





La maison Bonisagus

« Mes frères et sœurs, je vous apporte la potion qui guérira nos chagrins et cicatrera nos blessures. Il n'est plus besoin de nous conspirer les uns contre les autres car nous sommes désormais unis sur la base commune que ces connaissances nous ont apportée et pouvons faire la paix. Puissent chacun de vous et tous vos filii user avec sagesse de mes enseignements. »

— Bonisagus annonçant son invention de la Magie hermétique devant le Premier Tribunal.



Les mages de la maison Bonisagus sont les descendants des deux fondateurs de l'Ordre d'Hermès : le magus Bonisagus, qui inventa la Parma Magica, et la maga Trianoma, qui se servit de cette protection magique pour rassembler les autres

Fondateurs de l'Ordre. La maison Bonisagus est une vraie lignée, ce qui signifie que chaque mage a été formé auprès d'un mage de la Maison et que cette relation entre le maître et son apprenti remonte à l'époque des deux fondateurs. Les membres de la Maison poursuivent les objectifs du binôme d'origine. Les mages Bonisagi explorent les applications théoriques de la magie, plongeant toujours plus profondément dans les secrets de ses arcanes et repoussant les limites de la théorie originale de Bonisagus. Les mages Trianomae poursuivent le programme politique de leur

Personnages célèbres

- Bonisagus, inventeur de la Parma Magica et de la théorie de la Magie hermétique, Fondateur de la Maison.
- Trianoma, visionnaire responsable de l'Ordre d'Hermès, Fondatrice de la Maison.
- Lucian, premier apprenti de Trianoma, premier Quéteur.
- Viëa, jumelle de Trianoma, ennemie de l'Ordre.
- Notatus, premier Primus, apprenti de Bonisagus, inventeur de l'Ægis du foyer.
- Thamus Collis, Primus pendant La Guerre du Schisme.
- Jovius, dernier apprenti de Bonisagus, soumis à la Marche des magiciens par son parents.

Points clefs

Population : 81 (52 mages Bonisagi, 29 mages Trianomae).

Domus Magna : Durenmar, dans le Tribunal du Rhin.

Prima : l'archimage Murion. Intrigante sans scrupule et farouche conservatrice, Murion dirige la Maison selon une politique ambitieuse qui, si elle aboutit, rétablira la puissance de la Maison parmi les autres.

Tribunaux de prédilection : les Tribunaux du Rhin et Romain, suivis des Tribunaux Ibère et Provençal.

Devise : *Pertinacia Sapientiaque Ad Cognitionem Cursum Sunt* (La persévérance et la sagesse sont les clés de la connaissance).

Symbole : deux clés croisées.



CAPÍTULO

I

maîtresse, prônant la paix et la coopération entre les Maisons de l'Ordre d'Hermès et partant à la recherche d'autres magiciens qui pourraient éventuellement contribuer à la communauté des mages. Ces deux objectifs participent à la grande quête de connaissance de la Maison. Les mages Bonisagi sont les pionniers de la recherche fondamentale tandis que les mages Trianomae opèrent dans les coulisses et maintiennent les rouages politiques de l'Ordre d'Hermès en mouvement, privilégiant toujours la paix à la discorde.

À travers l'histoire, les magiciens ont toujours aspiré au même but : comprendre les secrets de la nature et apprendre à les maîtriser. Les mages de la maison Bonisagus aspirent à la même chose, leurs différences tenant à l'orientation de leur communauté et à l'idée arrêtée que seule la paix peut offrir l'équilibre nécessaire à ce genre de découvertes. De toutes les Maisons hermétiques, la maison Bonisagus est celle qui est le plus en accord avec l'Ordre d'Hermès, y voyant une communauté sûre qui autorise la

poursuite de ses objectifs personnels. Nul n'a jamais entendu un mage Bonisagus contredire l'Ordre.

Les pages qui suivent présentent en détail la maison Bonisagus, à commencer par ses Fondateurs et son histoire, et se poursuivent avec l'organisation de la Maison au treizième siècle. Cette section inclut également des informations sur les Quêteurs, un groupe non-officiel de mages qui étudie le passé mystique et recherche des sites légendaires et magiques. Ensuite vous trouverez plus d'informations sur les mages de la Maison, en commençant par les apprentis, avant que ne soient expliquées les deux branches de celle-ci. La partie concernant les particularités de la maison présente deux systèmes exclusifs aux Bonisagi, la Reconnaissance et les Folios, ainsi que plus d'informations sur la compétence sociale d'Intrigue. Cette section se termine sur les nouvelles Vertus et sur les nouveaux Vices accessibles aux mages Bonisagi. Les règles concernant la recherche fondamentale sont expliquées ensuite, et peuvent s'avérer utiles à n'importe quel mage, suivies d'exemples de découvertes hermétiques.

Histoire

Le Fondateur Bonisagus

Bonisagus est né à Florence en 690. Troublés par la puissance de son Don, ses parents l'envoyèrent vivre auprès de son oncle, un diacre de l'église Or' San Michele, (San Michele in Orto ou Saint-Michel-au-jardin), dans l'espoir que sa présence apaisante guérirait leur fils. Cet oncle prit conscience de la nature de Bonisagus et, plutôt que d'étouffer les inclinaisons de l'enfant, décida de les encourager. Franc et charismatique, Bonisagus passa son enfance à lire les ouvrages de la bibliothèque de son oncle et à écouter les orateurs itinérants qui prêchaient sur le seuil de l'église.

Florence était gouvernée par les Lombards, une tribu d'envahisseurs germaniques réputés pour tuer les parias, les indigents et quiconque donnait l'impression de les menacer. Craignant que Bonisagus n'attirât leur attention, son oncle l'emmena voir Iozhéza, un magicien vivant dans la campagne florentine. Iozhéza était un conjurateur de grand talent à la recherche d'autres magiciens dont il rêvait d'apprendre les secrets magiques, pour lesquels il était prêt à tuer. Il accepta volontiers Bonisagus et lui enseigna ses premiers sorts. Ensemble, ils explorèrent les côtes italiennes, traquant les vestiges des cultes perdus de Mercure, de Dionysos et de Mithra au milieu des décombres de l'Empire romain. À cette époque, Bonisagus fut témoin de plusieurs actes maléfiques d'Iozhéza.

En Égypte, ils tombèrent sur un groupe de magiciens qui suivaient encore l'ancien Culte d'Osiris. Iozhéza les persuada d'accomplir l'un de ses plus anciens rites, une cérémonie d'« incubation » au cours de laquelle Iozhéza, en plein rêve, rencontrerait l'ancien dieu Râ. Alors que Bonisagus l'observait, son maître apparut enveloppé d'une lumière chaude et brillante. Quand la lumière se dissipa,

an
de
voj
w
péro
pinc
mor
coenti.



Iozhéza avait disparu du monde vulgaire. Bonisagus fut incapable de dire si le sort avait échoué ou s'il n'avait que trop bien fonctionné.

Il poursuivit sa quête des cultes perdus et des mages isolés. Bonisagus s'intéressait davantage aux similitudes qu'il voyait entre les différents types de sorts plutôt qu'à des sorts spécifiques. Comme il était dangereux de rencontrer des magiciens seul, Bonisagus se mit à la recherche de cités réputées pour leur magie. Il vécut à Éphèse pendant quelques années, où il s'intéressa au culte disparu de Diane et à ses mystères extatiques. Quand Éphèse tomba aux mains d'une armée musulmane en 717, Bonisagus prit la fuite pour Rome, où vivait désormais son oncle. Logeant dans une tour de l'Aventin, Bonisagus découvrit non loin de là un puits à moitié enseveli et oublié depuis longtemps. Il en descendit les parois asséchées et y trouva une cache secrète renfermant des rituels du Culte de Mercure.

En apprenant de lui-même certains des rituels mineurs, il mit à jour des points communs avec ses propres sorts, ceux du culte d'Osiris et d'autres du temple de Diane, et pensa pouvoir créer un système de magie qui engloberait tous ces types de magie. Financé par son oncle, Bonisagus se lança alors dans une quête passionnée d'autres textes magiques, écumant le bassin égéen et s'enfonçant en Perse pour déterrer de nombreux ouvrages légendaires et papyrus magiques. Sa première bibliothèque était une immense compilation de mémoires de magiciens cappadociens, de connaissances secrètes sur les mystères chaldéens, gnostiques, chrétiens et juifs, et même d'écrits magiques attribués à Moïse et à Salomon.

Au cours de ses voyages, Bonisagus rencontra également beaucoup de puissants mages, même si ses premières rencontres furent désastreuses et que l'une d'entre elles faillit lui coûter la vie. Paradoxalement, le mage qui faillit le tuer deviendra plus tard l'un des Douze Fondateurs. Bonisagus décida d'inventer une forme de résistance magique pour se protéger. Ses efforts furent retardés à cause de voleurs qui lui déroberent une sacoche remplie de livres lors de son retour de Rome. Bonisagus les suivit jusqu'à leur repaire secret, une grotte des Alpes du Sud, et récupéra ses biens. En repoussant les voleurs, Bonisagus s'aperçut que la grotte était en réalité un sanctuaire dédié à Hermès avant que les bandits n'en eussent fait leur repaire. Il songea qu'elle ferait un endroit idéal pour ses recherches puisqu'elle était à la fois intime et conservait une certaine aura magique. Il se mit à la double tâche de formuler une théorie magique universelle et de créer un type de résistance magique. On n'entendit plus parler de lui pendant dix ans.

La Fondatrice Trianoma

Trianoma est née en Thessalie, d'une longue lignée de puissantes ensorceleuses dont les origines maternelles remontaient à Circée et à Médée. La Thessalie est réputée pour ses grandes sorcières et Trianoma, comme sa sœur jumelle Viéa, ne faisaient pas exception à la règle. Elles furent formées à la magie par leur nourrice, dont elles apprirent des sortilèges et des chants-sorts alors qu'elles étaient petites. Trianoma était également bénie de visions, des augures étranges qui la fascinaient et l'effrayaient. Elle comprenait rarement ces visions et s'appuyait sur les interprétations de sa sœur pour leur donner sens.

Une nuit, Trianoma fit un terrible cauchemar dans lequel elle se disputait avec sa sœur, entourées d'un an-

Graine d'histoire :

Les légendes des Fondateurs

De nombreuses légendes entourent Bonisagus et Trianoma mais seules quelques-unes de ces histoires fantastiques sont attribuées au binôme. Enquêter sur ces légendes pourrait faire l'objet d'excellentes aventures.

Certains trouvent étrangement fortuit que la demeure romaine de Bonisagus, sur l'Aventin, ait été si proche du puits qui renfermait plusieurs sorts mercuriens perdus. Selon une légende, c'est l'oncle de Bonisagus qui les y aurait laissés afin que son neveu, curieux, les trouvât. L'histoire raconte qu'il agissait sur ordre du Pape Grégoire II, l'un des premiers papes qui se vit confier la bibliothèque pontificale, et que ce dernier faisait passer certains des textes les plus curieux du Vatican au jeune mage ingénieux. Peut-être espérait-il que la théorie de Bonisagus conduirait à la création d'un ordre de mages fidèles à l'Église, à l'image du Culte de Mercure qui était dévoué à l'Empereur romain. Existe-t-il un lien entre l'Église et l'Ordre d'Hermès ?

L'histoire du voyage de Trianoma jusqu'au dragon est bien connue et pourtant, nul n'a jamais pu retracer un seul pas de son parcours mythique. Qui était donc ce dragon qu'elle tira du sommeil et comment connaissait-elle la localisation de Bonisagus, qui travaillait isolé ? Beaucoup pensent qu'il s'agissait de l'un des Anciens, ces êtres exceptionnels de l'ère primordiale qui dirigeaient les ensorceleuses. Si tel fut le cas, alors cela pourrait signifier que l'Ordre n'est qu'un simple pion pour ces créatures. Certains ont essayé de retracer le voyage des deux sœurs, sans succès, mais peut-être qu'une nouvelle expédition permettrait de trouver la vérité. Arrivés au crépuscule de leur vie, Trianoma et Bonisagus développèrent tous deux des Rituels de Longévité. Pendant leur séjour dans la grotte alpine, ils conçurent un fils. Le mélange de leurs lignées magiques donna un garçon étrange, au Don puissant, mais psychologiquement fragile. Une nuit, l'enfant, alors âgé de cinq ans, prit la fuite et résista aux efforts de ses parents pour le retrouver. Certains racontent que ce fut la raison pour laquelle Bonisagus quitta la grotte et s'en alla pour la Forêt Noire : il lui était devenu douloureux de poser les yeux sur sa demeure. La grotte n'a jamais été découverte. Certains mages pensent que l'enfant finit par y retourner mais dans quel objectif cruel, nul ne le sait.

CAPÍTULO

I

Graine d'histoire
Le journal perdu de Polus

Polus était un puissant mage qui vécut au neuvième siècle et qui tenait des journaux dans lesquels il compilait toute sa vie de mage Trianomae. Plusieurs de ses carnets existent encore, dans la Grande Bibliothèque de Durenmar. Récemment, on a retrouvé l'un de ses journaux disparus, qui contient des informations spécifiques sur son implication, et celle d'autres mages Trianomae, dans l'affaire de la Brèche. En plus de reconnaître sa responsabilité, ces carnets établissent clairement que les Trianomae ont à plusieurs reprises violé le Serment d'Hermès en espionnant les mages de la maison Tremere. Si ce journal disparu devait tomber entre les mains de l'Ordre, il discréditerait sérieusement la maison Bonisagus et sa lignée Trianoma. Il est demandé aux personnages-joueurs de découvrir la vérité sur ce journal : est-il authentique ou s'agit-il d'un faux ?

neau de feu flamboyant, tandis qu'un puissant magicien les observait. Son cauchemar prit fin quand Trianoma tua sa sœur. Viéa en conclut que les mages isolés et désespérés qui vivaient en Europe finiraient par détruire les deux sœurs et le monde, et que leur seul recours était de tuer le magicien du rêve de Trianoma. Ensemble, elles entreprirent une quête épique pour retrouver ce magicien et leur voyage les conduisit par-delà les frontières de l'Éthiopie, à l'autre bout du monde. Elles trouvèrent un temple des Hespérides, gardé par une prêtresse massyle et un dragon endormi au sein du temple. Elles réveillèrent le dragon et lui offrirent des sacrifices en échange de sa sagesse au sujet de leur quête. Le dragon dit aux femmes de marcher jusqu'aux sommets enneigés des Alpes, où elles trouveraient une grotte abandonnée et son occupant oublié.

Un an plus tard, Trianoma et sa sœur découvrirent la cachette de Bonisagus. S'en remettant aux conseils de Viéa, les deux sœurs, dont la longue chevelure libre était tressée de serpents venimeux, l'attaquèrent sur le champ. Les incantations de Trianoma et les flèches enchantées de Viéa échouèrent à pénétrer les défenses magiques de Bonisagus et le mage n'eut aucun mal à vaincre les deux femmes. Bo-

nisagus emprisonna les sœurs et les menaça de les réduire en esclavage si elles refusaient de lui apprendre leur chan-te-magie. Viéa refusa son offre mais Trianoma eut l'habileté d'accepter.

La théorie magique de Bonisagus, encore brute et à ses balbutiements, intégra facilement les sorts des jume-lles. À mesure qu'il la formulait, il enseignait aux deux sœurs. Ce partage de secrets magiques changea la relation qu'entretenaient le magicien et les sorcières, et tout parti-culièrement les sentiments de Trianoma qui commença à voir Bonisagus sous un angle différent. Il semblait être un homme tendre, sincère et curieux plutôt qu'une menace. Tandis qu'il apprenait leurs sorts, Bonisagus enseigna aux deux femmes des sorts formels simples qu'il avait inventés grâce à son nouveau système de magie. Néanmoins, toutes deux brûlaient d'apprendre les secrets de la Parma Magica. Les ardeurs de Trianoma s'intensifiaient, Viéa en éprouva de la jalousie pour leur relation. Les sœurs se disputaient de plus en plus et, après une querelle particulièrement violen-

Domus Magna: Durenmar

La domus magna de la maison Bonisagus, Duren-mar, se trouve dans la Forêt Noire du Saint-Empire romain germanique (Allemagne d'aujourd'hui). Bâtie sur les ruines d'un temple de Mercure, c'est là que les Douze Fondateurs jurèrent allégeance à l'Ordre d'Hermès en 767. Elle se compose de trois tours, d'un forum et de plusieurs bâtiments péri-phériques se dressant au milieu de l'une des rares vallées de la forêt. Les trois tours tiennent leur nom des trois mages les plus importants de la maison Bonisagus. La Tour de Bonisagus accueille la Grande bibliothèque, collection d'ouvrages inégalee, la Tour de Notatus renferme les quartiers d'habitation des mages Bonisagi résidents, y compris ceux de la Prima Murion. La Tour de Trianoma est le foyer des mages Trianomae, des Toques Rouges et des autres mages n'appartenant pas à la Maison. Les réunions du Tribunal du Rhin ainsi que les Grands Tribunaux se tiennent sur le Forum d'Hermès. Vous trouverez plus d'informations sur Durenmar dans *Les Gardiens Sylvestres : le Tribunal du Rhin* (à paraître).



te, Viéa quitta la grotte et s'enfuit dans la nuit avec plusieurs des précieux livres de Bonisagus.

Le mage s'en trouva furieux mais Trianoma lui interdit toute vengeance. Elle se souvenait de ce rêve qui était à l'origine de son voyage et elle pensait que partir à la poursuite de sa sœur conduirait le monde des magiciens à une fin horrible. Elle se servit du chapardage de sa sœur comme excuse pour proposer un nouvel ordre de mages, où le vol et le meurtre seraient inutiles. Bonisagus était réticent mais Trianoma lui dressa le portrait d'une société de magiciens comme il n'en avait jamais vue. Il acquiesça et l'accepta comme apprentie à part entière, initiant son apprentissage avec beaucoup de sérieux. En l'espace d'une année, elle avait appris la Théorie hermétique et, enfin, la Parma Magica.

Les années de formation de l'Ordre

Trianoma se mit en route à travers l'Europe, à la recherche de puissants mages qui accepteraient de rejoindre l'Ordre naissant d'Hermès. En 754, Bonisagus s'installa dans un ancien temple de Mercure, situé dans la Forêt Noire du Saint-Empire romain. La formation de l'Ordre fut un travail lent dont la réalisation prit près de trente ans. Pendant tout ce temps, Trianoma envoya des mages à Bonisagus, qui collaborait étroitement avec eux afin d'intégrer leur magie à sa théorie universelle. Certains des fondateurs étaient réticents à l'idée de rejoindre l'Ordre et il fallut plusieurs visites de Trianoma avant de les persuader. Offrir l'enseignement de la Parma Magica en contrepartie de leur adhésion à l'Ordre finit par payer. En 767, douze mages se réunirent au cœur de la Forêt Noire et jurèrent fidélité au nouvel Ordre d'Hermès. Trianoma refusa de fonder sa propre lignée, préférant jouir des avantages de la neutralité en restant dans celle de Bonisagus. Elle prônait la coopération, luttant contre l'esprit de compétition inhérent à tous les mages, et espérait que ses descendants feraient de même.

L'Ordre se développa rapidement et la maison Bonisagus fut le chef de file de cet élan initial. La théorie de la magie enfin achevée, Bonisagus commença à former des apprentis et ne fit pratiquement plus qu'enseigner son nouveau système à de jeunes élèves enthousiastes. Triano-

ma prit elle aussi un apprenti, Lucian. Tandis que Bonisagus resta à Durenmar pour enseigner, Trianoma continua à travailler avec les autres Fondateurs pour les aider à mettre en place des alliances modelées sur l'exemple de Durenmar. Les anciens temples et les régions légendaires s'avéraient être des endroits parfaits pour établir ces alliances, et Trianoma passa beaucoup de temps à chercher de tels sites.

Alors que l'Ordre grandissait, Bonisagus et Trianoma se mirent d'accord sur le fait qu'ils avaient besoin d'aide pour superviser leur Maison. Si tous deux aimaient le flou de l'Ordre et son absence de restriction au regard de la Recherche hermétique, ils souhaitaient également encourager les mages Bonisagi à partager leurs idées et les importantes découvertes magiques. Trianoma cherchait aussi à maintenir ses projets politiques. Au début du neuvième siècle, la Maison avait déjà formé deux Cercles intérieurs, un pour chacune de ses branches. Les Colentes Arcanorum, ou « Collecteurs du Savoir secret », sont un conseil de mages Bonisagi responsables du rassemblement et de la diffusion des connaissances. Les Tenentes Occultorum, ou « Intendants du Savoir secret », sont quatre mages Trianomae qui supervisent la branche politique de la Maison. Ils se voient eux-mêmes comme des gardiens chargés de protéger leurs ouailles, les mages hermétiques, et s'assurent qu'aucune des informations quittant la maison Bonisagus ne quitte l'Ordre d'Hermès.

