

## **Les Cultes des mystères**

### **Maisons d'Hermès**

## [T2] Les Cultes des mystères

### [T0] Crédits

Rédaction et maquette : Erik Dahl (Merinita), Timothy Ferguson (Criamon), Matt Ryan (Verditius), Mark Shirley (Bjornaer)

Edition et gestion de projet : David Chart

Illustration de couverture : Greg Thornberry

Illustrations intérieures : Kelley Hensing, Brad McDevitt, Jeff A. Menges, Grey Thornberry, Kieran Yanner

Charte graphique d'*Ars Magica*, 5<sup>e</sup> édition : J. Scott Reeves

Mise en page, direction artistique, relecture : Jeff Tidball

Relecture additionnelle : John Nephew

Première équipe de testeurs : Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Aaron Hicks, Richard Love; Wendell Joyner, Angus MacDonald, Sarah MacDonald, Brian Watson; Matthew L. Seidl; Volker Bürkel, Christoph Safferling, Andrew Smith; Christian Jensen-Romer, Luke Price, Peter Hiley, Lloyd Graney, Kevin Sides; Erik Tyrrell; Alexander Bader, Stefan Ehret, MaPhi Werner

Deuxième équipe de testeurs : Jason Fryer, Emily Dyson, Matt Dyson, Michael Johnson; Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Aaron Hicks, Richard Love; Wendell Joyner, Angus MacDonald, Sarah MacDonald, Brian Watson; Volker Bürkel, Christoph Safferling, Andrew Smith; Neil Taylor, Sheila Thomas; MaPhi Werner

Troisième équipe de testeurs : Christian Jensen-Romer, Kevin Sides, Peter Hiley, Ed Woods, Luke Price; Wendell Joyner, Angus MacDonald, Sarah MacDonald, Brian Watson, Quetta Watson; Neil Taylor, Sheila Thomas; Erik Tyrrell, Roberta Olson; MaPhi Werner

Remerciements particuliers à Jerry Corrick et la clique de *the Source*

Les joueurs d'*Ars Magica* contribuent à donner vie à une communauté de fan florissante en s'inscrivant sur les listes de diffusion (comme la liste Berkeley), en constituant des banques de données de ressources ludiques (comme le Projet Redcap), en maintenant actifs des sites de fans et en présentant des démonstrations dans le cadre du [programme Special Ops d'Atlas Games](#). Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.atlas-games.com/ArM5](http://www.atlas-games.com/ArM5). Vous pouvez aussi prendre part aux discussions sur *Ars Magica* sur les forums officiels d'Atlas Games situés à cette adresse : [www.atlas-games.com/forum](http://www.atlas-games.com/forum).

Copyright 2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Tous droits réservés. Toute reproduction de ce travail, quelle qu'elle soit, est strictement interdite sauf autorisation écrite de l'éditeur ou publication de courts extraits pour commentaire.

**[T2] Les Cultes des mystères****[T0] Sommaire****[T2] Les arcanes de l'Initiation** XX**[T4] Magie potentielle** XX**[T2] Maison Bjornaer** XX**[T4] Histoire** XX

