :
Puissance magique du familier + 25 + (5 × Taille)

Coût du Lien avec le Familier :
1 pion de vis par tranche de cinq points, même incomplète du Total de laboratoire du lien avec le familier. Le vis doit correspondre à la Technique ou à la Forme

Section IX : Sorts

Magnitude du Sort :
Niveau / 5 (arrondi supérieur)

Paramètres de Sorts :
Portée : Personnelle
Durée : Momentanée
Cible : Individu

Sort Intellego :
pas concerné par la Taille de la Cible

Individu Standard :
déterminé par la Forme

Partie Standard :
idem Individu

Groupe Standard :
la masse de dix Individus standards

Pièce Standard :
assez grande pour cent Individus standards

Structure Standard :
dix Pièces standards

Zone Standard :
une zone de soixante mètres de diamètre

Augmentation de Taille :
chaque magnitude ajoutée au sort multiplie par dix la taille

Complément Nécessaire à l'Effet du Sort :
+0 magnitude

Complément Améliore l'Effet du Sort :
+1 magnitude ou plus

L'effet Supplémentaire N'est Que Décoratif :
pas de complément

Section X : Évènements à long terme

Augmenter une Compétence d'un Niv. :
(Compétence +1) × 5 points d'expérience

Augmenter un Art d'un Niveau :
Art +1 point d'expérience

Total de Progression :
Qualité de la source + bonus des vertus – malus des vices

Qualité de Source par Exposition : deux

Qualité de Source par Aventure : 5 à 10

Qualité de Source de la Pratique :
3 à 8, souvent 4

Qualité de Source de l'Apprentissage :
Niveau du maître dans la Compétence enseignée + 3

Limite de Gain par Apprentissage :
Niveau du maître dans la Compétence enseignée

Qualité de Source de l'Enseignement :
Communication de l'enseignant + Enseignement + 3 + bonus

Limite de Gain par Enseignement :
Niveau de l'enseignant dans l'Art ou la Compétence

Caractéristiques des Summae :
Qualité de source et niveau

Limite de Gain par Summa :
Niveau du livre

Caractéristiques des Tractatus :
Qualité de source

Qualité de Source du Vis :
Dé de tension + bonus d'aura

Qualité de Source de Summa :
Communication de l'auteur + 6 + bonus

Limite de Gain de Summa :
Niveau du summa

Qualité de Source de Tractatus :
Communication + 6

Copie Soigneuse :
1 tractatus par saison, ou 6 + Profession : scribe pour un summa

Copie Rapide :
Trois fois plus rapide que la copie soigneuse, la qualité de source de la copie est un point inférieure au livre copié

Qualité de Source des Compétences Surnaturelles :
Qualité de source normale – total des niveaux atteints dans les autres Compétences surnaturelles

Total de Vieillissement :
Jet de tension (pas de désastre) + âge / 10 (arrondi au sup.)
– modificateurs de conditions de vie
– modificateur du Rituel de longévité

Total de Crise :
Dé simple + âge / 10 (arrondi au sup.) + valeur de Décrépitude

Section XI : Obstacles

Total d'Initative :
Vivacité + Modificateur d'initiative de l'arme – Encombrement + dé de tension

Total d'Attaque :
Dextérité + Compétence de combat + Modificateur d'attaque de l'arme + dé de tension

Total de Défense :
Vivacité + Compétence de combat + Modificateur de défense de l'arme + dé de tension

Total de Dégâts :
Force + Modificateur de dégâts de l'arme + Avantage d'attaque

Total d'Encaissement :
Énergie + Bonus d'Encaissement de l'armure

Avantage d'Attaque :
Total d'attaque de l'attaquant – Total de défense du défenseur

Total de Récupération :
Énergie + niveau de Médecine ou Chirurgie du soignant + aide magique + dé de tension

Total de Dégâts Hors Combat :
Bonus de dégâts + dé de tension

Total d'Encaissement Hors Combat :
Total d'encaissement + dé de tension

Section XII : Dimensions

Résistance Magique d'une Créature :
Valeur de Puissance + bonus d'aura

Pénétration d'une Créature :
Valeur de Puissance – (5 × points de Puissance dépensés pour des pouvoirs) + bonus de Pénétration

Pénétration d'un Personnage :
Jet d'effet – Facteur de Difficulté + bonus de Pénétration

Résistance à la Magie de la Foi Exaltée :
Points de foi × 10

Jet de Vision dans un Regio :
Perception + Compétence appropriée + dé de tension

Facteur de Difficulté :
5 + (2 × somme de l'aura du niveau où l'on se trouve et de l'aura du niveau que l'on pourrait voir)

Section XIII : Bestiaire

Résistance Magique d'une Créature :
Valeur de Puissance + bonus d'aura

Pénétration de Pouvoir d'une Créature :
Valeur de Puissance – (5 × coût en points de pouvoir) + bonus de Pénétration

Niveau d'un Pouvoir d'une Créature en Cas de Dissipation :
Puissance de la créature