La maison Bonisagus répondit de manière inégale aux premiers conflits qui menacèrent l'Ordre d'Hermès. Ses mages se rendirent à peine compte des calamités qui le frappaient, préférant se concentrer sur leurs recherches personnelles plutôt que sur toute réaction organisée. Ils estimaient que l'Ordre était suffisamment compétent pour gérer ces événements sans leur participation spécifique. On accusait souvent Bonisagus d'être trop centré sur lui-même et oublié du monde qui l'entourait, impression qui colla à la peau de sa lignée. Les mages Trianomae s'investirent entièrement dans ces premiers problèmes, pensant qu'il n'était pas un seul conflit que des négociations pacifiques et des manœuvres politiques habiles ne puissent résoudre. Ils réalisèrent leur erreur avec Damhan-Allaidh, qui ne se souciait guère des négociations et préférait décapiter


CAPÍTULO

1

Graine d'histoire :
La fin des Fondateurs

On ne retrouva jamais Viéa ni les livres qu'elle avait emportés avec elle. Certains pensent que les ouvrages volés contenaient des détails perdus sur la théorie de Bonisagus et que leur redécouverte permettrait de corriger certaines des failles de la Théorie magique. Ils soutiennent que Viéa s'en retourna en Thessalie et créa une lignée d'ensorceleuses dont la magie pouvait dépasser les limites de la Magie hermétique. L'objectif de Bonisagus au Tribunal de Thèbes de 836 était de monter un groupe d'aventuriers pour retrouver son ennemie. Les personnages-joueurs pourraient se faire recruter pour explorer les îles grecques à la recherche des ouvrages perdus de Bonisagus et, pourquoi pas, de sa tombe.

Trianoma ne mourut pas dans la paix de son sommeil lors du Grand Tribunal de 832. Étant consciente du pouvoir que les êtres qui meurent avant l'heure laissent sur la terre au moment de partir, Trianoma insista pour que son mentor l'assassinât dans l'espoir que son sacrifice ultime intensifierait l'aura magique de Durenmar. Bonisagus refusa catégoriquement et Trianoma força son apprenti à commettre l'irréparable. Sa mort fut un succès dans la mesure où elle accrut de manière permanente l'Aura magique de la vallée mais elle emprisonna également le fantôme de Trianoma au sein de sa propre tour. Les deux derniers étages furent détruits au cours d'une tentative visant à déloger son esprit, qui hante maintenant les environs de la Forêt Noire.



les mages plutôt que de s'en faire des amis. Il est possible que les Trianomae s'en soient mieux sortis au cours des crises ultérieures mais, étant donné que la lignée suivait Trianoma et sa façon d'agir sans chercher nulle reconnaissance, leur implication exacte reste un mystère. Les fervents conspirationnistes de l'Ordre soutiennent que ce sont ces Trianomae-là qui sont derrière

la « Brèche » de la maison Tremere, même si les Trianomae nient publiquement ces allégations

La fin des Fondateurs

Bonisagus continua d'enseigner la Magie hermétique avec passion tout au long du huitième siècle et précipita l'apprentissage des mages. Le cas le plus exagéré est celui de Jovius, un homme que Bonisagus accepta comme apprenti alors qu'il n'avait qu'une vingtaine d'années et qui suivit l'intégralité des cours hermétiques en l'espace de quatre ans. Malheureusement, Jovius n'avait pas la maturité nécessaire pour devenir mage, même s'il possédait les connaissances requises, et, quelques mois avant le passage de son Gant, il fut accusé d'une grave infraction au Serment d'Hermès. Bonisagus fut contraint d'entreprendre une Marche contre son propre filius et cette expérience changea profondément l'archimage. Il quitta Durenmar et ne reprit plus jamais d'apprenti. Certaines rumeurs surgirent parfois quant à sa localisation et à ses activités mais très peu de faits furent établis. Il assista aux Grands Tribunaux de 817 et de 832 mais ne participa à aucun d'eux. On le vit pour la dernière fois au rassemblement régulier du Tribunal de Thèbes en 836 où il recruta de jeunes mages pour quelque mission secrète.

Trianoma poursuivit ses voyages d'une alliance à l'autre (des domus magna, en général) tout au long du huitième siècle, jusqu'aux premières années du neuvième siècle. Elle était toujours accompagnée d'un apprenti, en acceptant un nouveau chaque fois que le sien prêtait Serment. Elle participa également au Grand Tribunal de 832, au cours duquel elle partagea un repas avec son ancien maître. À la fin du dîner, elle se retira dans sa suite privée et mourut dans son sommeil.



La Guerre du Schisme

La Guerre du Schisme est la menace la plus grave que l'Ordre ait eu à affronter. Pour la maison Bonisagus la solution à cette crise, qui passait par la Renonciation de la maison Diedne, fut comme l'amputation d'un membre blessé. C'était précisément de cela qu'il s'agissait : le sacrifice d'une Maison pour le salut de l'Ordre tout entier. Diedne avait apporté sa connaissance de la magie spontanée à la Théorie magique de Bonisagus. Elle était la plus polyvalente des pratiquants de cette magie et sa lignée conserva cette capacité spectaculaire. Les Bonisagi avaient beaucoup d'affection pour la maison Diedne et les mages de ces deux maisons étaient connus pour travailler main dans la main sur de nombreux projets. Quant aux mages Trianomae, leurs sentiments étaient tout autres. S'ils ne pouvaient nier les aptitudes de la maison Diedne, ils se méfiaient : les impressions de Trianomae s'étaient transmises à toute sa lignée à cause de son ressentiment à l'égard des nombreuses réunions clandestines qui eurent lieu entre Bonisagus et Diedne.

Pour autant, aucune branche de la maison Bonisagus n'était préparée quand La Guerre du Schisme éclata. Ce conflit, qui n'était au départ qu'une série d'escarmouches, se propagea très vite à l'ensemble de l'Ordre. Les mages Trianomae œuvrèrent fiévreusement à l'établissement de la paix, courant d'une domus magna à l'autre pour implorer les Primi de contenir les mages de leurs lignées. Le combat se poursuivit. Beaucoup de mages espéraient que les tribunaux régionaux de 1004 aideraient à restaurer l'Ordre mais les Guerres individuelles des magiciens et les Marches impromptues forcèrent l'annulation de la plupart de ces rassemblements. Finalement, la maison Tremere déclara la guerre à la maison Diedne en 1010. Les maisons Flambeau et Jerbiton ne tardèrent pas à suivre et l'Ordre d'Hermès se retrouva au bord de l'extinction.

En 1011, les mages Trianomae convainquirent le

Graine d'histoire : Un binôme isolé

Avant les événements qui conduisirent au Schisme, un mage Bonisagus et un mage Diedne s'isolèrent du reste de l'Ordre pour collaborer sur leurs recherches magiques. La cachette qu'ils s'étaient trouvée était si retirée qu'ils manquèrent tout du Schisme. Au douzième siècle, alors qu'ils vieillissaient, ils prirent chacun un apprenti qu'ils formèrent afin qu'il achève leurs recherches au moment où ils finiraient par sombrer dans le Crépuscule final. Les deux apprentis poursuivirent les efforts de leurs maîtres sans qu'aucun d'eux ne quittât jamais la vallée isolée ni n'assistât à aucune assemblée régulière de l'Ordre, attendant patiemment la fin de leurs recherches avant de faire leur retour triomphal. Enfin revenus, ils ont découvert que l'alliance de leurs maîtres avait été détruite il y a bien longtemps et que l'un d'eux était maintenant un ennemi de l'Ordre. Ils ont inventé un bâton capable de magie spontanée, qui ajoute ses capacités magiques à celle du porteur pour des résultats spectaculaires. Ils peuvent réagir aux personnages-joueurs de bien des façons, en fonction de la nature de la saga jouée : ils pourraient leur demander leur aide comme ils pourraient se montrer instantanément hostiles.

CAPÍTULO


I

Primus de la maison Guernicus d'en appeler à un Grand Tribunal d'urgence pour gérer la situation. Les Primi des maisons Bonisagus et Mercere approuvèrent aussitôt. La maison Mercere offrit très vite d'aider à contacter tous les Primi et à les escorter jusqu'à Magvillus. Les convocations furent envoyées à toutes les alliances que les Toques Rouges pouvaient atteindre en toute sécurité. Vous trouverez les détails de cette réunion d'urgence dans le chapitre sur les Guernicus. Le résultat en fut la Renonciation de la maison Diedne et de tous ses membres. De nombreux mages de la maison Bonisagus en voulurent à leurs compagnons pour cette décision. La destruction d'une Maison fondatrice était à mille lieues d'être un modèle de coopération et de communauté pacifique. Ce fut là une décision lourde à prendre pour le Primus Bonisagus, Thamus Collis, qui, suite à cela, abdiqua. Ce fut le seul Primus à jamais le faire.

Organisation de la maison en 1220

La maison Bonisagus est l'une des plus petites de l'Ordre d'Hermès. Nombre de ses membres travaillent en indépendant et la Maison a mis en place certaines organisations pour répondre aux besoins des mages. La maison Bonisagus ne compte que trois niveaux de hiérarchie. Le Primus en occupe naturellement le sommet et détient un pouvoir et une influence considérables. Sous lui, on trouve deux Cercles inférieurs, les Colentes Arcanorum et les Tenentes Occultorum, deux groupes de même statut chargés de veiller aux intérêts spécifiques des deux côtés de la Maison. Le reste des membres se compose de mages Bonisagi et de mages Trianomae. Les Bonisagi ont créé des rangs parmi eux, s'appuyant sur les accomplissements de leurs recherches et désignant leur niveau de prestige avec les titres qui les accompagnent. Les Trianomae se voient, quant à eux, comme des égaux. Les Quêteurs sont un groupe de mages ayant pour objectif de découvrir les secrets des Anciens. S'il s'agit d'un groupe reconnu au sein de la maison Bonisagus, il reste quand même en marge de sa structure normale puisque ses membres acceptent la magie des autres Maisons.

Le genre de la lignée



Certains mages avancent la théorie selon laquelle l'Ordre aurait eu besoin d'un fondateur et d'une fondatrice pour commencer, afin que chacune des moitiés féminine et masculine de l'humanité soit représentée et ainsi faire écho à l'acte de création. Cette théorie n'est cependant pas utilisée pour déterminer le genre des branches de la lignée. Les hommes et les femmes sont acceptés au sein des deux lignées, quel que soit leur genre, et intègrent chacune d'elles à part égale. Il y a donc autant de chances de rencontrer un mage Bonisagi qu'une mage Bonisagi, et il en va de même du côté des Trianomae. Il n'existe aucune discrimination de genre au sein de la Maison, bien que l'on ne puisse en dire autant du monde vulgaire qui se trouve à peine à un jet de pierre.

Nomenclature de la Maison

En raison de la fondation duale de la Maison, les membres ont développé des titres afin de différencier les disciples de chaque branche. Ces titres ne sont généralement utilisés qu'au sein de la Maison, entre les membres : en principe, on ne les utilise pas en dehors de ce cadre. Face à l'Ordre dans son ensemble, tous les membres sont fiers d'être connus comme des « Bonisagi », pluriel du nom de leur fondateur servant de terme générique.

Au sein de la Maison, ils utilisent des noms plus spécifiques basés sur le génitif du nom du fondateur, « Bonisagi » ou « Trianomae. » Ainsi, Tillitus Bonisagi signifie très exactement Tillitus disciple de Bonisagus tandis que Glaucon Trianomae signifie Glaucon disciple de Trianoma. Les groupes de disciples d'une lignée donnée sont désignés sous le terme de mages Bonisagi ou de mages Trianomae. Tout cela peut paraître confus, le génitif et le pluriel étant

les mêmes, mais le contexte fait toute la différence. Quand l'une de ces deux désignations suit le nom du mage, elle signifie « de » cette lignée. Si aucun nom officiel ne complète la désignation, alors elle signifie « groupe de. »

Les rangs des mages Bonisagi

Il est plus facile de comprendre la hiérarchie des mages Bonisagi en partant du bas de l'échelle. Ces mages se distinguent grâce à un système de statuts s'appuyant sur la recherche. Il existe quatre rangs pour les mages Bonisagi. Leurs titres sont empruntés aux anciens cultes des mystères, ceux-là même qui fascinaient tant Bonisagus, et sont basés sur l'ordre processionnel des parades de leurs célébrations. Le premier rang correspond à celui des boukoloï (« bouviers »), mages sortis de l'apprentissage depuis seulement quelques années et n'ayant accompli que peu de recherches. Le deuxième rang correspond à celui des dadouques (« porteurs de flambeau »), mages ayant partagé certaines de leurs recherches abouties. Il est attendu d'eux qu'ils assistent au Grand Tribunal, fassent preuve de révérence à l'égard de leur lignée et soutiennent leur Primus. Le troisième rang est celui des cannophores (« porteurs de roseaux »). Quand il en arrive à ce stade, le mage a déjà fait des progrès considérables dans sa recherche et doit placer son sceau dans la sacoche où sont piochés les noms des Colentes Arcanorum (cf. plus bas). Il doit également laisser tomber ses recherches du moment pour entreprendre une nouvelle tâche si le Primus le lui ordonne. Le quatrième et dernier rang, juste en-dessous du Primus, est celui des dendrophores (« porteurs d'arbre »). Ils doivent eux aussi placer leur sceau dans la sacoche des Colentes mais ne sont pas soumis aux exigences du Primus en ce qui concerne leurs recherches. Les futurs Primi sont choisis parmi ce dernier rang.

Vous trouverez les règles déterminant le rang des mages Bonisagi dans les Services de la Maison, dans la partie Reconnaissance de la Maison.

Les Cercles intérieurs

La Maison dispose de deux conseils de mages chargés de veiller à son bon fonctionnement. Le premier est celui des Colentes Arcanorum, un groupe de mages Bonisagi responsables de la collecte, de la compilation et de la diffusion de la connaissance magique, des pratiques théoriques et des percées mystiques. Les Tenentes Occultorum sont tout aussi importants. Il s'agit d'un groupe de mages Trianomae qui s'assurent que ces mêmes secrets ne quittent pas l'Ordre d'Hermès. Ce sont également eux qui patrouillent autour des frontières de l'Ordre, recherchant avidement d'autres pouvoirs et pratiquants de la magie.

Les Colentes Arcanorum

Les Colentes Arcanorum (« Colens Arcanorum » au singulier) sont cinq mages Bonisagi chargés de diffuser les dernières recherches de la Maison aux autres lignées. Plutôt que d'assigner la responsabilité personnelle du partage de ses propres recherches à chaque mage, les Colentes ont pour mission de s'occuper de cette tâche. Un Colens Arcanorum reste en service pendant sept ans, passant d'un Tribunal à l'autre. Les membres du conseil sont choisis au hasard par le Primus. Le nom de chaque mage Bonisagi

ayant atteint le rang de cannophore est inscrit sur une pièce d'argile et placé dans une sacoche en cuir. Lors d'une réunion du Tribunal du Rhin, le Primus tire cinq noms de cette poche, qui désignent les futurs membres des Colentes Arcanorum. On envoie des Toques Rouges porter le message aux mages désignés. Il est possible pour un Colens (le cas s'est déjà produit) qu'il serve plusieurs mandats consécutifs du fait de cette procédure aléatoire. Les autres Maisons critiquent cette pratique, notamment les Tremere qui affirment que cette désignation aléatoire des candidats réduit la qualité du comité. Quant à la maison Bonisagus, elle pense le contraire : L'alea force tous les mages Bonisagi gradés à se tenir informés des projets hermétiques importants. Elle oblige également les cannophores à se préparer à l'éventualité de leur désignation, ce qui donne à la Maison un caractère plus sage et responsable aux yeux de ses compagnons. Les Colentes Arcanorum ne sont pas un conseil d'anciens mais un comité de pairs.

Les probabilités pour qu'un personnage-joueur incarnant un mage Bonisagus devienne un Colens Arcanorum dépendent du nombre de cannophores que compte la saga. Dans une saga, la moitié des mages Bonisagi ont en principe atteint ce rang ou plus. Ainsi, dans une saga « normale, » comptant vingt-cinq mages Bonisagi éligibles à ce poste, un personnage-joueur ayant atteint le rang de cannophore a une chance sur cinq d'être sélectionné. Si vous souhaitez commencer le jeu avec un personnage Colens, vous devez choisir la nouvelle Vertu hermétique mineure Colens Arcanorum, présentée à la fin de ce chapitre.

Pendant leurs sept années de service, les Colentes Arcanorum reçoivent les Textes de laboratoire et des Tractatus de leurs compagnons mages Bonisagi, qui leur sont généralement remis par des Toques Rouges mais aussi, parfois, par le mage en personne. Le Colens passe le matériel en revue, en quête de recherches novatrices qui, selon lui, mériteraient d'être partagées avec l'Ordre. Il procède ainsi tout au long de son mandat, à la fin duquel il se réunit avec ses confrères. En tant que groupe, les Colentes décident des Textes de laboratoire et des Tractatus les plus importants puis les compilent dans un volume destiné à être diffusé. Les recherches sont avant tout jugées sur leur originalité et sur leur utilité, mais la réputation et le rang du mage qui en sont à l'origine jouent également un rôle important. Ces volumes sont ce que l'on appelle des folios : vous en trouverez les règles dans les Services de la Maison.

Seuls les meilleurs travaux sont retenus. Les Textes de laboratoire ordinaires ou sans imagination sont écartés, tout comme les Tractatus de Qualité inférieure ou traitant de sujets sans intérêt. Il existe un troisième cas : celui des recherches dangereuses. Lorsqu'ils passent le travail en revue, les Colentes estiment parfois qu'une découverte est trop dangereuse pour être diffusée. Ce n'est pas une décision qu'ils prennent à la légère et chacun des cas rencontrés est source de contrariété. Lorsqu'un travail laisse à penser qu'il devrait être banni, c'est au Quaesitor Bonisagus principal que revient la décision finale. S'il estime que les recherches sont trop dangereuses pour être diffusées, l'inventeur est alors contraint de détruire sa découverte : toute désobéissance est punie d'une Marche des magiciens.

En dehors de la diffusion des recherches, les Colentes Arcanorum ont deux autres fonctions bureaucratiques. Tout d'abord, ils ont le pouvoir d'annuler un ordre de recherches individuel émanant du Primus. Tout mage Bonisagi ayant reçu pour ordre du Primus d'entreprendre des

Graine d'histoire : Les Bénédictins belligérants

Un tractatus sur la Parma Magica a disparu. Envoyé par un mage Bonisagus à un Colens Arcanorum par l'intermédiaire d'un messenger vulgaire, il a disparu non loin d'une abbaye soupçonnée de cacher des livres « interdits ». Le Tenens de l'Automne demande aux personnages-joueurs d'enquêter sur cette abbaye et sur son abbé, réputé pour son ressentiment à l'égard de l'Ordre, puis de retrouver le tractatus perdu. Étant donné que la possession du Don pourrait compromettre le succès de la mission, le Tenens enrôle à un groupe de compagnons.

Graine d'histoire : La Lance perdue

Au dixième siècle, Cerularius Bonisagi du Tribunal de Normandie développa la Lancea Magica, une attaque magique capable de percer la Parma Magica des mages et de porter des dégâts létaux auxquels il est impossible de résister. Du fait de son efficacité effrayante, les Colentes estimèrent qu'elle devait être détruite. Cerularius brûla ses Textes de laboratoire et jura de ne jamais plus faire de recherches sur pareil effet.

Néanmoins, des rapports récents du Tribunal de Normandie suggèrent que la Lancea Magica existerait encore et aurait servi à tuer un mage. Les personnages-joueurs sont chargés de déterminer si Cerularius, qui a depuis bien longtemps sombré dans le Crépuscule final, a vraiment détruit sa découverte et, si tel est le cas, s'il existe une nouvelle magie capable de passer la Parma Magica. Dans le cas contraire, qui a donc recours à ce savoir interdit ?