Bjornaer la fondatrice XX

La fondation de la maison Bjornaer XX

Les jeunes années de la Maison XX

Le Schisme XX

Événements récents XX

**[T4] Coutumes de la maison Bjornaer** XX

Harmonistes et Sauvagistes XX

Maison, clan et sept XX

Le Conseil bjornaer XX

Le Rassemblement des douze ans XX

L'apprentissage d'un mage bjornaer XX

**[T4] L'animal de cœur** XX

Choisir son animal de cœur XX

L'animal de cœur en jeu XX

**[T4] Les Mystères de la maison Bjornaer** XX

Initiation aux Mystères de clan XX

Initiation aux Mystères de la Maison XX

Initiation aux Mystères de l'Animal de cœur intime XX

Les trois Mystères du cercle intérieur XX

L'animal de cœur intime en jeu XX

Affiner l'animal de cœur intime XX

**[T4] La Chasseresse du bois** XX

Histoire de la Chasseresse du bois XX

La Chasseresse de nos jours XX

Organisation de la Chasseresse XX

<b>[T4] La magie de la maison Bjornaer</b>	<b>XX</b>
<b>[T4] Personnages de la maison Bjornaer</b>	<b>XX</b>
Vertus et Vices	XX
Nouvelles Vertus	XX
Nouveaux Vices	XX
Nouvelles Compétences	XX
<b>[T4] Annexe : Animaux vulgaires</b>	<b>XX</b>
<b>[T2] Maison Criamon</b>	<b>XX</b>
<b>[T4] Le Fondateur</b>	<b>XX</b>
<b>[T4] Les croyances de la Maison</b>	<b>XX</b>
<b>[T4] Pratiques et croyances</b>	<b>XX</b>
Exemplarité	XX
Questions	XX
Stigmate	XX
Règles de transformation corporelle	XX
La vie d'un mage Criamon	XX
Les gorgiastiques	XX
La transmission finale	XX
Adultérations : Problèmes persistants	XX
<b>[T4] La Caverne aux ombres changeantes</b>	<b>XX</b>
L'Entrelacs central	XX
La prima	XX
<b>[T4] Les voies</b>	<b>XX</b>
Étapes	XX
Sagesse énigmatique	XX
La voie du Corps	XX
La voie du Paraître	XX
La voie de la Discorde	XX
La voie du Cheminement à rebours	XX
Autres voies	XX
Nouvelles Vertus	XX

Nouveaux Vices XX

**[T2] Maison Merinita XX**

**[T4] Histoire XX**

La Maison divisée XX

200 ans plus tard XX

Le devenir de la Maison XX

**[T4] Société de la Maison XX**

La quête de l'Arcadie XX

Croyance et Europe Mythique XX

Les fées rêvent-elles de compter les moutons ? XX

Les Dimensions séparées XX

**[T4] Les Mystères Merinita XX**

Nouvelles Vertus XX

Nouveaux Vices XX

Nouvelles Compétences XX

Mystères arcadiens XX

Mystères populaires XX

Mystères d'illusion XX

Mystères de la nature XX

**[T2] Maison Verditius XX**

**[T4] Histoire XX**

Le culte d'Héphaïstos XX

Le culte de Vulcain XX

Verditius le fondateur XX

Les jeunes années de la maison Verditius XX

La Maison après Verditius XX

Des crises au sein de l'Ordre XX

Des crises au sein de la Maison XX

Préoccupations actuelles XX

**[T4] Les mages Verditius XX**

L'apprentissage XX

Mage ayant relevé le Gant      **XX**

Compagnons et maîtres **XX**

Le primus      **XX**

Prix des enchantements      **XX**

Les vendettas **XX**

Le Concours **XX**

**[T4] Le culte des mystères de Verditius      **XX****

Initiation aux Mystères de Verditius      **XX**

Le Mystère du dernier cercle de la Magie Verditius      **XX**

Orgueil      **XX**

Tribulations      **XX**

Confraternités **XX**

**[T4] Les Mystères du cercle intérieur de la maison Verditius      **XX****

Enchantement des outils d'incantation **XX**

Objets de qualité      **XX**

Remaniement d'objets enchantés      **XX**

Runes ancestrales Verditius      **XX**

Automates      **XX**

Lieiment de Maléfice      **XX**

Lier les créatures magiques      **XX**

Accordage d'objet      **XX**

**[T4] Vertus et Vices      **XX****

Nouvelles Vertus      **XX**

Nouveaux Vices      **XX**

**[T4] Annexe : Table augmentée des bonus de forme et de matériau      **XX****

**[T2] Contributeurs      **XX****

**[T2] Introduction****[T0] Les arcanes de l'Initiation**      XX

Le processus d'Initiation à un Mystère est couvert en détail dans Les Mystères, édition révisée, mais un résumé de ses arcanes est présenté ici pour mémoire.

À chaque Mystère exotérique (c'est-à-dire propres à une Maison) correspondent une Connaissance (de la Maison) bien distincte. Ainsi, il existe une Connaissance de la maison Bjornaer, une Connaissance de la maison Criamon, une Connaissance de la maison Merinita et une Connaissance du culte Verditius. Les initiés qui n'ont pas suivi d'apprentissage auprès d'un membre de la Maison concernée doivent au moins posséder la compétence Connaissance (de la Maison) à 1. Le mystagogue de tout initié doit aussi posséder cette compétence, mais avec un score assez élevé pour que l'initiation puisse réussir. Afin de permettre à un initié d'acquérir une nouvelle Vertu mystérieuse, le mystagogue génère un Total d'Initiation qui permet de décider si l'Initiation est une réussite ou un échec :