Annexe III. Index des Sorts

Ægis du foyer (ReVi Gén) 240
Agrandissement d'un objet (MuTe 15) 231
Ailes du vent (CrAu 30) 194
Allonge du magicien (MuVi Gén) 237
Animal fantasmatique (CrIm 20) 218
Anneau de protection contre les esprits (ReMe Gén) 227
Apaisement de l'ours furieux (ReAn 10) 186
Apaisement de la douleur des animaux (CrAn 20) 182
Apaisement des élans du cœur (PeMe 15) 226
Apaisement des flammes ardentes (PeIg 20) 216
Apaisement des vents rageurs (PeAu 20) 197
Appel de Morphée (ReMe 10) 228
Appel des eaux mouvantes (InAq 15) 189
Appel du puissant orage (ReAu 40) 198
Arc de rubans flamboyants (CrIg 25) 213
Asservissement de l'animal (ReAn 30) 187
Asservissement de l'esprit humain (ReMe 40) 228
Asservissement des esprits nocturnes (ReMe 20) 228
Attraction de la tombe aquatique (ReAq 35) 192
Attraction des cieux (CrAu 30) 195
Aura de l'autorité légitime (ReMe 20) 228
Aura de présence exaltée (MuIm 10) 220
Automne du magicien (PeHe 5) 210
Baiser de la mort (PeCo 45) 204
Balance magique (InVi 5) 236
Bannissement des démons (PeVi Gén) 239
Bénédiction de la félicité enfantine (PeMe 25) 227
Bête aux proportions minuscules (MuAn 20) 184
Bête d'une incroyable grandeur (MuAn 15) 183
Bottes de sept lieues (ReCo 30) 206
Bouclier de mystères impénétrables (CrVi Gén) 235
Bouclier de tromperie (CrVi Gén) 235
Boule de flammes abyssales (CrIg 35) 214
Bourrasque (CrAu 15) 194
Bras du nouveau-né (MuCo 20) 201
Bras invisible (ReTe 5) 233
Brise du silence (PeVi Gén) 239
Brisure de la vague (ReAq 10) 191
Brouillard de désorientation (MuAu 45) 197
Brumes du changement (MuCo 60) 202
Cadavre animé (ReCo 35) 206
Capuchon du faucon (PeAn 25) 185
Cascade de rochers (PeTe 40) 233
Cercle de flammes (CrIg 35) 214
Cercle de protection contre les animaux (ReAn 5) 186
Cercle de protection contre les démons (ReVi Gén) 241
Chaleur de la forge ardente (CrIg 10) 213
Chambre des brises printanières (CrAu 5) 193
Chaos des vagues furieuses (ReAq 30) 192
Charge des vents rageurs (CrAu 15) 194
Charme contre la putréfaction (CrCo 10) 198
Colère de Jupiter (CrAu 10) 192
Colère des mers et vents tourbillonnants (CrAu 65) 195
Communion de magiciens (MuVi Gén) 237
Compagnon intime (MuMe 40) 225
Compréhension du charabia (InMe 25) 224
Conflagration des mille couleurs (MuIg 5) 215
Confusion de l'esprit engourdi (ReMe 15) 228
Confusion des folles vibrations (ReIm 30) 222
Conjuration de l'intégrité corporelle (CrCo 40) 199
Conjuration de la foudre (CrAu 35) 195
Conjuration de la tour mystique CrTe 35) 230
Conjuration de la vigne robuste (CrHe 5) 207
Conjuration des images lointaines (InIm 25) 219
Conjuration des morts (ReMe 40) 229
Conjuration du froid indubitable (PeIg 25) 216
Contes de cendres (InIg 5) 214
Contrôle du pantin (ReCo 15) 205
Conversation avec les plantes et les arbres (InHe 25) 209
Corde de bronze (MuHe 15) 209
Corne d'abondance (CrHe 35) 207
Crête de la vague de terre (ReTe 20) 234
Crocs de la mère terre (MuTe 35) 232
Croissance de la vermine (MuAn 15) 183
Croissance et rapetissement surnaturels (MuCo 15) 201
Danse de saint Guy (ReCo 15) 205
Danse des bâtons (ReHe 5) 211
De la pierre à la poussière (PeTe 20) 232
Déchirement du voile de la Féerie (InVi 20) 236
Déguisement de remugles (ReAn 5) 186
Déluge déferlant (CrAq 40) 188
Démêler la trame de (Forme) (PeVi Gén) 239
Déplacement sans trace (ReTe 10) 233
Désenchantement (PeVi Gén) 239
Désespoir des mille enfers (CrMe 25) 224
Destruction de la barrière métallique (PeTe 20) 232
Destruction de la peau et de la fourrure (PeAn10) 184
Détection du terrain hasardeux (InTe 15) 230
Discernement de ses propres illusions (InIm 15) 219
Disparition de l'œuvre du magicien (ReVi Gén) 241
Dissipation de l'image fantôme (PeIm Gén) 221
Distinguer le vrai du faux (InIm Gén) 219
Don de l'Énigme (CrVi 30) 236
Don de la robustesse de l'ours (MuCo 25) 201
Don de raison (CrMe 35) 224
Don de vigueur (ReCo 20) 206
Don des cuisses de la grenouille (ReCo 15) 205
Don fantôme (CrVi 15) 235
Douce bête (ReAn 25) 186
Douleurs de l'inquiétude perpétuelle (CrMe 20) 224
Durcissement de la terre (ReTe 20) 234
Eau croupie de stérilité (MuAq 45) 189
Échange de deux esprits (ReMe 55) 229
Éclair de flammes écarlates (CrIg 15) 213
Éclipse du magicien (PeIg 35) 216
Effacement du sceau révélateur (PeIm 20) 221
Effet retardé (ReVi Gén) 241
Effleurement de la plume d'oie (PeCo 5) 203
Effondrement du puissant castel (PeTe 25) 232
Effritement de la volonté (PeMe 65) 227
Élévation du corps de plumes (ReCo 10) 205
Émousse les crocs de la vipère (PeAn 20) 185
Émoussement du goût (PeIm 5) 221
Empreintes huileuses (CrAq 5) 188
En quête de l'herbe sauvage (InHe 5) 208
Enchantement de la fontaine prodigieuse (InAq 30) 189
Enchevêtrement de vrilles végétales (ReHe 20) 211
Endurance des berserkers (ReCo 15) 206
Éruption rocheuse (ReTe 15) 233
Esprit de la bête (MuMe 30) 225
Étreinte de la terre (ReTe 15) 233
Étreinte du cœur broyé (PeCo 40) 204
Étreinte glacée du magicien (PeIg 30) 216
Étreinte suffocante (PeCo 25) 204
Éveil de l'arbre endormi (MuHe 25) 209
Éveil du cadavre assoupi (ReCo 25) 206
Explosion de flammes dévorantes (ReIg 25) 217
Faille rampante (ReTe 35) 234
Fantasme de la tête parlante (CrIm 10) 218
Fer souple et corde rigide (MuTe 10) 231
Fermeture des portes de la Terre (PeAq 25) 190
Feu bondissant (ReIg 10) 216
Feu emprisonné (MuIg 25) 215
Feu fantasmatique (CrIm 20) 218
Ficelles de la marionette récalcitrante (ReCo 25) 206
Fil du rasoir (MuTe 20) 232
Flammes de glace sculptées (MuIg 35) 216
Fléau du corps décrépi (PeCo 25) 204
Flèche de cristal (MuTe 10) 231
Flèche lumineuse de la nuit (ReIg 20) 217
Flétrissure des plantes (PeHe 20) 210
Foi de l'enfant (PeMe 10) 226
Forme du rôdeur des bois (MuCo 25) 201
Forme fantomatique de l'air (CrAu 5) 193
Fourche du sorcier (Mu Vi Gén) 238
Fracturation terrestre (ReTe 30) 234
Fragrance du sommeil paisible (ReMe 20) 228
Frappe de la branche furieuse (ReHe 15) 211
Frelons de flammes (MuIg 10) 215
Frisson du lycanthrope (InAn 10) 183
Fumée mortelle des enfers (MuAu 40) 196
Fureur de Neptune (ReAq 40) 192
Glace mortelle (ReAq 35) 192
Gouffre béant (PeTe 15) 232
Goût subtil du poison et de la pureté (InAq 5) 188
Grand pourrissement (PeHe 25) 210
Haie d'épines (CrHe 20) 207
Hampe de bois perforante (MuHe 10) 209
Huile rampante (CrAq 15) 188
Hurlement du trait menaçant (InHe 15) 209
Illusion de fraîcheur (PeIm 10) 221
Illusion de l'image décalée (ReIm 10) 222
Illusion du château déplacé (ReIm 50) 222
Image de la bête (InAn 5) 182
Image déguisée (MuIm 15) 220
Image du magicien dédoublée (ReIm 30) 222
Image fantôme (MuIm 20) 220
Incantation des yeux laiteux (PeCo 30) 204
Incantation du vin putride (MuAq 15) 189
Incursion dans l'esprit humain (InMe 30) 225
Indiscrétion de la pierre (InTe 30) 231
Intégrité du membre sectionné (CrCo 25) 199
Intuition du vieux loup de mer (InAu 20) 195
Intuition sylvestre (InHe 10) 208
Invisibilité du magicien immobile (PeIm 15) 221
Invocation de l'épuisement (PeCo 20) 204
Ire croissante (CrMe 15) 224
Lame de flammes ardentes (CrIg 15) 213
Lampe sans flamme (CrIg 10) 213