CAPÍTULO

1

recherches spécifiques peut demander aux Colentes de le libérer de son devoir. Si la majorité des Colentes accède à sa requête, le mage est alors autorisé à ignorer les directives du Primus de la Maison. Plus important encore, les Colentes ont le pouvoir de changer le Primus de la Maison. S'ils pensent que la Maison s'en porterait mieux avec un nouveau Primus, ils peuvent exiger l'abdication du Primus en poste. Pour un acte de cette importance, il est nécessaire qu'un mage, ayant au moins le rang de cannophore, présente des motifs. Après l'audience et la présentation des charges, les Colentes doivent se mettre d'accord à l'unanimité pour forcer la résignation du Primus. Suite à cela, ils lui choisissent un remplaçant, le nouveau Primus devant être élu à la majorité. Ceci ne s'est encore jamais produit dans l'histoire de la maison Bonisagus. L'exercice de ces deux fonctions ne peut avoir lieu que lors du Colloquium Delectorum (cf. plus bas).

Les textes soumis

Le Colens Arcanorum reçoit entre quinze et trente textes de laboratoire et/ou tractati au cours de ses sept années de service, pour une moyenne de quatre soumissions par an. Ce sont généralement les traductions de Textes de laboratoire d'auteurs originaux ou des copies de tractatus qu'il reçoit, rarement les textes originaux. Les Textes de laboratoire doivent être traduits à partir de l'abrégé de l'auteur.

Les Colentes s'intéressent avant tout aux recherches originales et aux Textes de laboratoire intégrant quelque expérimentation. Les tractatus bien écrits sont aussi très prisés, même si le Colens préférera inclure un Texte de laboratoire plutôt qu'un tractatus. Les nouveaux sorts et les objets magiques peuvent également être intéressants, mais l'accent est mis sur les connaissances qui repoussent les limites de la Magie hermétique.

Il faut un jour au Colens pour examiner brièvement un texte qui lui est soumis et en déterminer la valeur. Les plus précieux sont emportés au Colloquium Delectorum et diffusés à l'ensemble de l'Ordre. Les autres copies deviennent propriété du Colens qui les reçoit.

Les Tenentes Occultorum

Au départ, Trianoma prenait soin de guider la formation et la coopération des tribunaux. Mais à mesure que la maison s'agrandissait, la tâche devint de plus en plus lourde et Trianoma nomma quelques-uns de ses disciples pour l'assister, divisant ainsi l'Europe Mythique en régions plus petites et plus faciles à superviser pour eux. La maison Guernicus endossa très vite la responsabilité des relations entre les tribunaux et les mages, et il devint superflu pour les Trianomae de continuer à faire ce que les Quaesitores faisaient déjà si efficacement. Trianoma et ses filii se mirent à patrouiller aux frontières de l'Ordre pour s'assurer que les secrets de la maison Bonisagus ne quittaient pas son sein. Quelques cas douteux survenus en ces premiers temps de l'Ordre amenèrent à la formation des Tenentes

Occultorum, les « Intendants du Savoir secret. »

Les Tenentes Occultorum (« Tenens Occultorum » au singulier) sont quatre mages Trianomae

nommés par le Primus pour sept ans et chargés de sauvegarder les connaissances de l'Ordre. Ils protègent l'Ordre contre les vulgaires avides en surveillant les recherches des mages Bonisagi. Ce sont des mages itinérants, comme l'était leur maître, des guides de l'Ordre prêts à aider les mages Trianomae dans leurs tâches et à rassembler des informations sur les dimensions magiques d'Europe.

La symétrie étant un paramètre essentiel à beaucoup de pratiques hermétiques, les quatre Tenentes incarnent les saisons, chacune d'elles faisant symboliquement écho à la position qu'occupent les quatre mages. Le Tenens du Printemps est choisi juste après le passage de son Gant tandis que les Tenentes de l'Été, de l'Automne et de l'Hiver ont un peu plus d'expérience à chaque fois. Le Primus les choisit parmi l'ensemble de la lignée des mages Trianomae, faisant son possible pour sélectionner les mages dont l'expérience correspond à chacune des positions. Sa décision dépend parfois de la localisation des mages Trianomae, chaque Tenens de saison étant responsable d'une région spécifique.

Le découpage des quatre régions s'appuie sur une conception romaine de l'Europe Mythique, arbitrairement façonnée d'après un modèle antérieur des Tribunaux. Le Tenens du Printemps opère dans les Tribunaux de Bretagne, d'Hibernie, de Loch Leglean et de Stonehenge, endroits où les erreurs éventuelles d'un Tenens inexpérimenté ne peuvent pas faire de dégâts durables. Le Tenens de l'Été est responsable des Provinces ibériques (qui correspondaient au départ au Tribunal Ibère et au Tribunal Provençal mais qui ont ensuite intégré le Tribunal de Normandie). Les Provinces romaines sont supervisées par le Tenens de l'Automne : elles incluent le Tribunal Romain, le Tribunal du Rhin ainsi que le Tribunal des Grandes Alpes. Il s'agit de la



plus grande concentration de mages Bonisagi et de vulgaires intéressés, et elle exige un Tenens plus expérimenté. Les Tribunaux restant, de Transylvanie, de Thèbes, du Levant et de Novgorod, relèvent de la responsabilité du Tenens de l'Hiver, le plus ancien mage des quatre.

Il s'agit d'immenses territoires à couvrir et les Tenentes Occultorum dépendent de l'aide des Toques Rouges et d'autres mages Trianomae. Ils sont également stationnés dans des alliances qui peuvent les aider, les alliances d'Été ou d'Automne leur offrant une assistance humaine et magique. Une saga qui compte un Tenens posté dans une alliance peut être source de nombreuses idées d'histoires entraînant les personnages à l'extérieur de l'alliance.

Si un joueur le souhaite, son mage Trianomae peut débiter l'aventure comme Tenens. Son personnage devra posséder la Vertu mineure de statut social « Tenens Occultorum » et occupera très certainement le poste de Tenens du Printemps, à moins qu'il n'ait progressé en suivant les règles présentées à la suite de la section Après l'apprentissage, dans le chapitre des Personnages de la 5e édition d'Ars Magica (page XX32).

La principale responsabilité des Tenentes consiste à protéger les secrets magiques afin qu'ils ne tombent pas entre les mains des vulgaires. Pour cela, ils doivent faire tout leur possible pour savoir quelles recherches effectue chacun des mages de leur territoire, et où se trouvent les copies de ces recherches. Rien ne forçant la coopération des mages, il s'agit parfois d'un exercice difficile. Les Tenentes Occultorum accordent une attention toute particulière aux textes de laboratoire et aux tractatus que les mages Bonisagi envoient aux Colentes Arcanorum. Ces textes se sont perdus plus d'une fois, suscitant une grande inquiétude chez les Tenentes. Lorsqu'un texte disparaît, il est de la responsabilité du Tenens de le récupérer, tout d'abord en demandant leur aide à tous les mages Trianomae de la région, puis celle des Toques Rouges ou des mages d'autres Maisons.

Les Tenentes traquent également les informations concernant les vulgaires qui explorent les mystères de la magie. Ils accumulent des notes faisant état de l'activité des universités, des écoles religieuses et des familles nobles du monde vulgaire. Ils s'intéressent notamment aux individus ayant déjà, par le passé, effectué des recherches sur les connaissances secrètes et possédant le Don : ces personnes sont alors étroitement surveillées. Un Tenens peut même demander à un mage Trianomae d'intervenir et d'utiliser ses talents d'intriguant, ou des méthodes plus franches, pour convaincre l'individu qu'il est dans son intérêt de renoncer à sa quête sur les secrets mystiques.

À la fin de leur mandat, les Tenentes Occultorum se réunissent lors du Colloquium Delectorum. Le groupe combine alors toutes ses notes sur les mages de la Maison ainsi que sur les institutions et les individus gênants. Ces notes sont compilées et expédiées à Durenmar, avec les folios des Colentes Arcanorum. Après cela, les Tenentes renoncent à leurs devoirs et s'en retournent dans leur alliance, qu'il s'agisse de la dernière où ils ont été en poste ou de leur foyer d'origine.

Le Tabula Geographica Magica

Le Tabula Geographica Magica, ou Index géographique de la Magie, est un catalogue qui recense les regio et les sites magiques découverts sur un territoire et qui s'avère encore plus fascinant que le répertoire des mages Bonisagi. Les informations de ce volume sont récoltées auprès des mages Trianomae, qui partent à la recherche de sites an-

ciens et puissants, et auprès des Quêteurs, exclusivement dévoués à cette recherche. À chaque Colloquium, les Tenentes complètent cet Index géographique avec les sites nouvellement découverts et les informations récupérées sur place. Certains d'entre eux sont des sources de vis mais l'objectif principal de cette collecte d'informations vise à fournir une meilleure connaissance de l'Europe et de ses secrets magiques. Un mage Trianomae ou une Toque Rouge de confiance emmène l'Index géographique jusqu'à l'endroit où se tient le Colloquium puis le retourne à Durenmar quand les Tenentes ont terminé leurs mises à jour.

C'est avec beaucoup de réticence que la maison Bonisagus partage cette ressource, estimant qu'elle renferme des connaissances qui pourraient alimenter l'avidité ou l'avarice extrême, générant ainsi des conflits entre les membres de l'Ordre. Mais chaque mage de la Maison ayant juré de partager ses connaissances avec l'Ordre, le Primus a décidé que l'Index géographique devait, lui aussi, être partagé. Les lecteurs n'y ont cependant qu'un accès limité : l'ouvrage est conservé sous clé dans la Grande Bibliothèque de Durenmar et il est rédigé dans un code secret propre aux mages Trianomae (cf. Le Code de Trianoma, plus bas).

Colloquium Delectorum

Tous les sept ans, les Colentes Arcanorum et les Tenentes Occultorum se réunissent en Colloquium Delectorum, la « Convention des Comités » ou le Colloquium pour faire court. Le Colloquium est une conférence itinérante qui se tient au moment des réunions régulières de l'un des treize Tribunaux. Les neuf membres du conseil (cinq Colentes et quatre Tenentes) se mettent d'accord sur le lieu où se déroule le Colloquium au début de leur rendez-vous, chacun proposant sa préférence (son Tribunal d'origine, en général) et la décision est prise à la majorité. Comme les membres du conseil ne se retrouvent pas avant la fin de leur mandat, la décision peut prendre quelques années et on sait que les Tenentes ont déjà influencé les Colentes grâce à leur maîtrise de l'Intrigue. Si aucune décision n'est prise au bout de cinq ans, c'est le Primus qui décide du lieu.

Le Colloquium est une convention d'une semaine qui débute après les procédures habituelles du Tribunal accueillant l'évènement. Elle se tient, pour l'essentiel, à huis clos, seuls les Colentes et les Tenentes y participant. Le Primus et le Quaesitor Bonisagus y sont acceptés mais cela ne se produit généralement que lorsque le Colloquium se déroule au Tribunal du Rhin. Les Tenentes compilent leurs informations sur leurs confrères mages de la Maison, sur les vulgaires indiscrets et sur les sites magiques. Les Colentes présentent les recherches qu'ils ont reçues au cours des sept dernières années, comparent les Textes de laboratoires et les tractatus puis décident des recherches qui devraient être diffusées à l'ensemble de l'Ordre. Les auteurs retenus reçoivent la reconnaissance de la Maison et voient s'élever leur statut parmi les mages Bonisagi. Les Colentes mettent également en commun la liste des auteurs ayant soumis leurs recherches. Une fois qu'ils se sont mis d'accord sur les recherches retenues, les Colentes restent sur place et compilent ces documents en un folio. Cela leur prend une saison, au cours de laquelle ils travaillent en étroite collaboration à l'édition du matériel sous forme d'un volume unique. Vous trouverez les règles de création des folios dans la section des Services de la Maison.

Les mages Bonisagi peuvent en appeler à la réunion du

conseil des Colentes, que ce soit pour démettre un Primus (ce qui n'est encore jamais arrivé) ou pour libérer un mage de ses obligations de recherches imposées par le Primus : la séance a lieu le premier jour du Colloquium, avant que les conseils ne se réunissent en privé pour discuter de leurs tâches individuelles.

Le Primus

Le Primus de la maison Bonisagus jouit d'une position favorable, étant à la tête de la Maison et représentant les épaules sur lesquelles repose le poids de l'Ordre, de manière symbolique sinon légale. Il est avant tout le Praeco des deux Tribunaux réguliers du Rhin et du Grand tribunal qui se tient tous les trente-trois ans. Comme les Praecos des autres Tribunaux, le Primus a le pouvoir de fixer le programme des événements et de faire taire, voire même d'expulser, les mages. Le Primus use de ces pouvoirs pour que le Tribunal se déroule conformément à ses intentions politiques.

En interne, le Primus est chargé de diriger l'évolution de la Maison, guidant les membres qui pourraient avoir besoin de conseils et autorisant l'ensemble à jouir de tous les droits et privilèges auxquels peut prétendre un mage de la Maison. Il est de son devoir de choisir aléatoirement les Colentes Arcanorum. C'est également lui qui nomme les quatre mages au poste des Tenentes Occultorum, chacun représentant une saison. Il peut également diriger les recherches d'un mage donné, l'obligeant à abandonner ses travaux en cours pour se consacrer à une étude spécifique. Cette requête dépend du rang du mage au sein de la Maison. Les mages ainsi contraints disposent quand même d'un recours s'ils ne souhaitent pas se plier aux exigences du Primus : si les Colentes Arcanorum votent à la majorité en leur faveur, ils sont alors relevés de ces obligations.

Le Primus nomme également son successeur, qui conserve sa position à vie. Sept Primi se sont succédés depuis le fondateur et chacun d'eux a été choisi par son prédécesseur dans le but de poursuivre la lignée directe du commandement depuis Bonisagus. Le Primus a la possibilité de démissionner, ce qui ne s'est produit qu'une seule fois quand le Primus Thamus Collis a abdicqué après la Renonciation de la maison Diedne. La Maison a également donné aux Colentes Arcanorum une solution pour démettre les Primi qui abuseraient de leur pouvoir (cf. Les Colentes Arcanorum).

Un Primus potentiel doit répondre à plusieurs qualifications. Ce doit tout d'abord être un mage Bonisagi puisqu'aucun mage Trianomae ne rêverait de diriger ouvertement la Maison. Il est de coutume que le Primus soit un archimage (cf. Les Gardiens sylvestres : le Tribunal du Rhin) mais ce n'est pas une obligation. Il doit avoir réussi sa formation d'apprenti et avoir partagé personnellement ses connaissances avec quelqu'un d'autre. Il doit également être un dendrophore, statut le plus élevé qu'un mage Bonisagus puisse atteindre. Enfin, le Primus potentiel doit avoir officié comme Colens Arcanorum et être formé à l'organisation et à la bureaucratie de la Maison. En 1220, il existe environ six mages Bonisagi qualifiés pour devenir Primus de la Maison.

Les Quêteurs

Lors des premiers temps d'existence de l'Ordre, certains mages Trianomae renoncèrent à leurs inclinations politiques pour s'attacher à la découverte de sites magiques antiques plutôt que de se mettre au service de leurs compagnons. Avides des secrets des temps anciens, ils se mirent en quête de temples de Mercure et de sites magiques antiques. Ils partirent à la recherche des Anciens, entités primales qui, d'après eux, s'érigèrent comme les dieux et les déesses d'avant. Le plus actif de ces quêteurs, Lucian, qui était le premier apprenti de Trianoma, souhaitait abandonner sa lignée pour fonder une nouvelle lignée de mages Quêteurs. Le Primus Notatus refusa sa requête, pensant que la Maison était déjà suffisamment divisée avec deux lignées. Lucian se plia au jugement de Notatus mais continua de diriger un groupe non-reconnu de mages aux intérêts similaires.

Les Quêteurs sont des mages qui se consacrent à la découverte des anciens secrets de la magie. Ils s'intéressent avant tout aux Anciens mais suivent également la trace d'autres cultes des mystères. Ces groupes éteints leur révèlent rarement des indices clairs et leurs découvertes soulèvent généralement plus de questions qu'elles n'apportent de réponses. Le Tribunal de Thèbes constitue le terrain de recherches préféré des Quêteurs, suivi de celui du Levant, qui regorge de mystères. Mais les Quêteurs ne confinent pas leurs explorations à ces seuls Tribunaux. Ils écumant également les régions éloignées d'Europe à la recherche de toute piste sur les Anciens. Ils n'ont toujours pas trouvé d'informations concluantes pour étayer leurs suppositions, ce qui semble les encourager plutôt que les freiner dans leurs efforts.

Quelle que soit sa Maison d'affiliation, n'importe quel mage peut devenir un Quêteur. Les Quêteurs sont sous le contrôle nominal de la maison Bonisagus, étant donné que le premier Quêteur autoproclamé appartenait à cette Maison, mais ce contrôle s'avère futile. Ils ont un esprit de compétition et rechignent à partager les informations qui pourraient aider d'autres Quêteurs. Ceux qui sont également des mages Trianomae sont censés soumettre leurs découvertes aux Tenentes Occultorum mais ne le font qu'à contrecoeur. En raison de leur nature si secrète, il est très difficile de savoir si les informations qu'ils fournissent sont fausses, allégations dont plus d'un Trianomae Quêteur a fait l'objet.

En 1220, on compte à peu près vingt-cinq Quêteurs, cinq d'entre eux étant des mages de la maison Bonisagus, ce qui correspond à la plus grande concentration pour une même lignée.

◆ Glaucon, mage Trianomae et Quêteur ◆

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

Taille : 0

Âge : 29 (6 années d'apprentissage)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (2)

Valeur de Confiance : 1 (4)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Don de ve-lours, Affinité pour l'Intellego, Caractéristique supérieure (×2), Source de vis personnelle, Talent pour l'Intrigue (Vertu gratuite), Double vue, Volonté de fer, Bonus aux études, En-nemis, Magie douloureuse, Magie désorientante, Tristement célèbre, Tremblote, Quêteur

Traits de personnalité : Curieux +3, Tenace +3, Égoïste +2

Réputation : Pilleur de tombes 4 (tribunal des Grandes Alpes)

Combat : Esquive : Init +0, Attaque n/a, Défense +3, Dé-gâts n/a

Encaissement : 1

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

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapa-cité (16-20)

Compétences : Athlétisme 3 (spéléologie), Arts libéraux 1 (Géométrie), Attention 2 (embuscades), Bagarre 2 (esquive), Concentration 1 (quand blessé), Connaissance de la Féerie 1 (êtres féériques des montagnes), Tromperie 2 (dissimulation des activités passées), Intrigue 2 (+2) (détection des intérêts d'autrui), Connaissance du Royaume d'Aragon 2 (montag-nes), Latin 4 (termes de cartographie), Parma Magica 3 (Men-tem), Pénétration 3 (Mentem), Connaissance de la magie 2 (temples mercuriens), Théorie de la magie 3 (invention de sorts), Équitation 1 (distances), Double vue 1 (fantômes), Es-pagnol 5 (langage fleuri), Survie 2 (montagnes)

Arts : Cr 0, In 9, Mu 2, Pe 8, Re 3 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 6, He 0, Ig 1, Im 1, Me 10, Te 0, Vm 7

Marques du Crépuscule : Aucune

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Croissance et rapetissement surnaturels (MuCo 15) +9

Élévation du corps de plumes (ReCo 10) +10

Paume de flammes (Crlg 5) +2

Révélation de l'esprit errant (InMe 30) +20

Foi de l'enfant (ReMe 10) +14

Soulagement de l'âme en peine (PeMe 15) +19

Soulagement de l'âme en peine (PeMe 25) +19

Déchirement du voile de la féerie (InVi 20) +17

Déchirement du voile de la magie (InVi 20) +17

Révélation de l'œil invisible (InVi 20) +17

Notes : Glaucon est un Quêteur qui a dédié sa vie à l'ex-ploration minutieuse des régions montagneuses à la recher-che d'anciens temples de Mercure. Les lancements de sorts sont douloureux pour lui et il pense qu'en trouvant une sour-ce de magie plus ancienne, il pourra comprendre pour-quoi la magie s'accorde ainsi à son Don. Glaucon évite les autres mages de sa Maison, espérant échapper aux responsabilités habituelles des mages Trianomae. Il pose problème aux Ten-entes Occultorum à cause de sa réticence à révéler les destina-tions spécifiques de ses voyages, notamment la localisation de sa source de vis secrète.



Nouveau sort d'Intellego Mentem

RÉVÉLATION DE L'ESPRIT ERRANT

IntMe 30

P : Personnelle ; D : Concentration ; C : Vision ; Niveau 30

Ce sort permet au personnage de voir les fantômes invisibles. S'il passe la résistance magique du fantôme, le personnage peut alors le voir. Ce sort ne permet pas de forcer le fantôme à devenir visible pour les autres.