**[T4] Total d'Initiation** = Présence + Connaissance (de la Maison) + bonus de rite

Le Total d'Initiation dépend des scores du mystagogue. Aucun lancer de dé n'est effectué. Si le total est supérieur au niveau de la cible, l'Initiation réussit. Les rites d'Initiation et les bonus afférents sont décrits dans les chapitres qui suivent. Ce total vise à atteindre le niveau-cible d'Initiation qui est déterminé par le type de Vertu auquel le mage veut être initié, que cette Vertu soit mineure ou majeure :

**[T4] Pour être initié à une Vertu mineure connue du mystagogue** : niveau-cible 15

**[T4] Pour être initié à une Vertu majeure connue du mystagogue** : niveau-cible 21

Dans le cas improbable où le mystagogue ne connaîtrait pas la Vertu à laquelle il initie un autre mage, le niveau-cible augmente. Cela se produit le plus souvent lorsqu'un mage tente de s'initier lui-même à une Vertu mystérieuse, sans l'aide d'un mystagogue. L'initié devient alors son propre mystagogue et utilise ses propres scores pour calculer le Total d'Initiation.

**[T4] Pour être initié à une nouvelle Vertu mineure** : niveau-cible 18

**[T4] Pour être initié à une nouvelle Vertu majeure** : niveau-cible 30

De plus, si l'initié est déjà passé par une Tribulation auparavant (et a développé un Vice, perdu une Vertu ou commué un Vice mineur en Vice majeur) lors d'une précédente Initiation, il faut réduire le niveau-cible comme suit :

**[T4] Première Initiation après une Tribulation** : soustraire 3 en cas de Tribulation mineure, 6 en cas de Tribulation intermédiaire et 9 en cas de Tribulation majeure

**[T4] Deuxième Initiation après une Tribulation** : soustraire 2 en cas de Tribulation mineure, 4 en cas de Tribulation intermédiaire et 6 en cas de Tribulation majeure

**[T4] Troisième Initiation après une Tribulation** : soustraire 1 en cas de Tribulation mineure, 2 en cas de Tribulation intermédiaire et 3 en cas de Tribulation majeure

Une seule Tribulation passée peut influencer sur une nouvelle Initiation et on ne peut pas descendre au-dessous d'un niveau-cible de 9, quelle que soit la valeur du décrétement.

Si le Total d'Initiation équivaut à ou dépasse le niveau-cible, l'Initiation est une réussite automatique. Aucun jet n'est requis : l'initié doit seulement s'être préparé convenablement et être assez doué pour réussir.

Si le Total d'Initiation ne dépasse pas le niveau-cible, le mystagogue peut modifier ou enrichir le rite afin de le rendre plus efficace. Si ça ne suffit pas (c'est le cas s'il n'existe pas de rite au préalable par exemple), le mystagogue peut alors expérimenter afin de tenter de découvrir un rite.

### **[T3] Le rite d'Initiation**

Un rite d'Initiation est un écrit (semblable à des notes de laboratoire) qui expose la procédure pour réussir une Initiation : les incantations et la gestuelle, le lieu et le moment et les sacrifices à faire. Si ce rite est scrupuleusement respecté, son bonus est ajouté au Total d'Initiation. Les rites détaillent généralement le prix de l'Initiation, qu'il s'agisse d'une Tribulation d'Initiation (pour acquérir un Vice mineur ou majeur, perdre une Vertu mineure ou majeure ou commuer un Vice mineur en Vice majeur), une Quête d'Initiation (un long périple jalonné d'épreuves) et/ou un Sacrifice d'Initiation (de temps, de richesse, de savoir ou de puissance). Pour les rites détaillés dans ce supplément, le bonus qu'ils apportent au Total d'Initiation est donné pour chaque composante du rite. Les rites d'Initiation sont présentés en détail dans Les Mystères, édition révisée, chapitre 2 : Pénétrer les Mystères, qui contient aussi des détails sur comment faire pour créer un nouveau rite.

### **[T3] Modifier un rite**

Un mystagogue peut avoir besoin de modifier un rite d'Initiation pour, par exemple, ajouter des éléments pour mettre une Initiation difficile à la portée d'un mystagogue inexpérimenté. Pour pouvoir modifier un rite, le mystagogue effectue le test suivant :

Dé de tension + Intelligence + Connaissance (de la Maison) v. Facteur de Difficulté

Pour ajouter une nouvelle composante à un rite, comme une Quête supplémentaire, le Facteur de Difficulté est de 9. Les mages avec un score faible en Présence ou en Connaissance (de la Maison) essaient souvent d'enrichir les rites dont ils font l'acquisition.