Lance traitresse (ReHe 25) 212
Lecture de l'esprit animal (InAn 25) 183
Léger trou de mémoire (PeMe 15) 226
Libération de l'arbre voyageur (ReHe 30) 212
Lien de bois et d'épines (ReHe 15) 211
Lier les chairs (CrCo 10) 198
Magie voilée (MuVi Gén) 238
Maintien du sort épuisant (ReVi Gén) 241
Maîtrise de la bête rétive (ReAn 25) 186
Malédiction de Circé (MuCo 30) 201
Malédiction de l'épidémie soudaine (PeCo 55) 204
Malédiction de l'essaim destructeur (CrAn 45) 182
Malédiction de la chair pourrissante (PeCo 25) 204
Malédiction de la forêt hantée (MuHe 60) 210
Malédiction de la langue insoumise (ReCo 5) 205
Malédiction du bois vermoulu (PeHe 5) 210
Malédiction du désert (PeAq 25) 190
Maniement de la fronde invisible (ReTe 10) 233
Manteau de brume (MuCo 40) 202
Manteau de flammes (CrIg 25) 214
Manteau de plumes de canard (ReAq 5) 191
Manteau de plumes noires (MuCo 30) 201
Masque d'un nouveau visage (MuCo 15) 201
Masquer l'odeur de la magie (PeVi Gén) 240
Métamorphose de la bête féroce en crapaud (MuAn 25) 184
Miroir d'opposition (MuVi Gén) 238
Monture de la vengeance (MuAn 35) 184
Monture du magicien (CrAn 35) 182
Mur de bois vivant (CrHe 25) 207
Muraille de pierre (CrTe 25) 229
Murmure des vents (InAu 15) 195
Murmures par-delà la porte noire (InCo 15) 201
Mutilation du loup hurlant (PeAn 25) 186
Notes aux délicieuses sonorités (MuIm 10) 220
Nuages d'orage tonitruant (ReAu 30) 198
Nuages de neige estivale (CrAu 25) 194
Nuages de pluie et de tonerre (CrAu 25) 194
Obscurité du soir (PeIg 10) 216
Œil aiguisé du mineur (InTe 20) 230
Œil du médecin (InCo 5) 200
Œil du sage (InCo 30) 201
Ombre d'une nouvelle vie (CrCo 40) 199
Ombre de la vie humaine (CrIm 40) 219
Ombres des feux de jadis (InIg 15) 215
Oreille discrète (InIm 20) 219
Ouverture du tunnel intangible (ReVi Gén) 241
Panique du cœur tremblant (CrMe 15) 224
Parcours du chemin de cendre (PeHe 30) 210
Paroles de la flamme vascillante (InIg 35) 215
Paroles silencieuses (CrMe 10) 224
Pas de côté (ReIm 10) 222
Passé d'un autre (MuMe 35) 225
Passer le portail inflexible (MuHe 5) 209
Passion disparue (PeMe 25) 227
Paume de flammes (CrIg 5) 212
Perception de la magie persistante (InVi 30) 236
Perception de la nature du vis (InVi 5) 236
Perception des créatures foulant la terre (InTe 30) 231
Perception des motivations conflictuelles (InMe 15) 224
Perception du pouvoir magique (InVi 2) 236
Pétrification de la terre (MuTe 20) 232
Pièce à l'air vicié (PeAu 15) 197
Piège de branches entrelacées (CrHe 15) 207
Piège de la tisseuse (CrAn 35) 182
Pilier d'eau tourbillonante (ReAq 35) 192
Pilum de feu (CrIg 20) 213
Piste à la lueur féerique (InTe 25) 231
Plaie ouverte (PeCo 15) 203
Pluie d'huile (MuAu 50) 197
Pluie de pierres (MuAu 20) 196
Poing impérieux (PeTe 10) 232
Pont de bois (CrHe 20) 207
Pont de gel (ReAq 30) 192
Portail d'Hermès (ReTe 75) 234
Porteur invisible (ReTe 10) 233
Position de l'arbre patient (MuCo 35) 202
Pourpoint de soie impénétrable (MuAn 15) 183
Poussée de la douce vague (ReAq 15) 192
Poussière tu redeviendras poussière (PeCo 15) 204
Prison de flammes (MuIg 20) 215
Projection fantomatique (CrIm 35) 219
Protection contre la pluie (ReAu 10) 198
Protection contre le bois (ReHe 25) 212
Protection contre le feu et la chaleur (ReIg 25) 217
Protection contre les êtres féeriques des airs (ReAu Gén) 197
Protection contre les êtres féeriques des bois (ReHe Gén) 211
Protection contre les êtres féeriques des eaux (ReAq Gén) 191
Protection contre les êtres féeriques des montagnes (ReTe Gén) 233
Protection contre les animaux fabuleux (ReAn Gén) 186
Puanteur des vingt cadavres (CrAu 10) 193
Puits sans lumière (PeIg 25) 216
Purification des plaies purulentes (CrCo 20) 198
Question silencieuse (InMe 20) 224
Quête de l'argent pur (InTe 4) 230
Quête inexorable (InCo 20) 201
Rassembler l'essence de la bête (ReVi 15) 241
Rayon de lune (CrIg 3) 212
Réconfort du voyageur trempé (PeAq 5) 190
Recréation de la bête (MuAn 25) 184
Regard de serpent (ReAn 15) 186
Regard indiscret (InIm 5) 219
Renforcement de la magie (MuVi Gén) 239
Repos complet de la bête blessée (CrAn 20) 182
Répulsion des armes de bois (ReHe 10) 211
Respiration du poisson (MuAq 20) 189
Restauration de l'image décalée (ReIm Gén) 222
Restauration du corps souillé (CrCo 25) 199
Retour au foyer (ReCo 35) 206
Retour du ciel clair (PeAu 45) 197
Réunir le conseil sylvestre (ReHe 45) 212
Réveil d'un claquement de doigts (ReMe 10) 228
Révélation de l'œil invisible (InVi Gén) 236
Révélation des tares (InCo 10) 200
Révélations des âmes en peine (MuMe 40) 225
Rocher de glaise visqueuse (MuTe 15) 231
Rouille des siècles (PeTe 10) 232
Saveur des herbes et des épices (MuIm 5) 220
Sceller la terre (CrTe 15) 229
Sculpture de l'arbre vivant (ReHe 25) 212
Sécheresse dévastatrice (PeAq 50) 191
Secousse sismique (ReTe 30) 234
Seigneur des arbres (ReHe 25) 212
Sens du chasseur (InAn 30) 183
Séparation des eaux (ReAq 30) 192
Sérénité du détachement (PeMe 15) 226
Serres des vents (MuAu 20) 196
Silence du son étouffé (PeIm 20) 221
Silhouette humaine fantasmatique (CrIm 25) 219
Sombre chuchotement (PeMe 40) 227
Sonder les arcanes de la nature (InHe 4) 208
Souffle des cieux (CrAu 40) 195
Souffle glacé du mensonge (InMe 20) 224
Souffle hivernal (ReAq 15) 192
Souffrance des animaux (PeAn 15) 184
Soulagement de l'âme en peine (PeMe Gén) 225
Souris de l'éléphant (ReAn 15) 186
Soutien du vent (ReAu 5) 198
Souvenir d'un rêve lointain (CrMe 20) 224
Souvenirs jamais vécus (MuMe 4) 225
Spasmes de la main indépendante (ReCo 5) 205
Spectacle de flammes et de fumée (MuIg 10) 215
Sur le bout de la langue (PeMe 5) 226
Terre complaisante (ReTe 20) 234
Torche à la flamme bondissante (ReIg 5) 216
Torrent impétueux (CrAq 20) 188
Torsion de la langue (PeCo 30) 204
Toucher de la perle (InAq 5) 189
Toucher de Midas (CrTe 20) 229
Toucher de velours du corps purifié (CrCo 20) 198
Toucher glacial de l'hiver (PeIg 10) 216
Toucher guérisseur du chirurgien (CrCo 20) 199
Transformation du bâton d'épines (MuHe 10) 209
Transformation en eau (MuCo 40) 202
Transformation thaumaturgique des plantes en fer (MuHe 20) 209
Tromper la faucheuse (CrCo 30) 199
Vague de la noyade et du naufrage (ReAq 30) 192
Vallée voilée (ReMe 40) 229
Veille silencieuse (MuCo 45) 202
Vent desséchant (PeAq 20) 190
Vents de protection tournoyants (CrAu 20) 194
Vision de la chaleur (InIg 20) 215
Vision de la motivation limpide (InMe 10) 224
Vision de la vraie forme (InCo Gén) 200
Vision des magies actives (InVi 40) 236
Vision exacte de l'air (InAu 15) 195
Vision limpide de la naïade (InAq 5) 189
Visions de terreurs infernales (ReMe 30) 228
Voile d'invisibilité (PeIm 20) 221
Voix captive (ReIm 25) 222
Voix du lac (InAq 25) 189
Volutes de fumée nauséabonde (CrAu 10) 193
Yeux de l'aigle (InIm 25) 220
Yeux de l'éternité (InTe 10) 230
Yeux de la chauve-souris (InAu 25) 195
Yeux de la flamme (InIg 35) 215
Yeux du chat (MuCo 5) 201
Zone d'invisibilité (PeIm 25) 221