(Base 5, Concentration +1, Vision +4)

CAPÍTULO

1



Les mages de la maison Bonisagus

Les mages de la maison Bonisagus cherchent la connaissance. Ils se concentrent sur leurs efforts individuels et se servent de leurs résultats comme fondement pour d'autres recherches. Les Trianomae se concentrent sur l'Ordre d'Hermès, voyant la connaissance comme le ciment qui unit les Maisons. Les mages Bonisagi chérissent leur intimité, vivant dans des alliances sûres et isolées où ils peuvent poursuivre leurs recherches magiques sans être interrompus. Les Trianomae préfèrent la communauté dans son ensemble, vivant dans des environnements plus grégaires et profitant des interactions de la politique hermétique.

Les mages Bonisagi sont divisés entre leurs branches respectives avant que leur formation ne commence. Les apprentis suivent les traces de la lignée de leur parents : les mages Bonisagi forment de futurs Bonisagi tandis que les mages Trianomae forment de futurs Trianomae. Leurs intérêts ne s'excluent pas mutuellement : plusieurs mages Bonisagi sont des experts en Intrigue (comme c'est le cas de l'archimage actuelle, Murion) tandis que plusieurs mages Trianomae sont très doués pour la Théorie de la magie.

Les apprentis

Bonisagus a conçu la Théorie de la magie de façon à ce qu'elle soit aisément accessible aux étudiants. Sa première tâche fut monumentale puisqu'il dut enseigner la Théorie de la magie à des sorciers qui étaient formés à d'autres méthodes. Sa théorie devait être suffisamment flexible pour intégrer leur magie et pour leur permettre d'apprendre les méthodes de sa théorie. Ces longues années de travail donnèrent lieu à une méthode d'instruction qui s'avéra si utile qu'elle fut adoptée par toutes les Maisons de l'Ordre. Quant à Bonisagus et à Trianoma, ils furent de si bons professeurs que les Fondateurs approuvèrent volontiers la clause du Serment stipulant qu'ils seraient autorisés à récupérer les apprentis de leurs disciples.

La maison Bonisagus voit la formation des apprentis comme un devoir solennel plutôt que comme un avantage égoïste. Les mages de la Maison conçoivent le serment d'un nouveau mage comme un honneur fait à leurs Fondateurs. Il est très rare qu'un mage Bonisagus quitte ce monde sans avoir formé au moins un apprenti et il est très courant qu'ils en forment deux ou plus.

Les apprentis typiques de la maison Bonisagus commencent leur formation très jeune. La Maison fait preuve d'un certain snobisme dans ses choix d'apprentis, préférant les enfants jeunes et brillants pour poursuivre sa glorieuse lignée. Quand un enfant est accepté comme apprenti, son parents en informe sa Maison en envoyant une lettre ou un message au comité supervisant sa branche de la lignée. Il s'agit d'une procédure bureaucratique destinée à apaiser les Tenentes Occultorum inquiets. La formation hermétique dure quinze années, au cours desquelles le parents enseigne la magie à l'enfant au moins une saison par an, après quoi l'élève doit passer son Gant pour devenir un vrai mage de la

Vices et Vertus fréquents

Tous les mages Bonisagi possèdent la Vertu générale mineure gratuite **Talent pour la Théorie de la magie**. Voici les autres Vices et Vertus communs pour les mages de cette Maison :

Étudiant laborantin doué : Le parents du personnage n'a jamais quitté son labo.

Affinité pour un Art : Son parents a encouragé le personnage à choisir une spécialisation et les autres mages Bonisagi attendent de ce dernier que ses efforts soient couronnés de succès.

Magie formelle flexible : C'est l'idéal pour un expérimentateur qui adore changer la Portée, la Durée et la Cible de ses sorts.

Prestige hermétique : Le parents du personnage était si célèbre que sa réputation s'est propagée à l'extérieur de la Maison.

Génie inventif.

Double vue : Le personnage comprend de façon innée les liens hermétiques existant entre les Arts.

Parents compétent : Les mages Bonisagi cherchent à transmettre leur savoir à leurs apprentis et se concentrent donc sur cela.

Don tapageur.

Lecteur perspicace.

Technique déficiente et Forme déficiente : Il s'agit de deux effets secondaires malheureux d'un parents qui se spécialise à l'excès dans les Arts qui l'intéressent ou pour les-

quels l'apprenti est exceptionnellement doué.

Détermination : Le personnage cherche à devenir un expert dans son domaine de recherches spécialisées.

Tous les mages **Trianomae** possèdent la Vertu générale mineure gratuite **Talent pour l'Intrigue**. Voici les autres Vices et Vertus communs pour les mages de cette Maison :

Étudiant attentif : Le personnage a appris l'essentiel de ce qu'il sait grâce aux gens et non dans les livres.

Forme de prédilection : Son apprentissage a donné au personnage de nombreuses occasions de développer un plus grand contrôle sur l'un de ses Arts.

Don de velours : Son parents a choisi le personnage en raison de sa capacité à interagir facilement avec les vulgaires.

Linguiste : Son apprentissage itinérant a facilité la capacité du personnage à apprendre de nouvelles langues.

Endurance : Ses voyages constants aux côtés de son parents ont accru l'endurance du personnage.

Grand voyageur.

Ennemis : Les interactions politiques constantes de son parents ont eu des conséquences pour le personnage.

Faveurs : Une autre conséquence politique de l'ingérence du parents du personnage.

Erudition limitée : Le temps passé sur les routes a réduit le potentiel d'apprentissage du personnage par les livres.

Maison.

Chaque branche de la Maison présente un Gant spécifique à l'apprenti. Les mages Bonisagi doivent tous passer l'Entretien théorique, un examen oral long et pénible. Celui-ci est dirigé par un mage Bonisagus autre que le parents de l'apprenti. Le parents et l'apprenti se rendent à l'alliance d'un mage Bonisagus plus ancien,

où l'apprenti se soumet à l'examen toute la journée durant. L'Entretien est basé sur la Théorie de la magie et sur les Arts mais n'inclut aucun lancement de sorts, se concentrant plutôt sur la compréhension plus profonde de la Magie hermétique. La plupart des apprentis réussissent leur Entretien théorique et ceux qui échouent retournent dans

CAPÍTULO

1



leur alliance pour un entretien personnel avec leur parents. Un autre entretien sera nécessaire jusqu'à ce que l'apprenti réussisse l'examen.

Les mages Trianomae envoient leurs apprentis dans un voyage en solitaire au moment de leur Gant. Quand à la satisfaction de son parents l'apprenti termine sa formation hermétique, il est envoyé chez un autre mage Trianomae : il entreprend seul ce long voyage jusqu'à une alliance lointaine. Dans l'idéal, le voyage prend deux saisons, prouvant ainsi que l'apprenti est capable de survivre aux défis que représente un voyage en solitaire. Une fois arrivé à destination, l'apprenti est proclamé mage et se choisit un nom. Ceux qui échouent retournent chez leur parents, penauds et défaits, et doivent repasser leur Gant plus tard. Il est certains apprentis qui ne sont jamais revenus après avoir été envoyés dans la nature.

L'apprenti d'un autre mage

Phénomène unique parmi les Lignéés, les mages de la maison Bonisagus peuvent récupérer l'apprenti d'un autre mage hermétique. Cette pratique, qui n'est pas sans rappeler la promesse initiale de Mercere de confier ses futurs apprentis à Bonisagus, fut adoptée lors des réunions du Premier Tribunal qui visait à accorder à la maison Bonisagus le droit de récupérer les apprentis des autres en remerciement de l'œuvre théorique de Bonisagus ainsi que des manœuvres politiques de Trianoma, qui permirent la construction de l'Ordre.

Les deux mages avaient consacré énormément de leurs efforts à autrui et les autres Fondateurs pensaient leur offrir une ample compensation en leur donnant le droit de récupérer des apprentis.

En théorie, les mages de la maison Bonisagus se servent de ce privilège pour s'arroger les meilleurs et les plus brillants apprentis de l'Ordre. Mais en réalité, ils ont beaucoup de bonnes raisons de récupérer les apprentis des autres mages. Certains paresseux préfèrent laisser la tâche difficile de la découverte et de la formation initiale de l'apprenti à d'autres. Certains mages envieux cherchent à s'approprier les meilleurs apprentis de leurs compagnons. Cela dit, toutes leurs motivations ne sont pas si viles : il est certains mages de la Maison qui retirent des apprentis à des parents abusifs et d'autres qui récupèrent les apprentis tourmentés ou négligés.

Les mages Bonisagi comme les mages Trianomae ont le privilège de pouvoir récupérer l'apprenti d'un tiers. Les premiers sont d'ailleurs plus enclins à exercer ce droit que ne le sont les seconds.

Depuis le neuvième siècle, certains principes se sont développés autour de ce droit. S'il n'existe aucune règle officielle, les mages Bonisagi et les mages Trianomae ont appris à leurs dépens que l'abus de cette prérogative peut causer des problèmes. La « Saisie d'apprenti », comme on l'appelle parfois, est rarement perçue favorablement par le mage lésé. Pour atténuer le coup, la Maison a mis au point des suggestions de règles que ses membres doivent respecter :

◆ Un mage de la maison Bonisagus ayant déjà un apprenti n'a pas le droit de récupérer un deuxième apprenti auprès d'un tiers.

◆ Un mage de la maison Bonisagus ne devrait jamais être autorisé à retirer plus d'un seul apprenti à un même tiers.

Règle optionnelle : La Recherche continue

Les mages qui parviennent à éviter les distractions extérieures et restent à travailler dans leur laboratoire sur un seul projet (les « rats de laboratoire ») gagnent un certain avantage avec le temps. La Recherche continue est un moyen pour le conteur de récompenser les joueurs dont le personnage reste à l'abri dans son laboratoire, renonçant à toute autre chose pour se dévouer à leur projet de recherche. C'est surtout utile pour les grands projets qui nécessitent plusieurs saisons de travail en laboratoire.

La Recherche continue apporte un bonus que le personnage peut ajouter à son total de Laboratoire tout en continuant à travailler sur un seul projet. Pour chaque saison ininterrompue de travail en laboratoire passé sur son projet, le personnage gagne un point de Recherche continue. La Recherche continue se développe comme une Compétence. Quand le personnage a passé cinq saisons sur un même projet, gagnant ainsi cinq points de Recherche continue, il peut ajouter 1 à son total de Labo. Il peut bénéficier de ce modificateur tant qu'il continue de travailler sur le même projet. Après quinze saisons passées en Recherche continue, ce modificateur passe à +2. Il continue d'augmenter tant que le personnage ne change pas de sujet de recherche ou n'interrompt pas son travail de laboratoire saisonnier (cf. ArM5, chapitre Laboratoire, « Les distractions du travail de laboratoire »).

Cette règle optionnelle a différents effets selon la saga. Dans une longue saga (cf. ArM5, chapitre La saga, page XX218), les mages devront minutieusement répartir leur temps de manière à ce que les interruptions saisonnières ne perturbent pas la recherche. Dans les sagas rapides, cette règle encouragera les mages à travailler sur de plus longs projets.

◆ Un mage de la maison Bonisagus ne devrait jamais être autorisé à récupérer un apprenti dans le seul but de remplacer un élève indigne ou ennuyeux.

◆ Un mage de la maison Bonisagus ne devrait jamais être autorisé à faire valoir ce droit plus d'une fois tous les trois ans.

Les mages qui abusent de ce privilège risquent de se voir accuser de crime mineur en fonction du Tribunal dont ils dépendent. D'autres pourraient faire l'objet d'une déclaration de Guerre des magiciens de la part de l'ancien maître de l'apprenti. Ces deux situations se sont déjà produites par le passé.

Les mages Bonisagi gradés ont plus de facilités que leurs collègues à trouver un apprenti. Cf. Reconnaissance de la Maison dans la partie Services de la Maison.

Avoir de multiples Apprenti

Rien ne stipule qu'un mage hermétique ne peut avoir plus d'un seul apprenti à la fois. Légalement, le parents doit consacrer une saison par an à l'enseignement de son apprenti. Il n'est possible d'enseigner les Arts qu'un à un, ce qui fait qu'un mage ayant au maximum quatre apprentis respecterait encore les règles du

Droit périphérique. Bien entendu, ce mage n'aurait pas le temps de se consacrer à ses propres recherches, ce qui est la raison principale pour laquelle la plupart des mages Bonisagi n'ont qu'un seul apprenti à la fois.

Certains mages Bonisagi ont cependant plus d'un apprenti à la fois. En raison de leur affinité naturelle pour le travail en laboratoire, ils peuvent toujours profiter d'un deuxième assistant de labo (cf. Travailler ensemble). Si un mage Bonisagi a deux apprentis, ces deux derniers peuvent alors l'assister en laboratoire, en échange de quoi le mage passe la moitié de son temps à enseigner à ses deux élèves. Malgré tout, la situation reste satisfaisante pour de nombreux mages Bonisagi et l'aide qu'apporte le deuxième assistant de laboratoire compense le temps passé en dehors du laboratoire.

Le parrainage

Un mage Bonisagi accompli doit nécessairement être hautement compétent. Pour atteindre son plein potentiel, il devra posséder une valeur dans plusieurs Compétences en plus de la Théorie de la magie. Il devra également avoir Profession : Scribe pour les grandes quantités d'écrits et de copies qu'il va réaliser, ainsi qu'une valeur élevée en Latin pour lire et écrire des livres. Enseignement est également une Compétence précieuse et la plupart des mages ont une valeur dedans. Étant donné le nombre élevé de compétences importantes, la Maison a mis au point un système de parrainage pour aider à former les apprentis. Cette pratique s'est avérée bien plus utile que de chercher de vulgaires érudits académiques prêts à travailler avec des étudiants possédant le Don.

Les mages Bonisagi peuvent parrainer les apprentis

les uns des autres, pratique commune mais pas universelle aux avantages mutuels : un mage Bonisagi accepte de parrainer l'apprenti d'un autre mage Bonisagi en échange de quoi ce dernier parraine l'apprenti du premier. L'apprenti parrainé part vivre avec son parrain-mage pendant un an, période au cours de laquelle le mage lui enseigne des Compétences en compagnie de son apprenti régulier. Le mage parrain passe une année entière à enseigner des Compétences aux deux apprentis, en général Enseignement et Profession : Scribe, mais aussi la Théorie de la magie et Latin. Les apprentis apprennent ensemble, suivant les règles normales de l'enseignement (cf. ArM5, chapitre des Événements à long-terme, Enseignement, page XX164). À la fin de l'année, l'apprenti parrainé retourne chez son parents, accompagné de l'apprenti de son parrain. Les deux apprentis recommencent alors le même programme d'enseignement que celui déjà suivi avec le parents du premier apprenti. À la fin de ces deux années, les deux apprentis devraient alors avoir une valeur minimale de 2 en Enseignement et en Profession : Scribe, ainsi que des valeurs supérieures en Latin et en Théorie de la magie.

Après cet enseignement initial, les apprentis font de nouveau l'objet d'un échange qui consiste, cette fois, à aider le parents-parrain en laboratoire. Les deux parents ayant consacré une année à la formation de leurs apprentis, ils s'en voient récompensés en recevant tous deux leur aide en laboratoire pendant un an (cf. Travailler ensemble). En fonction de la distance qui sépare les mages Bonisagi, il arrive parfois que l'apprenti fasse le voyage jusqu'à une alliance pour y rester deux ans (une pour apprendre, une pour ai-

CAPÍTULO

I



der en laboratoire) avant de revenir chez lui où il reste deux ans pour remplir l'autre part du contrat découlant du parrainage.

Cette pratique n'est pas sans danger pour l'apprenti puisqu'il est sous le contrôle d'un mage qui n'est pas son parents. En raison de cela, le parrainage ne se fait pas à la légère. Les mages Bonisagi estiment que c'est un privilège de pouvoir échanger des apprentis de cette manière et abusent rarement de cette pratique. Mais en raison du risque, ils ne cherchent pas à étendre ce privilège aux mages extérieurs à leur lignée directe. Les mages Trianomae, qui ne se confinent pas dans leurs laboratoires comme leurs frères, ne pratiquent pas le parrainage. Ils l'encouragent néanmoins puisque cette pratique permet de tisser des liens communautaires et d'accroître l'interdépendance de la maison Bonisagus.

Les mages Bonisagi

Beaucoup de mages Bonisagi sont assez solitaires, évitant la compagnie des autres quand ils travaillent sans interruption dans leur laboratoire. Même les jeunes mages Bonisagi ayant tout juste terminé leur apprentissage se caractérisent par ce comportement, voyant la recherche comme la méthode ultime pour découvrir les secrets de la magie. Chez lui, entouré de ses ouvrages et plongé dans ses vases à bec en ébullition et ses marmites bouillonnantes, le magicien parfait intègre tous les aspects magiques et mystiques dans son laboratoire. Tout ce qui est magique

l'intéresse, qu'il s'agisse de lier un familier, de créer un objet, de réaliser des rituels de longévité, de distiller et d'extraire du vis ou de s'essayer à toute la panoplie de l'invention des sorts et de la recherche. De ce fait il préfère être entouré de ses formules et de ses Textes de laboratoire qu'être n'importe où ailleurs.

Chérissant leur intimité, les mages Bonisagi se rencontrent rarement entre eux. S'il peut être attendu d'eux qu'ils assistent aux réunions des Tribunaux, notamment du Grand Tribunal, rien ne les y oblige. Le temps qu'ils passent en voyage est autant de temps passé loin de leur laboratoire. Les mages Bonisagi ont appris à communiquer entre eux au moyen de messages écrits, de notes remises par les Toques Rouges ou par l'intermédiaire des mages Trianomae itinérants, bien que ces derniers refusent parfois de porter de simples messages.

Les mages Bonisagi reçoivent à l'occasion la visite de mages Trianomae, curieux de leurs recherches. L'ensemble de la Maison profitant de la connaissance du sujet de recherche de chaque mage, il est très rare qu'un mage Bonisagi s'oppose à ces interruptions mineures. La soumission de folios aux Colentes Arcanorum accroît le rang du mage et le plus sûr moyen de s'assurer que le folio soumis soit bien remis est de le confier aux soins d'un mage Trianomae.

Les types de mages Bonisagi

Il existe trois types de mages Bonisagi. Ce ne sont pas des distinctions officielles au sein de la Maison mais de simples voies que de nombreux mages Bonisagi peuvent suivre.

Le **traditionnaliste** œuvre constamment au raffine-

ment de la Théorie de la magie, pensant qu'il s'agissait là de la principale motivation de Bonisagus. Il repousse les limites de la Magie hermétique, cherchant de nouveaux moyens de percer les nombreuses limites mineures qui inhibent encore le système de Bonisagus.

L'**expérimentateur** est un mage qui adore jouer avec la Magie hermétique, se servant du système pour construire des sorts étranges et des objets enchantés décalés. Il étudie la magie dans le but de découvrir des combinaisons créatives de Portées, de Durées et de Cibles, appréciant la symétrie des catégories créées par son fondateur.

L'**harmonisateur** pense que chaque type de magie peut être intégré à la théorie de Bonisagus. Il adore soumettre les autres capacités surnaturelles aux règles de Bonisagus.

Ces inclinations des mages Bonisagi peuvent servir de spécialisations aux personnages pour la Compétence de Théorie de la magie : ils peuvent choisir le traditionnaliste, l'expérimentateur ou l'harmonisateur (cf. Les spécialisations, dans le chapitre des Compétences d'ArM5).

En tant que **traditionnaliste**, le personnage peut ajouter 1 à sa valeur de *Théorie de la magie* chaque fois que ses recherches visent à briser une Limite hermétique de la magie (cf. La Recherche originale, plus bas).

S'il est **expérimentateur**, le personnage peut appliquer sa spécialisation chaque fois qu'il invente un sort ou un effet magique ayant une Portée, une Durée ou une Cible différente de la version normale.

En tant qu'**harmonisateur**, le personnage peut appliquer sa spécialisation chaque fois qu'il reproduit une capacité surnaturelle. Ceci s'applique également à la recherche originale. Le conteur reste quand même le dernier arbitre et prend la décision finale d'appliquer ou non la spécialisation à la recherche. Ces nouvelles spécialisations ne sont accessibles qu'aux mages Bonisagi.