Pour changer une composante, comme modifier le lieu, le moment ou l'objet d'une Quête, le Facteur de Difficulté est de 12. Il est impossible de modifier la Vertu à laquelle un rite éveille. Pour acquérir une autre Vertu, un nouveau rite est requis.

Le mystagogue peut seulement tenter d'effectuer une modification pour une Initiation donnée. Si le test échoue, l'Initiation échouera (et le mystagogue le sait), mais le rite original (ou une quelconque variante) peut être retenté lors d'une saison ultérieure. Si le test de modification réussit, le rite modifié est utilisé comme décrit ci-dessus pour générer le Total d'Initiation et si ce total équivaut ou est supérieur au niveau-cible d'Initiation, l'Initiation est réussie sans que plus de jets ne soient nécessaires. Si le rite vient à échouer, l'initié n'a pas à faire les sacrifices requis par le rite : le mystagogue prend conscience du problème avant d'arriver à cette étape.

Si une modification unique ne suffit pas à rendre un rite accessible, il faut soit trouver un rite différent, soit que le mystagogue étudie la chose plus en profondeur pour acquérir une plus grande Connaissance (de la Maison).

### **[T2] Création des personnages et Mystères**

Ceux qui désirent jouer des personnages ayant déjà été initiés aux Mystères du cercle intérieur d'un Culte des mystères doivent en discuter avec le conteur. Il est rare, mais pas inédit, qu'un mage tout fraîchement sorti de son apprentissage connaisse déjà certains des secrets du cercle intérieur de sa maison. Dans ce cas, le personnage de mage doit, à la création, se voir attribuer parmi ses dix Vices et Vertus des Vertus mystérieuses de sa Maison (alors traitées comme des Vertus standards). Ces Vices et Vertus sont considérés comme standards. Ainsi, les Vices acquis à ce moment ne pourront pas être considérés comme la trace de Tribulations passées. Il est à noter que, si une Vertu spécifique nécessite, pour être prise, qu'une autre Vertu ou un Vice spécifique soit acquis, ce prérequis demeure. Le conteur doit toutefois proscrire, à la création, l'utilisation de tout rite d'Initiation requérant le sacrifice d'un familier, d'un

talisman ou autre ainsi que toute Tribulation ou Quête d'une envergure similaire qui serait clairement hors de portée du personnage à ce stade du jeu.

Pour des personnages qui commencent en étant plus âgés, l'acquisition d'une Vertu mystérieuse peut correspondre à une saison de travail en laboratoire et 10 points d'expérience sont conséquemment soustraits du total du personnage. Les Tribulations, Quêtes et Sacrifices requis par le rite d'Initiation doivent toujours être endurés. Un joueur peut, par exemple, avoir à payer pour créer un talisman lors de la création de personnage pour pouvoir ensuite le détruire si un rite d'Initiation le requiert.

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples de composantes d'un rite d'Initiation

Les Mystères, édition révisée offre de nombreux exemples de bonus de rite, mais ceux listés ci-dessous sont les plus courants. Se référer aux chapitres suivants pour trouver les bonus correspondant aux autres composantes de rite.

+3 L'initié doit se trouver à un endroit précis à un moment précis pour l'Initiation

+3 L'initié doit effectuer une Quête spécifique

+1 L'initié sacrifie du temps – pour servir un autre membre du culte (un bonus et un seul)

+1 L'initié sacrifie des biens matériels ou une partie de sa richesse (le sacrifice doit représenter une perte personnelle réelle)

+3 à +6 L'initié sacrifie quelque chose d'une grande valeur symbolique (un familier, un talisman, un dispositif magique puissant)

+3 L'initié endure une Tribulation qui lui inflige un Vice mineur ou lui fait perdre une Vertu mineure

+6 L'initié endure une Tribulation qui commue un Vice mineur en Vice majeur

+9 L'initié endure une Tribulation qui lui inflige un Vice majeur ou lui fait perdre une Vertu majeure

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples de sorts potentifs

Une baguette confère divers bonus dont +2 pour « repousser les choses » et +4 pour « contrôler les choses à distance ». Une version potentive de Déguisement de remugles peut inclure de manière indifférenciée l'un ou l'autre de ces bonus dans sa Potence. Adjoindre au bonus de baguette un bonus de magnétite (+3 Animal) permettrait de créer une configuration avec une Potence de 5 (qui nécessite Théorie de la magie à 5) ou une Potence de 7 (Théorie de la magie à 7). Le lanceur devra alors tenir la baguette dans une main et un morceau de magnétite dans l'autre (ou bien une baguette incrustée d'un morceau de magnétite) pour pouvoir ajouter cette Potence combinée à sa valeur de lancement.