Annexe IV. Index

A

Accroches 113, 117
activités magiques 271
activités surnaturelles 269
Ægis du foyer 112
Affinité pour (Art) 71, 73
Affinité pour (Compétence) 71, 73
âge 28, 59, 61, 279
Agressif 288
alliance 7, 10, 16-17, 19-20, 24, 111-119, 123-124, 161, 169, 247, 271, 276, 297, 312, 314-315, 317, 321, 322-323
  d'Automne 112
  de Printemps 111
  d'Été 112
  d'Hiver 114
  faible 116
  moyenne 116
  puissante 116
  en jeu 119
Ambition 71, 88
âme 130
Ami féerique 72, 88
Amour 301
Amour perdu 72, 88
Amour véritable 71-73, 88
Amphibie 288
anachronismes 311
Ange gardien 71, 73
Animal 127, 181-186
Animal de cœur 71, 73, 147
Animal de meute 288
Animal grégaire 288
animaux 288, 290, 291
  Apparence imposante 288
  Apparence répugnante 289
  apprenti 18, 167-169
  Apprenti raté 71, 73
  apprentissage 63, 169, 246
  Aptitude magique latente 71, 73
Aquam 127, 187-191
Aquatique 289
arc 261
Arcadie 274
arc court 260
Archerie 102-103
archétype 28
Arc long 260-261
arme d'hast 260-261
armes 260-261
Armes à deux mains 102-103, 261
armes à distance 260-261
Armes à une main 102-103, 261
armes de bagarre 261
Armes de jet 102, 103
armes naturelles 290
Armes naturelles supplémentaires 289
armures 258, 260
Arrogance 71, 88
Arthrite 72, 88
Artisan 71, 73
Artisanat (type) 102-103
Arts 28, 125
Arts incompatibles 72, 88
Arts libéraux 103-104, 246
Asthénie 72, 88
Astucieux 289
Athlétisme 103, 104
Attaque 253
Attention 103, 104
Auram 127, 192
auras 119, 249-250, 268
  divines 274, 275
  féeriques 273
  infernales 272
  magiques 270
Avantages 58, 113, 119
Avantage d'attaque 258
Avarice 71, 88, 301
aventure 245

B

Bagarre 103-104
baptême 301
Bartholomé 286
Bâtiments 119
bâton 260-261
Bénédiction de Vénus 71, 73
berserker 29
bibliothèque 115
Bjornaer 13, 34, 60, 147
blessures 263-265, 279
Bonisagus 10, 12, 36, 60, 122
Bon sauteur 289
Bon sens 71, 73
Bonus aux études 71, 74
bouclier 260, 261
bouclier rond 260, 261
Brebis galeuse 72, 89