Travailler ensemble

Contrairement à ce qu'en pensent les autres mages, les mages Bonisagi ne cherchent pas spécialement à travailler ensemble en laboratoire. Leur principale pomme de discorde tient au fait que le mage préfère occuper la place de chercheur principal que celle d'assistant puisque c'est le chercheur principal qui récolte tous les lauriers de l'étude tandis que l'assistant ne bénéficie que de son expérience et d'une reconnaissance mineure de la Maison. Passé le rang de *dadouque* au sein de la Maison, plus un seul mage Bonisagi ne veut être considéré comme un « assistant. » On se souvient de Bonisagus pour sa Théorie de la magie et pour sa *Parma Magica*, non pour l'assistance qu'il a apportée à Tremere dans l'invention du certamen. S'ils ne rechignent pas à partager leurs Textes de laboratoire et leurs tractatus une fois ceux-ci terminés, les mages Bonisagi hésitent à s'investir dans les recherches d'un tiers quand leur rôle pourrait être perçu comme celui d'un subalterne.

Il existe néanmoins deux exceptions :


- ◆ les mages Bonisagi ayant tout juste passé leur Gant mais n'ayant pas encore de rang au sein de la Maison
- ◆ et les mages s'en retournant au laboratoire de leur parents.

Ces mages acceptent de travailler avec des Bonisagi

Les mages Trianomae

L'autre branche de la maison Bonisagus se spécialise dans la politique hermétique, dans les eaux troubles de l'influence, des conseils et des négociations circonspectes. L'énergie que les mages Bonisagi investissent dans la recherche personnelle trouve son écho à l'extérieur, en la personne des mages Trianomae qui se concentrent sur la protection de l'Ordre en soutenant la coopération et l'ingéniosité des tribunaux. Les mages Trianomae usent de leurs talents politiques pour poursuivre le rêve de Trianoma d'un Ordre pacifique. Tout au long de leur apprentissage, on leur enseigne comment flatter les autres et leur imposer un comportement acceptable, non pas par la force des lois mais par le biais du dialogue et de l'analogie. Les mages Trianomae se concentrent sur la compréhension et l'influence de la nature humaine.

Les personnages Trianomae commencent le jeu avec la Vertu gratuite **Talent pour l'Intrigue**. Si certains enfants présentent déjà une inclination pour l'Intrigue avant leur apprentissage, cette Compétence est enseignée à l'étudiant puis perfectionnée au cours des quinze années qu'il lui faut pour devenir mage. L'apprenti observe son parents à l'œuvre lorsqu'il s'exerce à la maîtrise de ses prouesses politiques. Il apprend également des histoires sur la vie de sa fondatrice et sur les différents stratagèmes dont usa Trianoma pour convaincre les Douze Fondateurs de créer l'Ordre d'Hermès. À la fin de ses études, il sera alors lui aussi un expert dans l'art subtil de l'Intrigue.



Beaucoup de partisans de Trianoma mènent une vie de nomade, affichant la même soif de voyage que leur fondatrice. Ils font le tour de l'Ordre d'Hermès, rendant tout particulièrement visite aux mages Bonisagi et gardant un œil sur les mages hermétiques en général. Les *Tenentes Occultorum* leur demandent, à l'occasion, de garder un œil sur les vulgaires trop curieux ou de retrouver un texte disparu. Ils étanchent leur soif d'aventure en partant à la recherche de secrets magiques, de magiciens ou de régions n'intégrant pas la théorie de Bonisagus ou l'Ordre de Trianoma. Ils n'ont que faire de la conquête et de la bataille comme peuvent s'y intéresser les mages de Flambeau ou de Tylalus. Ils s'intéressent davantage à la découverte des connaissances secrètes qui existent encore dans les régions inconnues et moins peuplées d'Europe. Ils se mettent en quête d'auras magiques et explorent les regio magiques pour étancher leur soif de connaissances. Ils transmettent leurs informations aux *Tenentes Occultorum*. Certains mages Trianomae deviennent esclaves de leur quête de savoir magique ancien (cf. Les Quêteurs).

Des mages Trianomae ont quitté l'Europe Mythique pour partir à la recherche de magiciens éloignés et de leurs connaissances magiques afin de diffuser le modèle d'une communauté pacifique de magiciens. Ce sont des émissaires hermétiques, portant les idéaux de l'Ordre aux quatre coins du monde, qui ont entrepris des expéditions en direction de la Cathay Mythique, de l'Inde et de l'Afrique. En 1220, aucun émissaire n'a réussi, de près ou de loin : leurs efforts ont été vains, quand ils sont seulement revenus de leurs périples.

La politique de Trianoma

Les mages Trianomae ont pour mission de poursuivre les idées politiques de leur fondatrice. Tous ne le font pas : certains utilisent en effet leur formation pour faire évoluer leur propre carrière et servir leurs propres ambitions. Ceux qui adhèrent au plan de leur fondatrice suivent ces principaux objectifs politiques.

- ◆ **Maintenir la paix dans l'Ordre d'Hermès** : Il s'agit de la directive première de la Maison et dont découlent tous les autres principes.
- ◆ **Maintenir la diffusion des connaissances** : La connaissance magique est le ciment qui unit l'Ordre et ces informations devraient être partagées avec tous ceux qui sont habilités à les recevoir.
- ◆ **Maintenir l'égalité entre les Maisons** : Il est important qu'aucune lignée hermétique ne prenne l'ascendant sur une autre. L'Ordre d'Hermès est une société de pairs, non une hiérarchie de tyrans.
- ◆ **Maintenir l'égalité entre les Tribunaux** : Aucun Tribunal ne devrait voir ses rangs grossir au point de devenir un élément central de l'Ordre. Les mages Trianomae s'efforcent de convaincre leurs compagnons de se disperser à travers l'Europe. Il est intéressant de noter que cela s'applique également à leur propre Maison, et les *Tenentes Occultorum* sont ravis de voir que la maison Bonisagus et le Tribunal du Rhin ont perdu de leur importance politique depuis La Guerre du Schisme.
- ◆ **Maintenir la compétition entre les Maisons** : Trianoma a très vite compris qu'un certain degré de lutte était bon pour l'Ordre. Il s'agit de façon indirecte pour que ses membres restent liés les uns aux autres, même si cet engagement semble parfois difficile. Ces querelles empêchent également que deux Maisons ou plus s'unissent de manière permanente, chose qui bouleverserait l'équilibre de l'Ordre.

Le Code de Trianoma

Lors des premiers temps de l'Ordre, Trianoma trouvait très utile d'envoyer des messages codés à ses filii : si jamais ces notes devaient être interceptées, elles ne révéleraient pas prématurément ses objectifs politiques. Le moyen le plus facile d'opérer fut d'enseigner à ses filii sa propre sténographie, les abréviations qu'elle utilisait quand elle rédigeait ses Textes labo. Cette tradition se poursuit avec les mages Trianomae, qui utilisent une sténographie similaire pour leurs Textes de laboratoire comme pour les notes clandestines qu'ils s'envoient. Il ne s'agit pas d'une écriture exacte puisque chaque mage introduit de légères variations du code.

Les mages Trianomae se servent de ce code pour s'envoyer des messages entre eux et aux *Tenentes Occultorum*. Ce sont parfois des parchemins indépendants tandis que d'autres fois, ce sont des notes intégrées à la fin de Textes de laboratoire de livres. La méthode la plus courante consiste à inclure un message codé dans la marge du Texte de laboratoire d'un mage Bonisagus dont le mage Trianomae est en possession. Ce texte est ensuite envoyé à un autre mage Trianomae par voie normale. Les mages Trianomae sont formés à repérer ces messages codés.

Un mage d'une autre lignée dispose de deux moyens pour déchiffrer ce code.

◆ La première, qui est aussi la plus facile, est d'acquiescer un Texte de laboratoire écrit selon le code de Trianoma. Le décodage du Texte de laboratoire fonctionne exactement comme le décodage de n'importe quel Texte de laboratoire de mage (cf. *Ars Magica* 5e édition, chapitre Laboratoire, Traduction des Textes de laboratoire).

◆ La seconde, qui est la plus difficile, consiste à déchiffrer une note secrète. Il faut une journée pour déchiffrer une note. Pour déchiffrer le code de Trianoma, le personnage doit faire un jet d'Intelligence + Latin + dé de tension. Si le résultat de ce jet est supérieur à 6 + Communication de l'auteur + Intrigue, le personnage réussit. Les codes ne diffèrent que légèrement d'un mage Trianoma à l'autre. Un personnage ayant déjà déchiffré un code ajoute 3 à ses jets de déchiffrement.

DÉCHIFFRAGE DU CODE DE TRIANOMA :
(Intelligence + Latin + dé de tension)
contre
(6 + Communication de l'auteur + Intrigue).

Graine d'histoire : La terre des femmes

Un mage Trianoma se rend à l'alliance des personnages en quête d'assistance. Il raconte avoir découvert une lointaine Amazonie, une terre légendaire uniquement peuplée de femmes. Il est accompagné d'une prisonnière pour preuve, une femme dont le sein droit a été sectionné. L'esprit de la femme est confus et impénétrable aux sorts de Mentem, ce qui, d'après le mage, serait la conséquence d'une défaite magique qu'il lui aurait infligé. Il pense que le royaume ilien des Amazones est dirigé par de puissantes ensorceleuses et demande aux personnages de l'y accompagner. Il y a cependant quelque chose de troublant dans ses manières, rappelant aux personnages que les mages Trianoma sont les maîtres de l'intrigue et de la duplicité. A-t-il vraiment trouvé la Terre des Amazones ou trame-t-il un mauvais coup ?

Mulisti nupet ad me suauissimas Galp
rini pergamentis epistolal, nō a te modo
diligent emēdatas! sed a tuis quocq ger

CAPITULO

I

no in adnatione ecclesie pndit in
equam ecclesia continentur. dicitant
er in loco luncto cna ecclesia feb
lo. fiantq; ibi unq;lit ptoam uoc
in pparando se ad diuinu offitii
dictōe ecclesie dicit qis in rpa dno
omnar se hinc ordian sine dno.



Les particularités de la Maison

Reconnaissance de la Maison : le statut au sein de la maison Bonisagus.

Les mages Bonisagi ont développé un système de reconnaissance au sein de chaque branche de la maison Bonisagus, qui met en valeur les récompenses accumulées pour chaque mage dans ses efforts de recherche. Les mages progressent parmi les rangs de ce système en fonction des recherches qu'ils ont terminées. Ce système de rang est désigné sous le terme de Reconnaissance de la Maison et chaque activité de laboratoire permet d'en gagner.

La Reconnaissance de la Maison est une Réputation gratuite que tous les PJ Bonisagi reçoivent à la création du personnage. Seuls les mages Bonisagi s'intéressent vraiment à cette Réputation. Les mages Trianomae comprennent qu'il s'agit d'un moyen de mesurer le statut de leurs frères mais ils ne s'en formalisent pas plus que cela. Les mages des autres Maisons ont des opinions différentes. Certains y voient un excès de pédantisme, la pratique arrogante d'une lignée déjà prétentieuse tandis que d'autres y voient un outil pratique encourageant la recherche originale et qui profite à l'ensemble de l'ordre. En dehors de la Maison, cette reconnaissance n'a que peu de valeur mais au sein de la maison Bonisagus, beaucoup de mages Bonisagi sont obsédés par cela, se comparant à leurs compagnons sur la base de leur rang au sein de la Maison.

La Reconnaissance de la Maison augmente avec les points de Reconnaissance. Les différents types de recherches en laboratoire valent un certain nombre de points de Reconnaissance. La Reconnaissance de

la Maison évolue comme une Compétence, propulsant le mage aux différents rangs de la Maison à mesure que sa valeur de Reconnaissance augmente. La Reconnaissance de la Maison est une Réputation basée sur la communauté, et les découvertes de ses recherches doivent être rendues publiques pour que le mage reçoive des points de Reconnaissance. La Réputation se propage grâce au bouche-à-oreille, processus lent au Moyen Âge. En général, il faut un an par point de Reconnaissance gagné pour que la réputation s'améliore. Un texte soumis (que ce soit un Texte labo ou un tractatus) qui est inclus dans un folio accélère et magnifie la réputation. Un auteur chanceux gagne deux fois le nombre de points de Reconnaissance indiqué dans la table suivante si ses recherches sont incluses dans un folio.

Il y a quatre rangs chez les mages Bonisagi. Dans l'ordre, on compte les **boukoloï** (« bouviers »), les **dadouques** (« porteurs de flambeau »), les **cannophores** (« porteurs de roseaux ») et les **dendrophores** (« porteurs d'arbre »). Les jeunes mages Bonisagi ayant tout juste passé leur Gant n'ont aucun rang et le Primus est au-dessus de tous les rangs existant. Ces quatre rangs et les responsabilités qui les accompagnent sont présentés dans la section Les mages Bonisagi.

La Maison utilise ce système pour déterminer la hiérarchie entre mages. Très semblables au statut des nobles de la société féodale vulgaire, les rangs des mages Bonisagi définissent les relations entre les érudits hermétiques solitaires. Les mages n'acceptent de parrainer que les apprentis des mages de rang égal au leur. De plus, les mages Bonisagi préfèrent voir leur apprenti passer leur Gant sous la férule d'un mage de rang supérieur.

Un mage Bonisagi peut ajouter sa valeur de Reconnaissance de la Maison à n'importe quel jet de compétence sociale impliquant l'interaction avec un autre mage de la Maison, y compris avec les mages Trianomae. Un bon moyen



La recherche et les points de Reconnaissance

Type de recherche	Points de Reconnaissance
Rédaction d'un tractatus d'Art	Qualité/2
Rédaction d'un summa d'Art	Niveau/2
Invention d'un sort original	1 par magnitude du sort
Invention d'un sort original par expérimentation	1 par magnitude du sort
Création d'un talisman	2 par magnitude du sort
Lier un familier	Puissance magique du familier/5
Former un apprenti	3 par magnitude du sort
Assister un mage de rang supérieur en laboratoire	1/projet
Stabilisation d'une percée	3 par magnitude du sort
Réalisation d'une percée mineure	15
Réalisation d'une percée majeure	30

Points et valeur de Reconnaissance de la Maison

Valeur de Reconnaissance	Points de Reconnaissance à atteindre	Points de Reconnaissance nécessaires	Titre
1	5	5	Boukoloï
2	15	10	Daduchos
3	30	15	Cannophori
4	50	20	Dendrophori
5	n/a	n/a	Primus

de procéder consiste à ajouter la valeur de Reconnaissance du personnage à tous les jets impliquant sa caractéristique de Présence. Les mages ne bénéficient de cet avantage que lorsqu'ils interagissent avec des mages de la maison Bonisagus : les mages des autres lignées ne sont pas influencés par le statut Bonisagus comme le sont les membres de la Maison. Les mages Trianomae ont beaucoup de mal à influencer les mages Bonisagi de rang supérieur et les mages Bonisagi peuvent ajouter leur valeur de Reconnaissance de la Maison à tout jet d'Intrigue ou de Tromperie pour résister à l'influence d'un mage Trianomae.

La *Reconnaissance de la Maison* n'augmente pas la Présence du mage lors des combats de Certamen, méthode rarement utilisée pour régler les différends entre les membres de la maison Bonisagus.

Un mage Bonisagi gradé a plus de facilités à trouver un apprenti. Le personnage peut ajouter sa valeur de Reconnaissance à son jet pour trouver un apprenti (cf. ArM5, chapitre Laboratoire, Les apprentis). Sur un résultat de 12 ou plus, le personnage trouve un apprenti normalement. S'il rate son jet, il en trouve quand même un, le prenant à un autre mage puisque tel est son droit. S'il échoue de 5 ou plus, il se met à dos un compagnon mage auquel il doit rendre une forme de compensation afin de l'apaiser. S'il fait un échec critique, son ennemi est tellement en colère contre le personnage que ce dernier gagne le Vice majeur d'histoire *Ennemis*.

Les folios

Un folio est une collection de Textes de laboratoire et de tractatus compilés par les Colentes Arcanorum lors de la saison qui suit la fermeture du Colloquium Delectorum. Ce sont d'épais volumes, composés de nombreuses pages de parchemin, qu'on peut confondre au premier abord avec un summa imposant. Mais, davantage qu'une étude encyclopédique sur un seul sujet, le folio renseigne sur divers sujets. Une fois qu'ils ont reçu les textes que leur ont soumis les autres mages Bonisagi au cours des sept dernières années, les Colentes sélectionnent les meilleurs d'entre eux à inclure au folio. Les folios intègrent également quelques informations sur les différents auteurs ainsi que les remarques et opinions des Colentes. Prisés par tous les mages de l'Ordre, les folios sont des mines d'informations réunies en une seule reliure.

Une fois que les Colentes se sont mis d'accord sur les textes à inclure au folio, ils passent la saison qui suit à les compiler, restant à l'alliance où s'est tenu le Colloquium Delectorum. Les folios portent pour titre l'année de leur compilation comme, par exemple, « Folio de 1123. » Quand il est terminé, le folio est emmené à Durenmar où il est copié trois fois. La première copie revient à la maison Guernicus et est envoyée à Magvillus, franche manifestation du partage des recherches de la maison Bonisagus. La deuxième copie est destinée à l'alliance ayant accueilli les Colentes pendant la période de compilation, pour la remercier de son hospitalité. La troisième copie est envoyée à Harco, domus magna de la maison Mercere. Cette dernière copie circule librement dans l'Ordre, portée d'une alliance à l'autre par les Toques Rouges suivant un itinéraire précis. Chacune des alliances doit négocier avec la maison Mercere sa place sur la liste d'attente et la durée pendant laquelle elle peut conserver le folio. Naturellement, les Toques Rouges prennent une charge pour ce service.

Les désaccords éditoriaux

Les mages Bonisagi ne sont pas toujours d'accord sur les textes soumis qui devraient être intégrés au folio et ces différends sont source de débats enflammés. Là où un mage soutiendra qu'un texte donné doit être inclus, un ou plusieurs autres de ses confrères lui opposeront leur résistance. La taille des folios étant limitée, ces disputes éclatent fréquemment. On les résout parfois politiquement : par exemple, un mage peut renoncer à imposer son texte si un autre accepte de parrainer son apprenti. Les Colentes Arcanorum prennent ces décisions à huis clos lors du Colloquium afin de ne pas à avoir à rougir de ces disputes mesquines qui semblent bien en deçà de leur condition.

Si des personnages mages se retrouvent à devoir prendre ce genre de décisions, le conteur pourrait leur demander de faire des jets de tension les uns contre les autres afin de savoir qui emporte la dispute. Les personnages peuvent choisir de faire taire un opposant en criant plus fort que lui ou en contrant ses arguments avec éloquence et ingéniosité afin de faire inclure leur texte. Les personnages faisant valoir leurs opinions haut et fort doivent faire un jet de tension avec Présence + Commandement. Les personnages plus rusés peuvent faire un jet de tension avec Communication + Arts libéraux. Les deux types d'argumentateurs peuvent ajouter leur valeur de Reconnaissance de la Maison à leur jet. Le personnage ayant le total le plus élevé l'emporte.

CAPITULO

1

Rédiger un folio

Il faut une saison pour créer un folio. La valeur combinée de *Théorie de la magie* des Colentes Arcanorum fixe le total maximal des magnitudes des Textes de laboratoire et des Qualités de tractatus qui peuvent intégrer un même volume. Par exemple, si les cinq Colentes ont une valeur de 7 en *Théorie de la magie* (incluant leur Talent pour la *Théorie de la magie*), le folio pourra contenir un maximum de 35 magnitudes de Textes de laboratoire ou de Qualités de tractatus.

FOLIOS :

THÉORIE DE LA MAGIE COMBINÉE DES COLENTES = SOMME DES MAGNITUDES DE TEXTES DE LABORATOIRE ET/OU DE QUALITÉS DE TRACTATUS.

Quand le nombre total d'éléments autorisés a été défini, les textes sont copiés dans le folio. Les règles normales de copie des Textes de laboratoire et des tractatus s'appliquent. Les Textes de laboratoire sont toujours soumis aux Colentes sans les abréviations et raccourcis de l'auteur afin d'être rédigés de manière compréhensible. Un seul Colens peut copier soit des Textes de laboratoire soit des tractatus. Au sein d'un même folio, un Colens ne peut copier qu'un

maximum de 12 magnitudes de Textes de laboratoire par point en Profession Scribe. En fonction du nombre de tractatus à inclure, le Colens les copiera minutieusement ou rapidement. Étant donné que les copies rapides réduisent la Qualité du tractatus d'un point, les Colentes procèdent rarement de la sorte.

Les Colentes Arcanorum reçoivent des points d'expérience d'Exposition pour la saison qu'ils passent à créer le folio : ils peuvent placer ces points en *Théorie de la Magie* ou en Profession Scribe.