La Potence ne peut être appliquée qu'à des sorts formels. La magie spontanée permet de produire des résultats similaires lors d'une incantation cérémonielle et les objets enchantés bénéficient de bonus de forme et de matériau lors de leur enchantement.

[Fin d'encadré]

## [T1] Magie potentive

La Magie potentiive, une Vertu hermétique qui peut être mineure ou majeure, a déjà été décrite dans Les Mystères, édition révisée, mais elle l'est de nouveau ici car certains Mystères présentés dans ce supplément y font appel.

La Magie potentiive définit l'affinité que la magie d'un mage donné entretient avec un domaine bien circonscrit, un peu comme l'Expertise magique. Les avantages de la Magie potentiive sont compatibles avec ceux de l'Expertise magique. De plus, contrairement à l'Expertise magique qu'un mage ne peut posséder que dans un seul domaine, il peut avoir une Magie potentiive dans plusieurs domaines, même si une seule Vertu de Magie potentiive sera considérée pour réaliser une tâche donnée.

La Magie potentiive confère à tout mage qui possède cette Vertu un bonus dans le domaine choisi. Elle lui permet aussi de créer des sorts potentiifs qui bénéficient d'un bonus de lancement en forme ou en matériau grâce à la magie sympathique.

### **[T3] Présentation**

La Magie potentiive mineure s'applique à la même gamme de domaines restreinte que l'Expertise magique mineure et ajoute un bonus de +3 au Total de laboratoire et aux valeurs de lancement.

La Magie potentiive majeure s'applique à la même gamme de domaines plus étendue que l'Expertise magique majeure et ajoute un bonus de +6 au Total de laboratoire et aux valeurs de lancement.

Un mage bénéficiant de Magie potentiive peut aussi inventer de nouveaux sorts potentiifs (voir plus bas) dans le domaine auquel s'applique sa Magie potentiive. Il peut aussi modifier les sorts qu'il connaît déjà. Voir Magie potentiive et Sorts potentiifs ci-dessous.

### **[T3] Sorts potentiifs**

Un sort potentiif bénéficie d'un bonus aussi connu sous le nom de Potence. Ce bonus provient de la combinaison d'un ou de plusieurs objets d'incantation lors de la création du sort. Les bonus que confèrent les objets d'incantation sont listés dans la table des bonus de forme et de matériau (voir ArM5, page XX). Chaque objet d'incantation procure un bonus (si plusieurs bonus sont possibles, la destination du sort dicte le choix du bonus).

**[T4] Potence** = Somme des bonus individuels conférés par chaque objet d'incantation

**[T4] Bonus de Potence** : Ajouter la Potence à la valeur de lancement

La Potence fait partie intégrante du sort. Les notes de laboratoire concernant un sort potentiif incluent les objets d'incantation requis et la valeur de Potence. Lorsqu'un mage enseigne un sort potentiif, il enseigne la formule qu'il connaît et qui inclut les objets requis et la valeur de Potence afférente. Le niveau d'un sort potentiif, que ce soit pour le créer ou pour le lancer, n'est pas affecté par la valeur de Potence. Cependant, un mage ne peut pas créer un sort bénéficiant d'une Potence supérieure à son score en Théorie de la magie, même s'il s'aide de notes de laboratoire ou d'un précepteur.

Tout mage peut apprendre un sort potentiif grâce à des notes de laboratoire ou auprès d'un précepteur et de fait ajouter la Potence de ce sort à sa valeur de lancement. Il est nécessaire de posséder Magie potentiive pour créer un sort potentiif *ex nihilo*, mais pas pour en reproduire un à partir de notes de laboratoire.

Pour lancer un sort potentiif, le lanceur doit toucher les objets d'incantation spécifiés dans les notes. Il n'est pas nécessaire que ces objets soient volumineux : ils peuvent être de petite taille et symboliques (par exemple, une broche en forme de bouclier demeure un bouclier, symboliquement parlant). Si le lanceur ne dispose pas des objets d'incantation requis, le sort ne peut pas être lancé du tout.