C

Camouflage 289
Capitaine mercenaire 71, 74
Caractéristiques 25, 60, 279
Caractéristiques inférieures 72, 89
Caractéristiques supérieures 71, 74
Carapace 289
Cécité 72, 89
Célèbre 71, 74
cerf 295
certamen 144
Chance 71, 74
Changeforme 71, 74, 103, 104
Changepeau 71, 74
Chantage 72, 89
Charme 103, 104
Chasse 103, 104
chasseur 29
Chasteté 72, 89
chat 292
Chef de meute ou de troupeau 289
Chef hors-la-loi 72, 89
cheval 293
chevalier 31
Chevalier 71, 74
chien 294
Chirurgie 103, 104
chrétiens 302
ciblage 140
Cible 174, 177
Circonstances délétères 72, 89
Circonstances spéciales 71, 74
cités 20
Clarté de pensée 71, 75
Clerc 71, 75
Code d'Hermès 12, 17
Colère 301
Colosse 71, 75
combat 28, 253-254, 256-257, 279, 290
  à distance 255
  monté 258
  non létal 258
Combattant 71, 75
Combattant défensif 289
Commandement 103, 104
Commérage 72, 90
commerce 309
Communication 25
Compagnon animal 72, 90
Compagnon animal magique 72, 90
compagnons 10, 24, 31, 59, 312, 321
Compassion 71, 90
Compétences 25, 28, 61, 62, 102, 279
  académiques 103
  générales 103
  inhibées 72, 90
  martiales 103
  mystiques 103
  sans valeur 102
  surnaturelles 103, 248
compléments 179-180
Compulsion 72, 90
Concentration 103, 104
Concentration médiocre 72, 90
Condition nécessaire 71, 90
conditions de vie 252
Confiance 27, 28, 65, 279
Confiance en soi 71, 75
confirmation 301
Connaissance de la Féerie 103, 105
Connaissance de la magie 103, 105
Connaissance de l'occulte 103, 105
Connaissance des animaux 103, 105
Connaissance des gens 103, 105
Connaissance (domaine) 103, 105
Connaissance du Divin 103, 105
Connaissance du (Terrain) 71, 75
Connaissance (organisation) 103, 104
Connaissances mystiques 71, 75
Constitution fragile 72, 90
Constitution solide 71, 75
Contacts sociaux 71, 75
conteur 319, 321
Convalescence rapide 71, 75
copie de livres 247
copies défectueuses 247
cordes 165
Corpus 127, 198
corrosion 266
costaud 29
cotte de mailles 260
Coureur rapide 289
Courroux 72, 90
court 261
couteau 260, 261
Craintif 289
crapule 32
création 129, 323
Créativité asséchée 72, 90
Créativité foisonnante 71, 75
créatures 267, 278, 280
  divines 287
  féeriques 309
  infernales 272, 285
  magiques 18, 270
Creo 125, 177, 181, 182, 188
  Animal 181, 182
  Aquam 188
  Auram 193, 194
  Corpus 198, 200
  Herbam 207
  Ignem 212, 213
  Imaginem 218
  Mentem 223, 224
  Terram 229
  Vim 235, 236
Crépuscule du magicien 142-143
Criamon 13, 14, 38, 60, 148
Criminel marqué 72, 90
Crises 252
cuir épais 260, 289
cuir renforcé 260
Culte de Mercure 11
Cultes des mystères 13-60
Cupidité 301
Custos 71, 76

D

dague 260, 261
Débilitation 264
Décrépitude 28, 251
dé
  de désastre 134
  simple 7
  de tension 7
Défaut de prononciation 72, 90
Défense 253
Défiguration 72, 90
Dégagement 256
Dégâts 180, 253, 255, 264
Délicatesse 72, 90
démons 18, 271
Dépendance à la magie 71, 90
Dépression 72, 91
désastre 7-10, 141, 172, 253
Désorientation 72, 91
Détermination 72, 91
Dextérité 25
Diedne 12, 13
Dieu 275, 300, 303, 306
Difformité 72, 91
Dimensions 267-269
  divine 274
  féerique 272
  infernale 271
  magique 270
disciples de Trianoma 13
Discrétion 103, 105
Distorsion 28, 130, 141, 248, 250-251, 279
Distractions 247
divertissements 308
Divin 10, 267
doctrine 300
Doigté 71, 76
Doigts agiles 103, 105
Domestiqué 289
Dominion 274
Don 10, 20, 68, 71, 76, 122, 309
Don de velours 15, 71, 76, 122
Don tapageur 71, 91, 123
Double vue 71, 76, 103, 105
dragon 281
droit canon 304
Droit civil et canon 103, 106
Droit commun 103, 106
Droit hermétique 103, 106
Droit périphérique 17, 20
Dur d'oreille 72, 91
Durée 174
Durenmar 12

E

écailles de cuir 260
Écailles épaisses 289
écailles métalliques 260
Écriture 247
écu 260, 261
Éducation bohémienne 71, 76
Éducation classique 71, 76
Éducation dans une alliance 72, 91
Éducation féerique 72, 91
Éducation privilégiée 71, 77
Éducation sauvage 72, 91
Éducation solitaire 72, 91
effet constant 158
effets 156, 157
effet secondaire 71, 77
effets mystiques 249, 250
effets spéciaux 258
effort 257
Église 10, 15, 19, 274, 300-301, 303-305, 307, 318
Élève sans imagination 72, 91
Empathie avec les animaux 71, 77, 103, 106

Encaissement 28, 253, 279
Enchantement ardu 72, 91
enchantements 152, 154, 159
Enclin au Crépuscule 71, 91
encombrement 29, 262, 279
Endurance 71, 77
Énergie 25, 129
Enfer 271
Énigme 14, 71, 77, 148
Ennemis 72, 92
enseignant 117, 151
Enseignement 103, 106, 246
Envie 72, 92, 301
épée 260, 261
épée courte 260, 261
épée longue 260, 261
Épineux 289
équipement 29, 65, 260, 279
Équitation 103, 106
Erreurs profitables en (Compétence) 71, 77
Erreur sur la personne 72, 92
érudite 32
Érudition limitée 72, 92
espionnage 18
Espoir 301
esprits 270
esquive 260, 261
Étiquette 103, 106
Étranger 72, 92
êtres féeriques 18, 272, 282
Études contraintes 71, 92
Études libres 71, 77
études mystiques 150
Étudiant attentif 71, 77
Étudiant (Dimension) 71, 77
Étudiant laborantin adepte 71, 77
Europe Mythique 11, 288, 291-292, 296, 308-309, 311
évêque 304
Exaltation 71, 77
Excellente (Caractéristique) 71, 77
Ex Miscellanea 13, 14, 40, 60
expérience 244
expérimentations 170-172
Expertise magique majeure 71, 77
Expertise magique mineure 71, 78
exploration 314
exposition 244