Exemple de folio : Les cinq Colentes se sont mis d'accord sur les textes qui composeront le folio. Leur valeur combinée de *Théorie de la magie* est de 35. Leur choix final se porte sur un tractatus d'*Herbam* de Qualité 8, sur un tractatus de *Connaissance de la magie* de Qualité 10, sur un Texte de laboratoire concernant le sort *Indiscrétion de la pierre* (magnitude 6), sur un Texte de laboratoire concernant le sort *Boule de flammes abyssales* (magnitude 7) et sur un Texte de laboratoire concernant le sort *Voile d'invisibilité* (magnitude 4). Les Textes de laboratoire ont été retenus parce que les mages qui en sont à l'origine se sont basés sur leurs expérimentations et que chaque sort a des effets secondaires bénéfiques. L'un des Colentes possède une valeur de Profession Scribe suffisamment élevée pour copier à lui seul tous les Textes de laboratoire dans le folio tandis que deux des autres peuvent copier les tractatus. Les deux Colentes restants assistent leurs collègues.

Lire un folio

Dans l'ensemble, le folio n'est rien de plus qu'une compilation de Textes de laboratoire et de tractatus : sa lecture répond aux mêmes règles de lecture que pour ces types de textes. Le mage possédant un folio dispose de toute une variété de choix pour son étude personnelle. Il faut consacrer une saison entière à la lecture d'un seul Texte labo ou d'un seul tractatus, comme s'il s'agissait d'un matériel indépendant.

Copier un folio

Les folios sont des compilations de copies de Textes de laboratoire et de tractatus organisées et publiées par les Colentes. Une fois compilés, ils sont plus faciles à copier que leurs différentes parties. La copie d'un folio est une opération similaire à la copie d'un summa et peut être réalisée minutieusement ou rapidement. Si un scribe copie le folio avec minutie, il accumule alors un nombre de points égal à 6 + sa valeur de Profession : Scribe en une saison. Quand ce nombre de points atteint la valeur combinée de *Théorie de la magie* des Colentes Arcanorum ayant créé le folio, la copie du folio est terminée. Si le scribe copie le folio rapidement, il accumule un nombre de points égal à 18 + 3 fois sa valeur de Profession : Scribe par saison. La copie rapide d'un folio réduit la qualité de chaque tractatus qu'il inclut d'un point et annule les points d'expérience supplémentaires en *Connaissance de l'Ordre d'Hermès*. Elle n'affecte pas les Textes de labo.

Want Je regarde et congnois les opinions des hommes nourris en aucunes singulieres histoires de troyes ; Et voy et regarde aussi que de Jcelle faire vng re,

Intrigue

Les mages Trianomae commencent le jeu avec la Vertu gratuite *Talent pour l'Intrigue*, méthode traditionnelle de manigances et de complots. Cette Compétence est présentée dans le livre de règles ArM5 mais les personnages mages pourraient avoir besoin de plus d'informations. Les règles qui suivent indiquent les situations dans lesquelles un jet d'*Intrigue* pourrait être nécessaire et présentent les conséquences exactes d'un jet réussi.

Quand un PJ mage Trianomae cherche à influencer un personnage non-joueur, il doit faire un jet de **Présence + Intrigue**. S'il est à la recherche d'informations, il doit faire un jet de **Communication + Intrigue**. Les conséquences sociales du Don affectent le jet, et imposent un malus de -3, ou de -6 si le personnage possède le *Don tapageur*. Ignorez ce malus si les deux partis en jeu sont sous la protection d'une *Parma Magica*. En raison de la nature suspicieuse et trompeuse de la situation, ce jet devrait toujours être un jet de tension. Les Facteurs de Difficulté à atteindre pour réussir le jet sont indiqués dans le tableau suivant.

La scène politique ressemble rarement à une arène statique et il arrive parfois qu'un PJ mage Trianomae doive faire des jets d'*Intrigue* contre un autre acteur actif, que ce soit un autre PJ ou un PNJ. Dans ces cas-là, le mage Trianomae fait :

un jet de **Présence + Intrigue + dé de tension**
contre

le jet de **Communication + Intrigue + dé de tension de la cible**.

La cible peut décider d'utiliser sa Compétence de *Tromperie* plutôt que sa Compétence d'*Intrigue*. La réussite est fonction de la situation et de la marge de réussite du vainqueur par rapport au résultat total du perdant.

Les luttes d'*Intrigue* ne sont pas des événements rapides et le cours d'un échange peut se prolonger à un dîner ou à une activité commune pendant la journée. Il peut même s'étendre à tout un Tribunal. Quand l'échange touche à sa fin, le conteur s'en remet en principe à un jet d'*Intrigue*.

Par exemple, *Glaucon Trianomae se rend à l'alliance de Semita Errabunda et dîne avec Moratamis de la maison Guernicus. Moratamis soupçonne Glaucon d'avoir mis la main sur le gros lot, l'une des sources de vis de l'alliance. Glaucon espère apaiser les soupçons de Moratamis en suggérant que ce n'est pas lui mais bien quelqu'un d'autre qui s'est emparé de l'aubaine. Alors que le repas se termine, le conteur demande aux deux joueurs de faire un jet d'Intrigue. Il établit que Glaucon doit faire 6 ou plus de marge de réussite pour faire changer d'avis Moratamis. La Présence (0) de Glaucon + son Intrigue (4) lui donnent un résultat de 4 tandis que Moratamis a un résultat de 4 avec sa Communication (+1) + son Intrigue (3) : ils sont ex-æquo. Malheureusement pour Glaucon, leurs jets de tension donnent également les mêmes résultats : il échoue donc à faire changer d'avis Moratamis. Moratamis lui propose qu'ils continuent leur discussion lors du prochain Tribunal.*

INFLUENCER UN PNJ : présence + intrigue contre facteur de difficulté variable.
INTERROGER UN PNJ : Communication + Intrigue contre Facteur de Difficulté variable.

Facteur de Difficulté	Points de prestige
6+	Le personnage établit avec précision l'objectif politique manifeste d'un individu ; encourage un individu à poursuivre la voie politique sur laquelle il est engagé.
9+	Le personnage détermine quels sont les alliés politiques d'un individu ; éveille les soupçons d'un individu ; retarde le plan d'action en cours d'un individu ; pousse un individu à accepter une rencontre avec un rival.
12+	Le personnage détermine les plans politiques tacites d'un individu ; retourne des alliés ambivalents les uns contre les autres ; altère le plan d'action d'un individu ; aide des adversaires à régler une dispute mineure.
15+	Le personnage détermine quels sont les partenaires cachés d'un individu ; rompt une alliance entre des alliés de confiance ; redirige un individu vers un plan d'action qui sera finalement nuisible à ses intérêts ; aide des adversaires à régler une dispute majeure.

Marge de réussite du vainqueur	Résultat
3+	Le personnage détermine si l'individu est un allié ou un adversaire potentiel ; encourage un individu à poursuivre son plan d'action.
6+	Le personnage fait perdre son sang-froid à un individu ; force la divulgation d'un secret mineur ; influence un adversaire pour le diriger sur une nouvelle ligne de conduite.
9+	Le personnage humilie volontairement un individu en public ; force la divulgation d'un secret majeur ; force un adversaire à trahir une alliance ambivalente.
12+	Le personnage expose complètement tous les secrets que l'adversaire peut cacher ; force l'adversaire à trahir une alliance solide.
15+	Le personnage force un mage à agir à l'encontre des intérêts de sa Maison.

Connaissance des gens et Tromperie

Les compétences sociales servent à compléter l'interprétation des joueurs plutôt qu'à la remplacer. Quand un PJ interagit avec un PNJ important, le conteur peut faire un jet de **Perception + Connaissance des gens** en secret. En fonction du résultat obtenu, le conteur devrait informer le joueur du comportement du sujet.

- Un résultat de 6 ou plus offre un aperçu de base de la personnalité générale du sujet.
- Un résultat de 9 ou plus offre un aperçu plus spécifique : le joueur peut savoir si le personnage n'est pas totalement honnête ou s'il joue la comédie.
- Un résultat de 12 ou plus permet au joueur de savoir quelles sont les déclarations du personnage susceptibles d'être fallacieuses.
- Les résultats supérieurs donnent une impression plus sûre.

Il est possible de résister à *Connaissance des gens* avec la compétence de *Tromperie*. Un personnage qui tente d'en tromper un autre fait un jet de **Communication + Tromperie**.

- Un jet de *Tromperie* à 9 ou plus permet à l'imposteur de présenter une façade raisonnable : le personnage peut mentir sans que ce soit flagrant.
- S'il fait 12 ou plus, la tromperie est presque parfaite mais un plus haut jet de *Connaissance des gens* en révélera les failles.

- Un jet de *Tromperie* à 15 ou plus est parfait : à moins que l'observateur sache que quelqu'un lui ment, il lui sera incapable de s'en rendre compte.

Ce n'est pas parce qu'un personnage fait un bon jet de *Tromperie* que son adversaire croit systématiquement ce que le personnage lui raconte. Les impressions qu'offrent *Connaissance des gens* sont importantes mais un individu avisé ne s'appuiera pas exclusivement sur elles : il se peut qu'il ne croit pas quelqu'un lui disant que l'herbe est bleue même s'il est incapable de dire si quelque chose dans l'attitude de cette personne indique qu'elle ment.

Connaissance des gens et *Intrigue* sont des compétences complémentaires. La première permet au personnage de juger le comportement d'un individu tandis que la seconde lui permet de juger les interactions entre les individus. Les jets de *Connaissance des gens* effectués dans un Tribunal donnent un bonus ou un malus au jet d'**Intelligence + Intrigue** allant de -3 à +3 selon décision du conteur. Comme pour les jets de *Connaissance des gens*, ce jet devrait être fait en secret.

- Un jet à 9 ou plus offre une compréhension plutôt élémentaire des groupes principaux composant le Tribunal et de leurs objectifs.
- Les jets plus élevés permettent une meilleure compréhension. Les résultats moindres, en revanche, donnent des impressions toujours plus trompeuses.

Edm
de
de
de
de
de
de
de
de
de
de

Nouveaux Vices et Vertus

Au fil des années, la maison Bonisagus a intégré de nombreux membres présentant des Vices et des Vertus hors du commun. La Maison étant en mesure de récupérer les apprentis d'autres mages, les jeunes qui présentent de tels pouvoirs sont souvent adoptés par cette Maison. Mais cela ne veut pas dire pour autant que seuls les mages Bonisagi peuvent bénéficier de ces aubaines. Les Vices et les Vertus marqués d'un **astérisque** correspondent à des particularités de la Maison Bonisagus, et sont spécifiquement réservés à ses membres. Ce n'est pas le cas des autres.

Les Vertus

Les Vertus hermétiques mineures

COLENS ARCANORUM*

Hermétique, Mineure

Le personnage est membre de l'un des Cercles intérieurs de la maison Bonisagus, celui des Collecteurs du Savoir secret. Il commence le jeu avec le rang de cannophore au sein de la maison Bonisagus. Pendant les sept années de son mandat, il reçoit les Textes de laboratoire et les tractatus d'autres mages Bonisagi qu'il peut garder s'il le souhaite. À la fin de son mandat, il doit assister au Colloquium Delectorum et décider des textes soumis qui seront intégrés au folio. Le personnage doit également participer à la construction du folio. Cette Vertu n'est pas accessible aux jeunes mages Bonisagi venant tout juste de passer leur Gant : le personnage doit avoir passé son Gant d'apprenti depuis au moins dix ans.

TENENS OCCULTORUM*

Hermétique, Mineure

Le personnage est membre de l'un des Cercles intérieures de la maison Bonisagus, celui des Intendants du Savoir secret. Il a été choisi par le Primus pour occuper l'un des quatre postes des Tenentes Occultorum. La position exacte du personnage dépend de son expérience, laquelle est jugée sur le nombre de saisons écoulées depuis qu'il a passé son Gant. Si le personnage est un mage plus jeune, il sera alors le Tenens du Printemps. Cette Vertu implique certaines responsabilités.

Les Vertus surnaturelles mineures

MAGIE DES FIGURINES

Surnaturelle, Mineure

Le personnage a appris l'art de la Magie des figurines, ce qui lui permet de créer de petites statuettes de pouvoir en bois ou en cire qui font profiter de leurs avantages au personnage ou à d'autres. Le personnage peut être un mage possédant le Don comme ce peut être un pratiquant n'ayant pas le Don. Cette Vertu confère la Compétence Magie des figurines à 1. Cf. l'exemple optionnel dans la section Exemples de découvertes pour plus d'informations.

Les Vertus générales mineures

LINGUISTE

Générale, Mineure

Le personnage est extrêmement doué pour l'apprentissage de nouvelles langues. Tous ses Totaux d'étude pour les Langues sont augmentés d'un quart, tout comme les points d'expérience investis dans des langues lors de la création du personnage. Cette Vertu augmente les Langues anciennes comme les Langues vivantes.

Les Vices

Les Vices hermétiques mineurs

BARRIÈRE DE PARMA MAGICA.

Hermétique, Mineur

En raison de sa compréhension limitée de la Parma Magica, le personnage est incapable de supprimer sa Parma quand il l'a érigée. Tous les sorts ou effets magiques alliés doivent pénétrer sa Parma Magica pour l'affecter, comme n'importe quel sort hostile.

Les Vices de personnalité mineurs

QUÊTEUR.

Personnalité, Mineur

Le personnage est un membre autoproclamé des Quêteurs, organisation informelle de mages à la recherche de magies anciennes et d'artefacts mystiques ayant un esprit de compétition. Le personnage passe l'essentiel de sa vie à chercher ces objets. Ses intérêts peuvent parfois entrer en conflit avec ceux de sa Maison.

Les Vices d'histoire mineurs

APPRENTI PARRAINÉ*.

Histoire, Mineur

Le personnage a été un apprenti parrainé ayant brièvement servi auprès d'un autre mage dans le laboratoire de celui-ci. Il entretient une relation durable avec ce mage, similaire à celle qu'il entretient avec son parents. Il est également très lié aux mages Bonisagi aux côtés desquels il a été formé. Tous ces individus peuvent lui demander des faveurs, auxquelles le personnage se sent obligé de répondre.





La recherche originale

Le plus profond désir des mages Bonisagi serait d'inventer quelque chose d'inédit dans le cadre de la Magie hermétique. Beaucoup perçoivent la recherche originale comme le cœur de la Magie hermétique, la vraie passion conduisant les mages Bonisagi à suivre l'exemple de leur fondateur en repoussant les limites de la magie. Beaucoup la voient également comme le meilleur moyen d'explorer bravement les mystères indicibles de la magie, conformément au Serment hermétique. D'autres encore repoussent les limites de la magie pour des raisons vaniteuses, dans l'espoir d'attacher leur nom à une découverte qui leur survivra longtemps après que leur rituel de longévité leur aura fait défaut.

De toutes les Maisons hermétiques, la Maison Bonisagus s'impose de compléter la Théorie de la magie de son Fondateur par des recherches originales. Cela ne fait pas des Bonisagi des mages meilleurs que les autres mages hermétiques. Cela veut simplement dire que de nombreux mages Bonisagi s'essayeront au moins une fois à la recherche originale.

Le mage peut initier sa recherche originale à tout moment de sa carrière. Certains attendent d'améliorer leur connaissance des Arts pour augmenter leur total de Labo tandis que d'autres commencent dès qu'ils terminent leur apprentissage. Il n'y a aucune condition minimale à remplir en Art ou en compétence pour entreprendre une recherche originale, et le processus reste le même que le mage soit un vieil archimage ou un jeune au regard encore

innocent. N'oubliez pas que le personnage finira par enseigner à d'autres les percées qu'il aura réalisées, que ce soit par l'intermédiaire d'un enseignement individuel ou de tractatus rédigés. Pour cette raison, il peut être utile d'avoir une valeur élevée en Langue ou en Enseignement.

Les percées


Lorsqu'il entreprend une recherche originale, le personnage tente d'atteindre un objectif qu'aucun mage hermétique n'a encore jamais atteint auparavant. Ces accomplissements sont des Percées, et il en existe trois types : **mineures, majeures et hermétiques**.

Une **Percée mineure** correspond à quelque chose qu'il est possible d'utiliser et d'enseigner dans l'immédiat dans le cadre existant de la Magie hermétique. Les nouvelles Portées ou Durées de sort sont de bons exemples de Percées mineures. Dans de nombreuses sagas, les Percées mineures sont suffisamment fréquentes pour qu'un mage puisse espérer atteindre pareil objectif une ou deux fois au cours de sa vie. Les Percées mineures peuvent être plus courantes encore mais elles sont assez rares car la plupart des mages Bonisagi nourrissent des ambitions plus nobles. Pourquoi inventer une nouvelle Portée quand le personnage peut tenter de briser une Limite hermétique ? La grandeur pousse souvent les mages vers des projets plus difficiles.

Une **Percée majeure** repousse les limites de la Théo-

rie de la magie sans les briser. Ces Percées sont souvent des Vertus hermétiques qui peuvent être enseignées aux individus possédant le Don. L'intégration de types de lancements de sort non-hermétiques à la Magie hermétique est un autre exemple de Percée majeure : ils deviennent alors des Vertus surnaturelles que l'on peut enseigner. Une Percée majeure peut également permettre au personnage d'adapter l'application normale d'une idée hermétique de manière différente. Le développement de l'Ægis du foyer de Notatus fut une Percée majeure, une variation magique basée sur la Parma Magica de Bonisagus. Ce sont les Percées majeures qui font la célébrité du mage. Avec de la persévérance, une troupe jouant une saga rapide peut réalistement espérer voir l'un des joueurs faire une Percée majeure.

Une **Percée hermétique** est une nouvelle Compétence mystique qui consiste à briser une Limite mineure. Presque tout est possible : il s'agit de la magie dans son caractère le plus vierge. Une nouvelle Compétence mystique pourrait permettre l'envoi d'images mentales de l'esprit d'un mage à un autre (télépathie brute) comme elle pourrait correspondre à la capacité de traverser différents niveaux de regio sans recourir aux sorts. La volonté de briser les Limites mineures de la Magie hermétique est un objectif tout aussi valable. En fonction des sensibilités de la troupe, il est possible d'enfreindre n'importe quelle Limite mineure, ce qui altérerait définitivement la forme de la magie dans votre saga. Dans le cadre standard d'Ars Magica, la **Parma Magica** est la seule Percée hermétique que l'Ordre d'Hermès ait observée en quatre cent cinquante ans.



Il est important de discuter avec votre troupe de vos idées et des Percées spécifiques auxquelles vous vous essayez. Par exemple, votre groupe souhaite-t-il qu'une Limite mineure soit brisée ? Ou alors, une Vertu hermétique possible à enseigner viendra-t-elle bouleverser la nature du jeu ? Si la Limite de Création est brisée, alors les mages pourront créer des objets permanents à partir de rien sans qu'il soit besoin de recourir au vis, ce qui pourrait saper nombre des futures histoires du conteur.

Explorer l'inconnu

Quand le personnage a déterminé quel genre de Percée il aimerait accomplir, il ne lui reste plus qu'à inventer quelque chose d'hermétique qui intégrera son idée d'une manière ou d'une autre. Ce peut être un sort ou un enchantement magique, que ce soit un enchantement mineur ou un objet à charges. Détaillez parfaitement l'effet, en suivant les règles normales du chapitre *Laboratoire d'Ars Magica* 5e édition. Étant donné que le personnage cherche des indices qui pourraient l'aider à dépasser les théories hermétiques normales, il doit expérimenter en se basant sur les règles de la section *Les expérimentations mystiques* du chapitre *Laboratoire*, ce qui lui impose de choisir un modificateur de risque pour son expérience et de faire un jet en se référant à la table des *Résultats extraordinaires*.

Pour que sa recherche originale soit fructueuse, le personnage doit faire un **jet de Découverte** dont il compare le résultat à la table des **Résultats extraordinaires**. Le hasard joue un rôle important dans le processus de recherche. Cela dit, contrairement à l'expérimentation normale, il est possible de contrôler les risques de la recherche originale. Plutôt que d'intégrer son modificateur de risque à son total de Laboratoire pendant la saison, le personnage utilise ce

modificateur pour ajuster le résultat de son jet sur la table des **Résultats extraordinaires**. Le modificateur de risque reste compris entre +1 et +3 mais le personnage est limité dans ses choix par sa valeur en *Théorie de la magie*. Pour chaque tranche (ou fraction de tranche) de cinq points de sa valeur de *Théorie de la magie* (y compris de *Talent pour la Théorie de la magie*), le personnage peut choisir un modificateur de risque de 1.

Exemple : Ainsi, pour pouvoir choisir un modificateur de risque de +2, il doit avoir une valeur de 6 ou plus en *Théorie de la magie*, alors que pour un modificateur de risque de +3, il doit avoir une *Théorie de la magie* à 11 ou plus.

MODIFICATEUR DE RISQUE : +1 PAR TRANCHE OU FRACTION DE TRANCHE DE 5 POINTS DE THÉORIE DE LA MAGIE, JUSQU'À UN MAXIMUM DE +3.

Reportez-vous normalement à la table des *Résultats extraordinaires* pour déterminer l'effet du sort. Le personnage peut ajouter ou soustraire tout ou partie de son Modificateur de risque afin de faire une Découverte en plus d'obtenir l'effet normal de l'expérimentation. S'il avait un Modificateur de risque de +3 et a fait un 8 au jet, le personnage obtiendrait alors un Effet modifié. Il pourrait également soustraire 1 pour, en plus, faire une Découverte. L'effet du sort en est toujours modifié. Le personnage ne peut pas utiliser le Modificateur de risque pour obtenir un résultat supplémentaire autre qu'une Découverte.

PERCÉE : JET DE DÉCOUVERTE SUR LA TABLE DES RÉSULTATS EXTRAORDINAIRES PENDANT UNE SAISON D'EXPÉRI-MENTATION MYSTIQUE.

Modificateur de risque : n'ajoutez pas le modificateur de risque au total de Laboratoire. Ajoutez ou soustrayez le modificateur de risque au résultat du dé de tension du jet sur la table des *Résultats extraordinaires*.

Le personnage espère faire une Découverte. S'il ne fait pas de jet de Découverte, son sort ou son objet n'en est pas moins soumis à la table des *Résultats extraordinaires*. Il est fort probable que le personnage se retrouve avec un effet hermétique légèrement étrange. Si sa recherche originale impliquait un sort et si ce sort est défectueux ou difficile à lancer, le personnage peut le réinventer en s'appuyant sur les règles des *Expérimentations mystiques* du chapitre *Laboratoire*. Si sa recherche impliquait un objet et si cet objet est défectueux, le personnage peut tenter de le réinventer mais tout le vis utilisé lors de l'expérience originale est perdu.

Si ses recherches sur le sort ou l'objet enchanté prennent plus d'une saison pour aboutir, le personnage doit continuer à faire un jet sur la table des *Résultats extraordinaires* à chaque saison. Ayant décidé de la façon dont il allait utiliser son modificateur de risque lors de la saison précédente, il doit s'en tenir à cette décision pour les saisons qui suivent. Par exemple, s'il avait soustrait 1 à son jet initial sur la table des *Résultats extraordinaires* lors de la première saison, il doit soustraire 1 à tous ses autres jets sur la table des *Résultats extraordinaires* lors des saisons suivantes, jusqu'à ce que l'objet ou le sort soit terminé. Il se peut que le personnage accumule des résultats étranges ou curieux à mesure que ses recherches progressent mais cela ne l'empêche pas de poursuivre son expérience tant que ses résultats ne donnent pas un échec complet ou un désastre.

Si le personnage fait une Découverte lors de son expérimentation, alors sa recherche originale est une réussite. Ignorez la sous-section des Découvertes sur la table des *Résultats extraordinaires* : elle ne s'applique qu'à ceux qui découvrent des éléments plus intimes sur leur lien personnel avec les Arts et la magie, sans étudier les plus profonds mystères de la Magie hermétique. Le personnage, lui, a déjà trouvé cet élément insaisissable de magie pour lequel il a initié sa recherche originale. Il doit désormais stabiliser le processus expérimental pour mieux comprendre sa découverte.

Chaque sort ou enchantement magique ne peut mener qu'à une seule découverte. Le personnage peut continuer d'inventer le même sort ou d'expérimenter sur le même enchantement jusqu'à ce qu'il fasse une découverte, même si son expérience était réussie. Ainsi, il accumule de nombreuses versions utilisables du même sort au cours de ses recherches. Néanmoins, dès qu'une expérience donnée débouche sur une Découverte, il ne peut plus étudier ce sort ou cet enchantement magique pour faire d'autres découvertes.

Stabiliser l'inconnu

Après avoir fait sa Découverte, le personnage doit stabiliser son processus par une répétition exacte. Il doit reproduire l'expérimentation, pendant le même nombre de saisons et en utilisant le même Total de Laboratoire et le même modificateur de risque ayant mené à sa Découverte. S'il a utilisé du vis pendant le processus, il doit en utiliser la même quantité. Il doit refaire un jet sur la table des Résultats extraordinaires et modifier son résultat de la même façon qu'il l'a fait pour sa Découverte. Cela signifie que, s'il a ajouté son modificateur de risque à son jet, il doit procéder de la même manière. S'il a soustrait son modificateur de risque à son jet, il doit à nouveau le soustraire.

Pendant la saison de stabilisation, le personnage n'a pas besoin de faire de jet de Découverte pour réussir. Tant que ses résultats n'entraînent pas des effets néfastes (Désastre, Aucun avantage, Échec complet), il stabilise sa découverte. Ignorez tous les résultats bénéfiques que pourrait faire votre personnage. S'il obtient un effet néfaste, son processus de stabilisation échoue. Son sort ou son enchantement magique n'est pas affecté puisqu'il a déjà été créé lors de la saison précédente mais le personnage perd cette chance de stabiliser sa Découverte.

La recherche originale est un processus consistant à accumuler des découvertes stabilisées jusqu'à la réalisation d'une Percée. Si la saison de stabilisation du personnage est une réussite, il gagne un point par magnitude du sort hermétique inventé ou de l'objet enchanté qu'il peut dépenser en vue de sa Percée. Le personnage crée également un Texte de laboratoire expliquant sa découverte. Quand ces points atteignent un certain nombre, le personnage réussit : sa découverte débouche sur une Percée.

**MAGNITUDES DES DÉCOUVERTES STABILISÉE =
POINTS DE PERCÉE.**

Le personnage ayant essayé de comprendre une magie nouvelle, il reçoit des points de Distorsion, effet secondaire de son processus de stabilisation. Il en reçoit un nombre égal à la magnitude de l'effet moins 1 de simple. S'il gagne plus de deux points de Distorsion, il doit faire un jet pour échapper au Crépuscule du magicien, comme indiqué dans Le Crépuscule du magicien du chapitre sur la Magie hermétique d'Ars Magica 5e édition (page XX88). Le per-

sonnage peut évidemment limiter ses chances de gagner des points de Distorsion en expérimentant avec des effets de faible magnitude mais cela ralentit le processus de sa recherche originale puisque ce sont les magnitudes d'effets accumulées qui finissent par donner une Percée. L'expérimentation avec des sorts de magnitude élevée accélère la course du personnage vers sa Percée mais augmente le risque de Crépuscule du magicien.

POINTS DE DISTORSION GAGNÉS :

**MAGNITUDE DE LA DÉCOUVERTE À STABILISER – UN DÉ
SIMPLE.**

Que le personnage réussisse ou non à stabiliser sa découverte, il gagne des points de Distorsion. Si sa tentative de stabilisation échoue, il doit passer une autre saison à réessayer. Il peut poursuivre ses tentatives de stabilisation jusqu'à ce qu'il réussisse, à condition d'y consacrer les saisons qui suivent jusqu'à la réussite de l'entreprise et qu'il ne souffre pas d'un événement terrible en cours de route.

Dépasser les limites

Quand le personnage a accumulé un certain nombre de points du fait de ses découvertes stabilisées, il réussit et réalise une Percée. En règle générale, il faut 30 points pour faire une Percée mineure, 45 pour faire une Percée majeure et 60 points pour faire une Percée hermétique. Il ne s'agit là que d'une indication : il appartient au conteur de fixer le nombre exact de magnitudes nécessaires pour faire une Percée.

Il est très important que le joueur n'ait aucune idée du nombre de points requis pour réussir une Percée, et cela pour deux raisons. Tout d'abord, il s'agit d'un processus long, émaillé d'échecs et de déceptions que seul un individu vraiment passionné pourra poursuivre après des saisons répétées en laboratoire à ne faire aucune Découverte. Le fait d'ignorer le nombre exact de magnitudes nécessaires est un moyen d'illustrer les incertitudes inhérentes à la recherche originale.

Enfin, cela permet au conteur d'ajuster minutieusement ce nombre à l'improviste à mesure que le personnage poursuit sa recherche originale jusqu'à son accomplissement. S'il pressent que le personnage approche d'une Percée trop rapidement, il pourra alors revoir ce nombre légèrement à la hausse. À l'inverse, il peut également le baisser si la réussite du personnage promet un plaisir accru du jeu ou donne un tour intéressant aux événements de la saga. Ces légères adaptations ne devraient être mises qu'au service général de la saga, non pas être utilisées comme un outil pour récompenser ou punir les joueurs. Les règles de la recherche originale respectent le fait que les Percées sont difficiles à réaliser et qu'il faut du temps pour y parvenir.

La recherche originale est un processus long et laborieux que le personnage n'est pas obligé de réaliser sur des saisons consécutives. Il peut travailler sur une Percée pendant un temps puis s'arrêter pour n'y revenir que lorsqu'il sera remotivé ou aura de meilleures connaissances dans les Arts. Chaque expérience doit être menée jusqu'au bout et, si le personnage fait une Découverte, il doit alors procéder immédiatement à la phase de stabilisation. Mais hormis dans ce cas précis, il peut faire des pauses entre chaque expérience.

Les Textes de laboratoire multiples

Rien dans la recherche originale n'empêche plusieurs mages de travailler ensemble sur une Percée. Il subsiste quelques petits obstacles inévitables puisque les mages doivent être prêts à partager le projet et que chacun doit être capable de lire l'écriture cryptique des Textes de laboratoire des autres (cf. Traduction des Textes de laboratoire du chapitre Magie hermétique d'Ars Magica 5e édition). Mais ce sont surtout les conflits personnels, l'égoïsme et l'égoïsme qui empêchent les mages de travailler ensemble sur des Percées. Même au sein de la maison Bonisagus, qui présente un niveau exceptionnellement élevé de coopération intra-Maison, les mages rechignent à partager les notes de leurs recherches originales.

N'oubliez pas que la coopération n'est pas le seul moyen d'obtenir les Textes de laboratoire stabilisés d'un tiers. Comme tous les autres éléments hermétiques précieux, il est possible de les voler, de les échanger, de les offrir ou de s'en saisir suite à une Marche. Étant donné qu'il s'agit d'un processus long et laborieux, il est possible de récupérer les Textes de laboratoire de mages décédés dans des endroits mystérieux ou en partant à la recherche d'un trésor mystique. Le conteur peut introduire des Textes de laboratoire sur des recherches originales pour initier une aventure ou comme récompense pour l'achèvement d'un arc narratif.

Si le personnage a la chance de posséder les Textes de laboratoire d'un autre mage, portant sur la même Percée que celle qu'il vise, il peut les intégrer au nombre de points accumulés nécessaires à sa recherche. Il doit avant cela parvenir à briser le code de l'auteur et passer ensuite une saison à lire les Textes de laboratoire et à suivre les expérimentations : pour cela, il lui faut un labo-

ratoire hermétique. Le personnage accumule un nombre de points égal à son total de Labo dans les Arts concernés. Lorsque ce nombre atteint le niveau de l'expérience décrite dans le Texte labo, il peut ajouter la magnitude de l'effet à son nombre total de points. En pratique, chaque chercheur possède un total de points accumulés. La Percée n'aura pas lieu tant que l'un des participants n'aura pas amassé suffisamment de points pour atteindre le nombre défini. Ainsi, si deux mages ou plus axent leurs recherches sur la même Percée, le premier à atteindre ce seuil réalise la Percée.

Le mage ne gagne pas de points de Distorsion lorsqu'il lit les Textes de laboratoire de recherche originale d'un autre mage. Il s'agit là d'une puissante incitation à mettre la main sur ces notes précieuses.

Les Percées en jeu

Quand le personnage a accumulé suffisamment de points grâce à sa recherche originale, il achève sa tâche et fait une Percée. S'il est à l'origine d'une Percée mineure, les mages hermétiques sont immédiatement en mesure de l'utiliser et de la comprendre. Le personnage peut l'intégrer au prochain sort ou enchantement magique qu'il inventera. C'est généralement ainsi qu'il transmet son savoir à ses compagnons mages. Par exemple, le mage Tillitus invente une nouvelle Portée « Horizon ». Suite à cela, il invente un sort de Portée Horizon et offre ses Textes de laboratoire sur ce sort à l'Ordre. Ceux qui les liront apprendront à la fois le sort et comprendront la nouvelle Portée créée. Ils pourront utiliser cette Portée comme ils utilisent n'importe quelle autre Portée de sort.

Les Percées majeures demandent plus d'implication et doivent être enseignées aux autres mages, que ce soit par instruction personnelle ou par la rédaction d'un tractatus

Exempli Gratia: Recherche originale

Venant tout juste de passer son Gant et fraîchement installé à l'alliance de *Semita Ernabunda*, Tillitus Bonisagi décide qu'il veut briser la Limite de Vis établissant que la Magie hermétique ne permet pas de changer l'Art auquel le vis brut est harmonisé. Le conteur et la troupe définissent qu'il s'agit principalement d'une opération Muto Vis et s'accordent sur le fait que toute expérimentation dans ces Arts, ainsi que celui d'Intellego, peut conduire à cette découverte. Impatient d'accéder à la gloire, Tillitus se met aussitôt au travail.

Puisqu'il existe de très nombreux sorts Muto Vim de magnitude générale, Tillitus décide de tous les inventer, bien entendu un par un, expérimentant en cours de route. Cela se prête bien à sa nature généraliste. Sa première tentative consiste à inventer *Allonge du magicien* pour l'Art Animal au niveau 5. Il a un total de Laboratoire de 20 :

(Intelligence 5 + Théorie de la magie 3 + Talent pour Théorie de la magie [+2] + Muto 2 + Vim 5 + Aura 3).

Il opte pour un modificateur de risque de +1 pour influencer son jet sur la table des *Résultats extraordinaires* : sa valeur en *Théorie de la magie* n'est pas suffisamment élevée pour qu'il prenne un modificateur de risque plus grand.

Le total de Laboratoire de Tillitus double aisément le niveau de sort et il invente donc son premier sort d'*Allonge du magicien*. Il fait 5 sur la table des *Résultats extraordinaires* mais doit baisser son résultat de 1 (son facteur de risque) pour obtenir un 4 « sans effet extraordinaire ». Maudissant son manque de chance, Tillitus poursuit avec les Formes, inventant l'*Allonge*

du magicien au niveau 5 pour chacune d'elles. Il pourrait inventer le même sort encore et encore mais il préfère créer plusieurs variantes de l'*Allonge du magicien*. Il conserve le même total de Laboratoire et utilise un modificateur de risque de +1 tout le long, l'ajustant à la hausse ou à la baisse en fonction de ses besoins. Enfin, au cours de son expérimentation sur le sort pour la Forme Ignem, il fait 9 sur la table des *Résultats extraordinaires*, qu'il peut passer à 10 pour faire une découverte.

Il passe la saison qui suit à répéter son expérience dans l'espoir de stabiliser sa découverte. Utilisant son total de Laboratoire et son modificateur de risque, il doit refaire un jet sur la table des *Résultats extraordinaires*. Il obtient un 1 sur son dé de tension, puis un 4 pour un résultat de 8 : un Échec complet. Il doit appliquer son modificateur de risque de la même façon que pendant sa saison d'expérimentation, ce qui passe son résultat de 8 à 9, lui faisant éviter l'Échec complet et lui permet de stabiliser sa découverte. Il vient d'accomplir une première étape importante vers son objectif final.

Pendant la saison de stabilisation, Tillitus doit lancer un dé simple pour éventuellement gagner des points de Distorsion. Son approche prosaïque est assez sûre du fait de ces petites magnitudes et il n'a pas grand-chose à craindre : avec un sort de magnitude 1, quel que soit son résultat au dé simple, il ne recevra aucun point de Distorsion à ce stade. Après sept saisons d'expérimentation, Tillitus est parvenu à une découverte stabilisée de magnitude 1. Il a bien du mal à le croire !

qui décrit la Percée. Ces deux méthodes d'enseignement répondent aux règles normales de l'Enseignement et des livres du chapitre des Événements à long-terme d'*Ars Magica* 5e édition.

L'apprentissage d'une Percée majeure est très semblable à l'apprentissage d'une compétence surnaturelle, à deux distinctions importantes près. Les Percées majeures ne sortant pas du cadre de la Magie hermétique et étant souvent des Vertus hermétiques, elles sont souvent aussi difficiles à apprendre que les compétences surnaturelles. Le personnage n'est par contre pas obligé de soustraire le total de ses valeurs d'Art hermétique à la Qualité de la source de l'enseignement. La seconde exception tient au fait que, même si les Percées majeures sont susceptibles d'enseigner des Vertus hermétiques sans Compétence associée en termes de jeu, il est toujours possible de les enseigner de cette façon.

Les Percées hermétiques sont des événements légendaires dont la transmission est fonction de leur nature. S'il s'agit d'une Compétence mystique, comme la *Parma Magica*, elle doit être enseignée comme n'importe quelle compétence normale. Si la Percée dépasse l'une des Limites hermétiques de la magie, alors elle doit être enseignée comme une Percée majeure, que ce soit par instruction directe ou par l'intermédiaire d'un tractatus rédigé.

L'intégration hermétique

Ce que le chercheur mage souhaite finalement atteindre, c'est l'intégration complète de sa Percée à la Théorie hermétique. Un système de magie parfait laisserait tous les pratiquants réaliser chaque type d'action magique sans avoir besoin de recourir à des Vertus ou à des Compétences surnaturelles. C'est assez facile à faire avec les Percées mineures mais le processus est plus compliqué pour les Percées majeures. Quant aux Percées hermétiques, elles sont un problème d'intégration en soi.

Les Percées mineures entrent par définition dans le ca-

dre des paramètres hermétiques et sont aussitôt intégrées à la Théorie de la magie de Bonisagus. Les Percées majeures créent des Vertus hermétiques, qu'il faut apprendre et dont l'utilisation est associée à une Compétence.

Il est possible d'approfondir la recherche sur une Percée, ce qui permet au mage d'accéder à la Vertu sans avoir à apprendre de Compétence. Ainsi, faire une Percée majeure sur une Percée majeure déjà existante changerait la nature de la magie hermétique.

Par exemple : un mage réussit une Percée majeure et invente la Vertu hermétique **Renforcement vital**. Il peut enseigner ce pouvoir à d'autres mages, qui gagnent alors cette Vertu hermétique une fois qu'ils l'ont apprise. Une seconde Percée majeure intégrerait **Renforcement vital** à la magie hermétique normale, ce qui signifie que chaque pratiquant de la Magie hermétique ayant appris la Théorie de la magie intégrant cette nouvelle technique serait capable d'utiliser **Renforcement vital**.

Exemples de découvertes

Les quatre découvertes suivantes sont des exemples de recherche originale. Le conteur peut s'en servir comme des innovations déjà existantes dans l'Ordre, comme objectifs d'invention pour les joueurs ou comme de simples exemples sur lesquels ils pourront baser leurs propres créations. Notez que vous devriez les voir comme des exemples canoniques davantage que comme de simples exemples et possibilités d'additions récentes de la maison Bonisagus au corpus du savoir hermétique.

L'Arma Magica

L'Arma Magica ou « défenses magiques » s'appuie sur le rituel unique de *Parma Magica* de Bonisagus. Bonisagus a découvert que la *Parma Magica* pouvait être éten-

CAPÍTULO

1

due de manière à protéger d'autres individus. Cette pratique réduit les énergies protectrices du bouclier et affaiblit sa résistance générale mais c'est un excellent moyen de protéger ses compagnons et ses apprentis. L'Arma Magica utilise la Parma Magica de manière similaire, comprimant ou « repliant » le champ de résistance sur lui-même pour toute une variété d'effets que l'on appelle des plis. Chaque pli constitue une Percée majeure puisque chacun d'eux crée une nouvelle façon d'utiliser un effet hermétique déjà existant. Il existe six plis à la Parma Magica : le fait d'en inventer un représente un grand accomplissement et un mage qui en inventerait les six deviendrait un être légendaire.

Un mage peut connaître un nombre de plis égal à sa valeur de Parma Magica. Le premier pli appris est toujours la compilation élémentaire d'un autre. Les autres plis doivent être appris auprès d'un professeur qui ne peut enseigner qu'un seul pli à un nombre maximal d'élèves égal à sa compétence d'Enseignement. Même si le professeur n'a pas de valeur d'Enseignement, il peut toujours enseigner un unique pli à un seul étudiant. Les mages Bonisagi enseignent volontiers ces plis de Parma Magica, certains refusant même toute compensation en retour.