F

Facteur de Difficulté 7, 9
Faible Parma Magica 72, 92
familiers 163-166, 171
Fantôme protecteur 71, 78, 280
Fatigue 257, 262, 264, 279
faucon 293
Faveurs 72, 92
Féerie 10, 267
féodalité 307
Férocité 290
Fierté 72, 92
filius/filia 10
Finesse 103, 106
Flambeau 13-14, 42, 60, 65-66
fléau 260-261
Foi 301
Foi exaltée 71, 78, 274-275
Fondateurs 10, 12
Force 25
Forme 180
Forme déficiente 72, 92
Forme de prédilection 71, 78
Formes 127
Formes élémentaires 128
fortification 119
Fourrure épaisse 289
Frénésie berserk 71, 78
fronde 260-261
Fureur 72, 92

G

Gant 10
gantelet 260-261
Générosité 72, 92
Génie inventif 71, 78
Gente dame 71, 78
Gentilhomme 71, 78
gestes 134
Glissant 289
gourdin 260-261
Gourmandise 72, 92
Grande malédiction 72, 93
Grandes cornes 289
Grandes dents 289
Grandes griffes 290
Grand Tribunal 19
Grand voyageur 71, 79
Grimpeur agile 290
groupe 255-256
Guernicus 13-14, 44, 60
Guerre des magiciens 18

H

hache 260-261
  d'armes 260-261
  de jet 260-261
hachette 260-261
Haine 72, 93
Haine des animaux 72, 93
Halo magique 72, 93
Handicap 72, 93
Handicap social 72, 93
Harcelé par une entité surnaturelle 72, 93
harmonisation de talismans 155
Herbam 128, 206
hérésie 304
Héritier 72, 93
Hermétique 69
Histoire 69
histoires 313
Hors-la-loi 72, 93
Humilité 72, 93
Hypnotisme 71, 79, 103, 106

I

Ignem 128, 212
Illusions 72, 93
Imaginem 128, 217
Imitation 290
Immunité majeure 71, 79
Immunité mineure 71, 79
impact 266
Imposition des mains majeure 71, 79
Imposition des mains mineure 71, 79
Imprudence en sorcellerie 72, 93
incantation rapide 134, 140
incantation silencieuse 141
incantation statique 141
Incompréhensible 72, 93
Inconnue 117
Indépendance 71, 80
Indifférence des animaux 71, 80
Indiscrétion 72, 93
Infatigable 290
Infernal 10, 129, 267, 318
Infirmité 72, 93
Influence temporelle 71, 80
Ingérence 72, 93
Initative 253-254
Insouciance 72, 94
Intellego 126, 182-183, 188-189
  Animal 182, 183
  Aquam 188, 189
  Auram 195
  Corpus 200, 201
  Herbam 208
  Ignem 214
  Imaginem 219
  Mentem 224, 225
  Terram 230
  Vim 236, 237
Intelligence 25
Interdit 72, 94
Intrigue 103, 107
Intuition 71, 80
invention de sorts 151
investigation 323
isolement 119

J

javeline 261
Jerbiton 13, 15, 46, 60

L

laboratoire 150, 162, 163
lance 260, 261
lancement de sorts 131, 134, 269
Lancement lent 72, 94
Lancement méthodique 71, 80
lancement multiple 140
Lancement rapide 71, 80
Langue 103, 107
Langue ancienne 103, 107
Lecteur perspicace 71, 80
légendes 309
lien 164, 165
Liens familiaux étroits 72, 94
Liens mystiques 129, 135, 136, 150
Liens sympathiques 136
Lieu de pouvoir 113
lieux 314
limites de progression 244
limites de la magie 129
lion 294
livres 246
loup 295
loup magique 281
Lupersus 287
Luxure 72, 94, 301
Lycanthrope 72, 94

M

Mage hermétique 71, 80
Mage non structuré 71, 94
mages 10, 24, 33, 59, 312, 321
magie 10, 257, 267, 319
  féerique 148
  hermétique 10, 122
  formelle 10, 131
  parallèle 10
  rituelle 131
  spontanée 10, 132
  Verditius 149
Magie à portée réduite 71, 94
Magie biscornue 72, 95
Magie chaotique 71, 95
Magie contrôlée 71, 80
Magie cyclique (négatif) 72, 95
Magie cyclique (positive) 71, 80
Magie de Diedne 71, 80
Magie de Mercure 71, 80
Magie désorientante 72, 95
Magie de Verditius 71, 81
Magie disjointe 72, 95
Magie douloureuse 71, 95
Magie élémentaire 71, 81
Magie émoussée 72, 95
Magie éphémère 72, 95
Magie étrange 72, 95
Magie féerique 71, 81
Magie formelle flexible 71, 81
Magie imprévisible 72, 95
Magie lâche 72, 95
Magie maladroite 72, 95
Magie parfaite 71, 81
Magie persistante 71, 81
Magie rigide 71, 95
Magie silencieuse 71, 81
Magie spontanée difficile 71, 72, 95
Magie spontanée faible 71, 95
Magie spontanée vitalisée 71, 81
Magie subtile 71, 81
Magister in Artibus 71, 81
magnitude 174
Main manquante 72, 96
maisons 60
maisons d'Hermès 13
Maître ennemi 72, 96
Maître tristement célèbre 72, 96
maîtrise des sorts 140
Maîtrise des sorts 71, 82
maladies 265
Maladresse 72, 96
Mal des transports 72, 96
Malédiction de Vénus 72, 96
Malus de Blessure 28
Manque de confiance en soi 72, 96
Marchand 71, 82
Marchandage 103, 107
Marche des magiciens 18
marchés et les foires 309
Marginal 72, 96
mariage 301
Marque de Crépuscule 29
Marsyne 284
marteau d'armes 260-261
masse 260-261
masse et chaine 260-261
massue 260-261
Mateos 282
matériaux 154, 173, 259
Mauvaise magie formelle 72, 96
Mauvaise mémoire 72, 96
Mauvais étudiant 72, 96
Médecine 103, 107
Méjugement 72, 96
Mémoire magique 71, 82
Mentem 128, 223
Mentor 72, 96
Mercere 13, 15, 48, 60
Merinita 13, 15, 50, 60, 148
Michel 285
miracles 275, 305, 306
Mission supérieure 72, 96
Moine mendiant 71, 82
monastères 305
monde magique 271
Monstre 118
Musique 103, 107
Musique enchanteresse 71, 82, 103, 108
Mutisme 72, 96
Muto 126, 183-184, 189-190
  Animal 183-184
  Aquam 189-190
  Auram 196
  Corpus 201, 203
  Herbam 209
  Ignem 215
  Imaginem 220-221
  Mentem 225-226
  Terram 231
  Vim 237-238
mystères 147-148

N

Nain 72, 96
Natation 103, 108
Nature essentielle 129
niveau 174, 180
Niveaux de Fatigue 28
Noble propriétaire terrien 71, 82
noblesse 20, 307-309
Nocturne 72, 96
Non-combattant 72, 97
Nuisance surnaturelle 72, 97