Les plis de la Parma Magica

Beaucoup de ces nouvelles défenses modifient la valeur de Parma Magica du mage. Certaines la réduisent, généralement de moitié, tandis que d'autres l'augmentent ou la diminuent d'un nombre de points précis. Pour déterminer la résistance magique d'un mage qui utilise ces nouveaux plis, modifiez toujours sa Parma Magica originale (arrondissez au supérieur) avant de la multiplier par cinq et d'y ajouter les bonus de For-

me spécifiques. Malgré ces soustractions et divisions, une Parma Magica ne peut jamais être inférieure à 0 après réduction. Le mage bénéficie toujours de son bonus de Forme contre les attaques magiques.

Notez qu'il faut deux minutes pour réaliser une Parma Magica normale et qu'elle dure jusqu'à l'aube ou au crépuscule (ce qui advient en premier). À l'exception de la Parma Ablativa, tous les plis de la Parma suivent cette procédure. Le mage peut supprimer sa Parma, pas l'effacer, ce qui fait que, dans la plupart des cas, le même pli de Parma Magica réalisé initialement reste actif jusqu'à ce que le rituel expire ou soit dissipé. Le mage ne peut pas changer de pli en fonction de ses besoins. Le fait d'étendre sa Parma Magica à d'autres personnages reste une exception et la Parma Restricta (cf. plus bas) en est une autre. Réaliser une Parma Magica est un acte essentiel et routinier pour un mage hermétique, qui la crée à chaque coucher et lever de soleil.

◆ **Parma Ablativa** : Le « bouclier ablatif » crée un bouclier bien plus puissant qui s'affaiblit dans le temps. Doublez la valeur de Parma Magica du mage quand vous calculez sa résistance magique. Les totaux de Pénétration des sorts auxquels le personnage résiste doivent néanmoins être soustraits à cette résistance. Par exemple, si la résistance magique de la Parma Ablativa d'un mage était de 40 et qu'il résiste à un sort ou à un effet magique avec une Pénétration de 10, sa résistance magique passerait à 30. Conçu pour le combat, ce pli offre une protection initiale supérieure à une Parma Magica normale. Il faut dix minutes pour la réaliser, c'est-à-dire huit minutes de plus que pour une Parma Magica normale. Si la résistance de la Parma Ablativa est complètement détruite (si la résistance



magique tombe à 0), le mage peut réaliser un autre pli de Parma Magica. Il s'agit de la seule exception à la règle d'une seule Parma par lever/coucher de soleil.

◆ **Parma Absorbea** : Le « bouclier d'engloutissement » accepte les sorts d'attaques entrants et les pièges dans une poche mystique qui en retient l'énergie magique le temps d'un tour de combat, c'est-à-dire suffisamment longtemps pour que le mage se serve de cette énergie pour renforcer l'un de ses propres sorts. Divisez la Parma Magica du mage par deux (arrondissez au supérieur) pour calculer sa résistance magique. Les sorts entrants auxquels le personnage résiste ne sont retenus que brièvement. Le mage peut utiliser l'énergie piégée pour accroître le total de lancement de son prochain sort. Si le mage fait un jet de tension avec Énergie + Concentration dont le résultat est supérieur à la valeur de Pénétration du sort piégé, il ajoute la moitié de la valeur de Pénétration de ce sort au total de lancement de son prochain sort. Si son prochain sort emploie les mêmes Technique et Forme que le sort emprisonné, y compris les mêmes compléments, il peut alors ajouter la valeur totale de Pénétration du sort à son prochain total de lancement.

◆ **Parma Condensa** : Le « bouclier lourd » protège le mage contre une Forme donnée, choisie au moment du lancement. Doublez la valeur de Parma Magica contre cette Forme spécifique mais divisez-la par deux (arrondissez au supérieur) contre toutes les autres. Ce peut être particulièrement efficace contre les ennemis connus ou dans des Dimensions données. Le mage doit avoir une valeur au moins égale au double de sa Parma Magica dans l'Art choisi.

◆ **Parma Custodia** : Le « bouclier protecteur » protège contre les attaques physiques plutôt que magiques, ralentissant les armes et les dangers physiques pour les piéger dans une sorte de filet magique. Le mage ajoute le double de sa valeur de Parma Magica à ses totaux de Défense en combat. Ce bouclier ne protège nullement contre la magie bien que les valeurs de Formes du personnage s'ajoutent quand même à sa résistance magique.

◆ **Parma Repercussa** : Le « bouclier réflecteur » permet au mage de manipuler sa Parma de manière à renvoyer les sorts sur leurs lanceurs. La valeur de Parma Magica du mage est réduite de moitié (arrondissez au supérieur) pour le calcul de sa résistance magique. Si la Parma Repercussa arrête un sort ou un pouvoir magique entrant, elle le renvoie, guidé par la direction mentale active du mage. Le mage doit alors être capable de voir la cible sur laquelle il souhaite renvoyer le sort entrant. Le total de Pénétration reste le même.

◆ **Parma Restricta** : Le « bouclier de répression » permet au mage d'envelopper un tiers d'un manteau protecteur qu'aucun pouvoir magique ne peut passer. La Parma Restricta entoure la cible, un peu comme une cage magique, et tous les sorts que la cible tente de lancer à travers la cage doivent passer la résistance du mage. La compétence de Parma Magica du mage est réduite de 3. La cible doit être suffisamment proche pour que le mage puisse la toucher. Il faut deux minutes pour invoquer une

Parma Restricta : ce n'est en rien un effet instantané. Si le mage réussit, sa cible et lui sont protégés. La Parma du mage agit cependant comme un supprimeur pour la cible, qui doit la pénétrer pour lancer des sorts ayant une portée supérieure à Personnelle. Ce bouclier est souvent utilisé comme un bon moyen de supprimer les capacités magiques d'une créature.

Les Parmulae

L'Ordre cherche depuis longtemps un moyen de protéger ses membres vulgaires de la magie. Les Toques Rouges, en particulier, seraient ravies d'une telle découverte. Les Parmulae sont un exemple possible de réponse à ce dilemme. Ce sont de « petits boucliers », des petits objets tels qu'une broche ou un peigne qui dotent le porteur d'une Résistance magique. Les Parmulae présentent deux handicaps majeurs : ces boucliers ne sont pas permanents et ils ne génèrent aucune variation du niveau de résistance magique. Sans compter que l'Ordre, dans son ensemble, hésiterait à les accepter de crainte qu'elles ne lui causent trop de tort dans le cas où elles tomberaient entre de mauvaises mains. Paradoxalement, c'est la Maison Bonisagus qui pourrait être à la fois la plus susceptible de s'opposer aux Parmulae et être derrière leur développement.

Une Parmula est un objet enchanté mineur qui dote le porteur d'une résistance magique de 30. Pour fabriquer une Parmula, le mage doit passer toute une saison dans son laboratoire à instiller la magie dans un réceptacle approprié, en général une broche en argent ou un autre bijou. Le niveau de base de son effet correspond à Rego Vim 30. Son effet doit être soumis à utilisation constante, ce qui rajoute deux magnitudes et quatre niveaux au niveau final de l'effet, pour un total effectif de 44. Comme pour tous les objets enchantés mineurs, la Parmula doit être fabriquée en une saison : le total de Laboratoire Rego Vim du créateur doit être égal au double du niveau de l'effet. Le mage reçoit un bonus de +4, d'après la table des Bonus de Forme et de Matériau, pour instiller un effet dans un bijou. L'enchantement d'une Parmula lui coûte cinq pions de Rego ou de Vim. Une fois achevée, la Parmula offre une Résistance magique de 30. La possession d'un Texte de laboratoire décrivant la création d'une Parmula pourrait s'avérer utile au mage créateur.

PARMULAE : OBJET ENCHANTÉ MINEUR OFFRANT UNE RÉSISTANCE MAGIQUE DE 30. LE NIVEAU TOTAL DE L'EFFET EST DE 44.

Tout cela semble trop beau pour être vrai. Et c'est le cas. La Parmula ne dure qu'une année avant que sa magie protectrice ne se dissipe et aucune expérimentation n'a été en mesure d'altérer cette limite de temps. En outre, aucun objet plus puissant n'a encore été inventé : la recherche originale n'attribue que ce niveau de résistance magique à la Parmula. Ces limitations n'ont pas encore trouvé d'explication et il semblerait que ce soit une anomalie du processus. Les Parmulae pourraient être considérées comme des Percées mineures. Elles s'appuient sur l'œuvre Rego Vim de Notatus, premier Primus de la maison Bonisagus, et sur sa Percée majeure que fut *l'Egis du foyer*. Pour modifier leur durée ou le niveau de leur résistance magique, il faudrait faire une Percée majeure.

Vous devriez soulever le sujet des Parmulae avec votre

ENCHANTER UNE FIGURINE : Intelligence + Magie des figurines + modificateur d'Aura

Pouvoir infusé

Facteur de Difficulté

Base	9
Vertu générale mineure	+3
Vertu surnaturelle mineure	+6
Sort hermétique	+1 x magnitude

troupe avant de les autoriser dans votre saga. La Parma Magica est le seul type de résistance magique universel connu en 1220, ce qui donne aux mages hermétiques un avantage certain pour la monopolisation du paysage magique de l'Europe Mythique. On pourrait sans danger affirmer que la Parma Magica est la raison principale de l'exceptionnelle réussite de l'Ordre d'Hermès. L'intégration des Parmulae dans une saga diminuerait la position dominante de la Parma Magica et l'Ordre pourrait se montrer hésitant à faire circuler ces objets susceptibles de lui faire perdre son contrôle et son monopole. La troupe doit également considérer l'impact de ces objets de protection sur sa vision de l'Europe Mythique avant d'autoriser l'intégration des Parmulae dans une saga.

La Magie des figurines

La Magie des figurines est une tradition ancienne qui consiste à placer des effets magiques au sein d'une figurine taillée pour un seul bénéficiaire. Par cette pratique, les magiciens des figurines créent des effets magiques durables pour les autres, en général pour le peuple vulgaire qui bénéficie le plus de ces artefacts mineurs. Il existe plusieurs formes de ce type de magie, depuis l'Antiquité jusqu'au Moyen Âge, et la Magie des figurines n'en est qu'une parmi d'autres. C'est un exemple de pratique non-hermétique de la magie que l'on intègre à la Magie hermétique grâce à des Percées majeures, qui en font une Vertu surnaturelle possible à enseigner.

Les figurines sont de petites silhouettes taillées dans la cire ou dans le bois, qui peuvent être enchantées de sorts et d'effets hermétiques reproduisant des Vertus mineures. Comme le mage doit fabriquer lui-même la figurine, elles sont souvent en cire. Le bénéficiaire de la figurine doit être déterminé avant la fabrication puisqu'il faut d'abord dessiner la carte astrologique propre au sujet. Chaque mage sait comment créer une carte astrologique puisque l'astrologie correspond à l'un des sept arts libéraux que couvre la Compétence Arts libéraux. Chaque figurine étant créée pour un individu spécifique, le mage ne peut pas en avoir en réserve, prêtes à l'emploi, qu'il distribuerait facilement lorsque la situation l'exige.

Il faut un mois pour construire une figurine en cire, deux mois pour une figurine en bois. Les figurines les plus simples sont en cire et il est possible d'en créer trois en une saison si le sculpteur le souhaite. La nature des matériaux fixe la durée de l'enchantement. Les figurines en cire retiennent leur magie pendant six mois (deux saisons) tandis que les figurines en bois la conservent pendant une année (quatre saisons). Quelle que soit la durée de l'enchantement, si jamais une figurine est endommagée ou détruite, sa magie se rompt aussitôt.

La force de l'attachement magique de la figurine dépend directement de sa qualité. Il convient donc de prendre grand soin à la fabrication de la figurine. Lors-

que le processus commence, le mage doit réussir un **jet de Dextérité + Artisanat (Sculpteur) + dé de tension** contre un **Facteur de Difficulté de 6** s'il s'agit d'une figurine en cire ou de 9 s'il s'agit d'une figurine en bois. En cas d'échec, la figurine est trop grossière pour représenter la cible et le temps passé sur sa construction est gâché. En cas de jet désastreux, le mage construit par inadvertance la figurine pour quelqu'un d'autre. Il ne prend conscience de son erreur que lorsque l'objet échoue à affecter la cible prévue au moment où s'achève sa construction.

Fabriquer une figurine :
Dextérité + Artisanat (Sculpteur) + dé de tension

Facteur de Difficulté :

- 6 pour une figurine en cire
- 9 pour une figurine en bois

N'oubliez pas que si le personnage n'a pas de valeur en **Artisanat : Sculpteur**, il peut quand même faire un jet mais on part du principe qu'il a une valeur de 0 dans la Compétence et qu'il lance trois dés de désastre supplémentaires si nécessaire.

Une fois que la figurine a été sculptée, elle peut être infusée de magie. Les mages hermétiques peuvent enchanter ces figurines de sorts hermétiques. Ils peuvent également les enchanter de Vertus générales ou surnaturelles mineures. La pratique originale n'autorise que l'enchantement de Vertus mineures. L'intégration de la Magie des figurines à la magie hermétique permet l'enchantement de sorts hermétiques comme de Vertus. Le mage décide du genre de pouvoir dont il veut investir la figurine au début du processus. À la fin de la construction de la figurine, le mage fait un **jet d'Intelligence + Magie des figurines + modificateur d'Aura + dé de tension** contre un **Facteur de Difficulté basé sur la magie infusée**.

Les figurines infusées d'une Vertu surnaturelle nécessitant une valeur, comme *Prémonitions* ou *Double vue*, permettent au porteur de la Figurine d'agir comme s'il avait une valeur de 1 dans la Compétence donnée, valeur ensuite modifiée par un certain nombre de Caractéristiques dépendant de la description de la Vertu. Certaines Vertus générales issue du livre de règles ArM5 **ne conviennent pas** : il s'agit de *Éducation classique*, *Sang féérique*, *Ragots*, *Caractéristiques supérieures*, *Colosse*, *Aptitude magique latente*, *Éducation privilégiée*, *Protection*, *Relique*, *Changepeau*, *Contacts sociaux*, *Étudiant (d'une dimension)*, *Enfant de la balle*, *Amour véritable (PJ)*, *Combattant* et *Grand voyageur*.

Les sorts hermétiques placés dans une figurine doivent être de portée Au contact et de cible Individuelle. La durée Soleil est également nécessaire, laquelle est étendue à utilisation constante lors du processus d'enchantement, comme il est indiqué dans la section des règles normales de Laboratoire. Le mage doit être capable de lancer le sort qu'il souhaite placer au sein de la figurine. Contrairement à un objet enchanté mineur normal, l'enchantement n'est

Tableau d'Interaction des sorts alignés aux dimensions

Type d'Aura	SORT ALIGNÉ À LA DIMENSION		
	Magique	Féerique	Infernale
Magique	Pas de bonus	+ (1/2 Aura)	- Aura
Divine	- (3 x Aura)	- (4 x Aura)	- (5 x Aura)
Féerique	+ (1/2 Aura)	Pas de bonus	- Aura
Infernale	- Aura	- (2 x Aura)	Pas de bonus

pas permanent. La figurine conserve l'enchantement pendant une durée qui dépend du matériau de l'objet et, passé ce délai, la magie n'opère plus.

Les mages qui savent pratiquer la Magie des figurines préfèrent cette magie aux objets enchantés mineurs pour trois raisons. Tout d'abord, ces créations ne requièrent pas de vis pour leur construction, hormis un peu de temps et quelques efforts. Les ressources magiques du mage ne s'en voient donc pas réduites lorsqu'il crée des figurines. Ensuite, elles sont rapides à fabriquer puisqu'il faut seulement un mois au lieu de la saison habituelle en laboratoire. Enfin, bien qu'elles puissent être puissantes, ce ne sont jamais que des objets à la magie éphémère, à la durée de vie fugace. Enfin, elles sont trop faibles pour atteindre un mage protégé par sa Parma Magica. Les figurines enchantées ont un total de Pénétration de 0.

Il serait intéressant de déplacer la Magie des figurines de la catégorie des Compétences surnaturelles pour l'intégrer franchement aux pratiques hermétiques, ce qui permettrait aux mages de simplement réaliser ces figurines sans avoir besoin de posséder la Compétence correspondante. Un tel événement constituerait une Découverte majeure : ce serait inventer un degré d'objet enchanté inférieur à un Enchantement mineur.

Il existe encore des pratiquants non-hermétiques de cet art, des individus dépourvus du Don qui infusent des figurines d'enchantements magiques. Ils suivent les mêmes règles que celles présentées ci-dessus, à une exception de taille : ils ne peuvent pas enchanter une figurine avec des sorts hermétiques et ne peuvent placer dans ces objets que des enchantements de Vertus générales ou surnaturelles mineures.

Les sorts alignés aux Dimensions

Les sorts hermétiques sont influencés par la dimension au sein de laquelle ils sont lancés : les Dimensions divine et infernale les suppriment tandis que la Dimension féerique les améliore légèrement, ce qui augmente également les probabilités d'un désastre. Les sorts alignés aux dimensions sont des sorts créés pour éviter ces influences. Ils ont été inventés de telle sorte qu'ils ne subissent pas l'influence de l'aura dans laquelle ils sont lancés s'ils sont alignés avec cette même dimension. Ce phénomène, qui ne brise aucune des Limites de la magie, est une Percée mineure. Le fait d'intégrer ces sorts en tant que capacités spéciales supplémentaires accessibles à la maîtrise des sorts constituerait une autre Percée mineure.

En pratique, il s'agit d'une procédure simple : quand le personnage invente un sort aligné à une dimension au sein de son laboratoire, il réduit son total de Labo en limitant sa valeur de Théorie de la magie au même niveau que sa compétence appropriée de Connaissance (d'une dimension). Il suit ensuite la procédure comme indiqué

dans la section Inventer des sorts du chapitre Laboratoire d'Ars Magica 5e édition, page XX95. Quand il est terminé, le sort que le personnage a aligné à la dimension, ou « adapté » à une dimension donnée, est immunisé aux influences de cette dimension.


Quand il lance un sort aligné à une dimension à l'intérieur de cette dimension, le personnage peut remplacer la table d'Interaction avec les dimensions de la section Interaction avec les dimensions du chapitre sur Les dimensions par la table d'Interaction des sorts alignés aux dimensions ci-dessus. En outre, le nombre de dés de désastre est réduit du niveau de la compétence Connaissance (d'une dimension) que le lanceur a utilisée comme complément à sa valeur de Théorie de la magie.

Chaque sort aligné à une dimension est adapté à l'une des trois Dimensions (magique, infernale ou féerique). La magie hermétique ne permet pas d'annuler l'influence puissante de la Dimension divine. Il pourrait paraître étrange qu'un mage crée un sort aligné à la Dimension magique puisque l'aura magique s'ajoute au jet de lancement du sort, mais n'oubliez pas que les sorts alignés aux dimensions réduisent grandement le risque de désastre en diminuant le nombre de dés de désastre. Cette réduction est combinée à toutes les autres réductions de dés de désastre dont peut profiter le mage grâce à la maîtrise de sorts ou à des Vertus, pouvant ainsi réduire le nombre de dés de désastre à zéro.

Il est possible de lancer des sorts alignés à une dimension dans les dimensions autres que celle pour laquelle ils ont été créés. Dans ce cas-là, consultez normalement la table d'Interaction des sorts alignés aux dimensions, en vous appuyant sur le type d'aura du sort aligné à la dimension lancé pour déterminer l'influence de la Dimension.

Par exemple, Glaucon le Quêteur cherche à inventer une version de Vision de la motivation limpide alignée à la Dimension féerique. Sa Théorie de la magie de 3 est réduite par sa Connaissance de la féerie, qui n'est qu'à 1. Il invente quand même le sort sans difficulté en une seule saison. Son joueur prend note que ce sort est un sort aligné à la Dimension féerique avec -1 dé de désastre dans les auras ou les regio féeriques.

Bibliographie

- Burkert, Walter. *Ancient Mystery Cults*. Massachusetts : Harvard University Press, 1987.
- Luck, Georg. *Arcana Mundi*. Baltimore : John Hopkins University Press, 1985.
- Meyer, Marvin W., ed. *The Ancient Mysteries*. San Francisco : Harper & Row, 1987.
- Tweet, Jonathan. *The Order of Hermes*. Lion Rampant, 1990. 

CAPITULO

I