O

Obéissance 72, 97
Obésité 72, 97
objets magiques 20, 116, 153, 159, 171
  à charges 153
  majeurs 153
  mineurs 153
Obsession 72, 97
Odorat développé 290

Œil manquant 72, 97
Optimisme 72, 97
ordination 302
Ordo Miscellanea 12
Ordre d'Hermès 10-12, 122, 174, 274, 317
Oreille manquante 72, 98
Orgueil 301
Ouïe fine 71, 82, 290
ours 291
outil agricole 260-261

P

pape 303-304
Paradis 303
parens 10
Parens compétent 71, 82
Parens incompétent 72, 98
Paresse 301
Parma Magica 10, 12, 103, 108, 123, 137
paroles 134
Passé diabolique 72, 98
Pauvreté 72, 98, 118
Paysan 71, 82
paysans 19, 311
péché 300, 308
péchés capitaux 301
Pédagogue 71, 82
Pénétration 103, 108, 132, 136, 140, 269
pénitence 302
Perception 25
Perception de la sainteté et de la malignité 71, 82, 103, 108
Perdo 126, 184-185, 190
Animal 184-185
Aquam 190
Auram 197
Corpus 203-204
Herbam 210
Ignem 216
Imaginem 221
Mentem 225-226
Terram 232-233
Vim 239
personnage 24, 58
personnages joueurs 312
Personnalité 26, 65, 69-70, 279
Pessimisme 72, 98
Petite carrure 72, 98
Petite malédiction 72, 98
Peur 72, 98
Philosophies 103, 108
pieds 260-261
pierre 260-261
Piété 72, 98
Piètre (Caractéristique) 72, 98
pique courte 260-261
pique longue 260-261
poings 260-261
Point faible 72, 98
poisons 265
Polandrus 285
politique 118, 316, 323
Portée 174
pouvoirs 166, 279
praeco 18
Pratique 245
Précaire 113
Prédateur à l'affût 290
Prédateur poursuivant 290
Prémonitions 71, 83, 103, 108
Présence 25
Prestige 119
Prestige hermétique 71, 83
prêtre 33
Prêtre 71, 83
prêtres 302
privation 265
Privé de mains 72, 98
Profession (type) 103, 109
progression 244-245
Prophétie de mort 71, 83
Protection 71, 84, 118
Prudence en sorcellerie 71, 84
Prudence pour (Compétence) 71, 84
pugilat 258
puissance 115
Puissance 278, 279
Puissance d'automne 113

Q

Quaesitor/Quaesitores 10, 12, 13-14, 18-19
Qualités 288
Querelle 72, 98
quêtes 316

R

Ragots 71, 84
Rebouteux 72, 98
Réclusion 72, 98
récupération 262-264
Redevable 118
Réflexes éclair 71, 84
Regard perçant 71, 84
regio 118-119, 276
Rego 126, 186, 191
Animal 186
Aquam 191
Auram 197, 198
Corpus 205, 206
Herbam 210, 211
Ignem 216, 217
Imaginem 222
Mentem 227, 228
Terram 233
Vim 240
Relique 71, 84
rembourrage 260
Renforcement vital 71, 84
Réputation 26-28, 65, 248, 279
requêtes 315
Réserves de force 71, 84
Résident d'une alliance 71, 84
Résistance magique 137-138, 140, 269, 278, 287
Résistance magique faible 71, 98
Résistance magique limitée 72, 98
Responsabilité 72, 99
ressources 115-116, 304-305, 320
Ressources cachées 119
Ressources contestées 118
Restriction 71, 99
Révélations secondaires 71, 84
Richesse 71, 85, 119
Ripaille 103, 109
rituel 179-180
de longévité 160
Rituel de longévité difficile 71, 99
Rival 118
Robuste 290
Route 118
Ruines d'hiver 113

S

sacrements 301
sagas 317, 319-320, 322-323
Sage 71, 85
saints 302, 303
Saisie 290
saisons 244
saisons des alliances 111
Sang de géant 71, 85
Sang feerique 71, 85
Sang féerique saillant 71, 86
sanglier 292
Sang mythique 71, 86
Satan 271
sceau du magicien 180
sceaux 140
Schisme 10, 12
Seferiel 287
Seigneur vulgaire 113
Sens de la nature 71, 87, 103, 109
Sens de l'équilibre 71, 87
Sens du devoir 72, 99
Sensibilité 72, 99
Sensibilité à la magie 71, 87, 103, 109
sens magique 178
Serment de fidélité 72, 99
Serment de l'Ordre 16
servants 10, 24, 29, 59, 312
Simple d'esprit 72, 99
Societas 60
sodalis/sodales 10
soins 263
soldat standard 30
Sombre secret 72, 100
sorcière 33
sorts 10, 131, 134, 151, 160, 174, 180
connus 29
non-rituels 134
spontanés 134
Souillure maléfique 72, 100
Source de vis personnelle 71, 87
sources de chaleur 266
Sourcier 71, 87, 103, 110
spécialisations 102
spécialiste 31
spécialistes 116
Statut Social 59, 69
Stellatus 281
structures 304
Subalternes difficiles 72, 100
successions 308
summa/summae 115, 246-247
Supérieurs 118
Surdité 72, 100
Surnaturel 69
Survie 103, 110

T

Taille 25, 28, 279
Talent en (Art) 71, 87
Talent pour (Compétence) 71, 87
talismans 155
targe 260-261
Tarlan 283
Technique déficiente 71, 100
Techniques 125, 180
Témérité 72, 100
Tempérance 72, 100
temps 130
tenue 259
Terram 128, 229
textes de laboratoire 116, 161-162
Théologie 103, 110
Théorie de la magie 103, 110
Toque Rouge 10, 71, 87
Total de laboratoire 150
tractatus 115, 246-247
Traits de Personnalité 26, 28
Travesti 72, 100
Tremblote 72, 101
Tremere 12, 13, 15, 52, 60
trésors 315
Trianoma 10, 11
Tribunal 10, 323
Tribunaux 18, 19
trique 260, 261
Tristement célèbre 72, 101
Tromperie 103, 110
troupe 320, 322
Tytalus 12, 13, 15, 54, 60

U

Urbaine 113, 118

V

Vagabond 71, 87
valeur de Confiance *voir Confiance*
valeur de Distorsion *voir Distorsion*
Venimeux 290
Verdeur 71, 87
Verditius 13, 16, 56, 60, 149
Vertus 25, 28, 59, 68, 70-71, 279, 288
vertus théologiques 301
vétéran grisonnant 31
vicaire 303
Vices 25, 28, 59, 68, 70-71, 88, 279, 288
Vieillissement 129, 251-252
Vieillissement accéléré 72, 101
Vigueur 71, 88
villes 309, 310
Vim 128, 234
vipère 291
vis 10, 116, 130, 134, 150, 246, 277, 279
brut 130, 134, 277
corrompu 277
extraction de 150
gâchis de 71, 92
réserves de 116
sources de 116
transfert de 151
utilisation de 151
visée 139
Vision acérée 71, 88
Vision précise 290
Visions 72, 101
Vivacité 25, 288
Vocal 290
Vœu 72, 101
Vœux monastiques 72, 101
Voilier accompli 290
Voilier rapide 290
voyages 266, 307
Vraies lignées 13, 60
Vue basse 72, 101
vulgaires 18, 20, 123, 275, 288, 323
Vulnérabilité au pouvoir divin 72, 101
Vulnérabilité au pouvoir féerique 72, 101
Vulnérabilité au pouvoir infernal 72, 101

Personnage :

Joueur :

Saga :

Tribunal : Année :

Maison :

Alliance :

Âge : Taille : Confiance :

Ars Magica 5e Édition

Nom de naissance : _____
Année de naissance : _____
Sexe : _____
Ethnie/Nationalité : _____
Lieu de naissance : _____
Religion : _____
Titre/Profession : _____
Taille : _____ Poids : _____
Cheveux : _____ Yeux : _____
Main directrice : _____

Décrépitude : ____

Effets de l'Âge

Distorsion : ____

Effets de la Distorsion

Caractéristiques

		Description	Valeur
Intelligence	Int	(_____)	_____
Perception	Per	(_____)	_____
Force	For	(_____)	_____
Énergie	Éne	(_____)	_____
Présence	Pré	(_____)	_____
Communication	Com	(_____)	_____
Dextérité	Dex	(_____)	_____
Vivacité	Viv	(_____)	_____

Vertus : _____

Vices : _____

Compétences

Exp.	Compétence	Spécialité	Valeur
[ ]	_____	(_____)	_____
[ ]	_____	(_____)	_____
[ ]	_____	(_____)	_____

Ars Magica 5e Édition

Traits de Personnalité

	Valeur

Réputations

	Type	Valeur
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	

Combat

Armure :

Encaissement : _____

Charge : _____

Modificateurs de combat :

Blessures

Indemne	❑	❑
	0	❑
Blessures légères	❑❑❑❑❑	-1 ❑
Blessures moyennes	❑❑❑❑❑	-3 ❑
Blessures graves	❑❑❑❑❑	-5 ❑
Incapacité	❑	❑
Mort	❑	

Niveaux de Fatigue

	❑	Dispos
2 min.	❑	Essouflé
10 min.	❑	Las
30 min.	❑	Fatigué
1 h	❑	Hagard
2 h	❑	Inconscient

Fatigue : _____

Blessures

Armes

	Viv	+	Arme	-	Enc	=	INIT	Dex	+	Comp	+	Arme	=	ATQ	Viv	+	Comp	+	Arme	=	DÉF	For	+	Arme	=	DGT	CHG	PORT.
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			
		+		-		=			+		+		=			+		+		=			+		=			

Équipement

Charge totale : _____ Encombrement : _____

Permission de photocopier accordée pour usage personnel. © Ludopathes Éditeurs sous licence accordée par Atlas Games - 2013

Ars Magica 5e Edition

Maison :
Alliance :
Sceau du magicien :

Domus Magna :
Primus :
Parens :
Alliance d'apprentissage :

Arts Magiques

Exp.	Technique		Valeur	Exp.	Forme		Valeur	Exp.	Forme		Valeur
[ ]	Creo	Cr	_____	[ ]	Animal	An	_____	[ ]	Ignem	Ig	_____
[ ]	Intellego	In	_____	[ ]	Aquam	Aq	_____	[ ]	Imaginem	Im	_____
[ ]	Muto	Mu	_____	[ ]	Auram	Au	_____	[ ]	Mentem	Me	_____
[ ]	Perdo	Pe	_____	[ ]	Corpus	Co	_____	[ ]	Terram	Te	_____
[ ]	Rego	Re	_____	[ ]	Herbam	He	_____	[ ]	Vim	Vi	_____

Totaux de Lancement de Sorts

Valeur de lancement : Tech + Forme + Éne + Aura
Formels : Valeur de lancement + Dé
Rituels : Valeur de lancement + Art Lib + Philos + Dé
Spontanés (Fatigue) : (Valeur de lancement + Dé tension) / 2
Spontanés (sans Fatigue) : Valeur de lancement / 5

Vitesse d'incantation rapide
(+ dé de tension) + =
Viv Finesse Total

Reconnaître un effet magique
(+ dé, vs. 15 - magnitude) + =
Per Vigilance Total

Cibler
(+ dé) + =
Per Finesse Total

Concentration
(+ dé) + =
Éne Concentration Total

Résistance magique
(+ Forme) × 5 =
Parma Magica Total

Lancement multiple
(+ dé de tension - Nb sorts, vs. 9) + =
Int Finesse Total

Laboratoire

Total de laboratoire
(+ Technique + Forme) + + =
Int Th. Magie Aura Total

Limite de vis : Th. Magie × 2 = _____

Rituel de Longévité

Total de laboratoire : _____
Modificateur au jet de Vieillissement : _____
Marque de Crépuscule : _____

Vis brut

Art	Pions	Forme physique
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Familier

Int/Rus	_____	Taille	_____
Per	_____	Puis	_____
For	_____	Enc	_____
Éne	_____	Fat	_____
Pré	_____	Init	_____
Com	_____	Atq	_____
Dex	_____	Déf	_____
Viv	_____	Dgt	_____

Cordes
Bronze _____ Argent _____ Or _____

Qualités du lien et Pouvoirs : _____

Permission de photocopier accordée pour usage personnel. © Ludopathes Èditeurs sous licence accordée par Atlas Games - 2013

Ars Magica
5e Édition

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Sort : _____
Forme : _____ Technique : _____
Niveau : _____ Bonus : _____
Portée : _____ Durée : _____ Cible : _____
Exp. : _____ Maîtrise : _____
Notes : _____

Permission de photocopier accordée pour usage personnel. © Ludopathes Éditeurs sous licence accordée par Atlas Games - 2013



L'art de la magie

Imaginez un monde où les mythes sont réels. Les fées dansent au milieu des clairières, les anges protègent l'Église, les démons corrompent les faibles et les sorciers manipulent des forces magiques hors de portée des simples mortels.

Vous jouez l'un de ces mages, qui, rassemblés dans une alliance avec vos serviteurs et vos associés, découvrez des pouvoirs secrets et générez des merveilles.

Ainsi, à votre passage, vos aventures deviennent la matière des légendes.

Prix de vente : 49 €
Réf : LUDARS01
ISBN : 978-2-35112-029-3

ATLAS GAMES

LudoPathes