### **[T3] Magie et sorts potentiifs**

Un mage disposant de Magie potentiive peut créer de nouveaux sorts potentiifs ou modifier des sorts potentiifs existants afin d'en changer certains objets.

Lorsqu'il crée un sort dans le domaine de compétence couvert par sa Magie potentiive (même à partir de notes de laboratoire), la création du sort suit la procédure standard, à la différence près que le mage choisit des objets d'incantation à inclure dans le sort. Chaque objet d'incantation sélectionné (avec comme limite le score du mage en Théorie de la magie) confère à la Potence un seul bonus de forme ou de matériau (si plusieurs bonus peuvent s'appliquer au sort, le mage en choisit un qu'il inscrit dans la facture du sort). La Potence totale ne peut pas dépasser le score du mage en Théorie de la magie.

Les notes de laboratoire prises pour un tel sort incluent la mention des objets d'incantation ainsi que celle de sa Potence et ces notes peuvent être utilisées par n'importe quel autre mage.

De plus, un mage qui connaît déjà un sort dans le domaine de compétence de sa Magie potentiive peut inventer une variante de ce sort impliquant d'autres objets d'incantation (voire une variante n'impliquant aucun objet). Si seuls les objets changent, cette variante peut être créée en une seule et unique saison.

### **[T3] Constituer la bibliothèque d'une alliance**

Lors de la création d'une alliance et du choix des notes de laboratoire qui vont venir agrémenter sa bibliothèque, ajoutez la Potence des sorts (s'il y en a) à leur niveau lors de calcul des points de Construction, et prenez note des objets d'incantation requis.

## [T2] Chapitre un

### [T0] Maison Bjornaer

L'enfance de notre maison est révolue. Nous sommes nés dans les ténèbres, avons été sevrés au cœur des étendues sauvages de ce monde et avons fait nos premiers pas, hésitants, dans l'ombre de nos ancêtres. L'heure est aujourd'hui venue pour nous de sortir du monde sauvage et d'entrer dans la vive lumière de l'Ordre d'Hermès. L'heure est aujourd'hui venue d'honorer la mémoire de nos pères en vivant notre propre vie, riche de toute la sagesse que nous avons acquise (et continuons d'acquérir) auprès d'eux. L'heure est aujourd'hui venue de nous tenir droits et fiers en tant que leurs héritiers, en tant qu'adultes et en tant que mages.

-- Primus Salmo s'adressant à la Maison en 1023

Lorsqu'on aborde le sujet de la maison Bjornaer, la seule chose que la plupart des mages sachent sur ses membres, c'est qu'ils peuvent changer de forme. Les plus arrogants voient en eux de vulgaires adeptes d'une magie primitive. Les plus mystiques les voient comme les derniers représentants d'un peuple oublié de bons sauvages. Bien que trouver un mage de la Maison qui correspond à l'un ou l'autre de ces stéréotypes soit une tâche plus qu'ardue, ces idées reçues ont la vie dure. Rares sont ceux qui sont capables de nommer une figure historique de la Maison, plus rares encore sont ceux qui connaissent un événement historique ayant impliqué un mage bjornaer. Bien que l'Ordre n'en soit pas conscient, il ne connaît quasiment rien de cette Maison aux secrets bien gardés et aucun fait ne vient étayer ce qu'ils en savent. Cela résulte des efforts délibérés fournis par les disciples bjornaers qui ont parfaitement conscience du pouvoir des secrets. La maison Bjornaer voue en fait un culte aux ancêtres, devant son pouvoir actuel à tous ceux qui s'en sont allés. Ils croient que ce sont les esprits ancestraux qui résident en eux qui leur confèrent le pouvoir de changer de forme et à travers une communication plus importante avec ces esprits ils cherchent à devenir des créatures de magie.

### [Début d'encadré]

### [T2] Données clefs

Population : 79

Domus Magna : Crintera, dans le Tribunal du Rhin

Prima : Falke. Cette position au sein de la maison lui est tombée dessus et elle peine à développer les qualités nécessaires à tout bon meneur. Elle s'évertue actuellement à mettre en place une stratégie reposant sur l'isolement et la patience et tâche de regagner la confiance des quaesitores et des autres membres de l'Ordre. L'animal de cœur de Falke est un faucon gris argenté avec des bandes blanches sur les ailes. Pour plus d'informations sur Falke, voir Les Gardiens de la forêt : le Tribunal du Rhin, page **XX**.

Tribunaux favoris : principalement les Tribunaux de Novgorod et de Loch Leglan, où il demeure de nombreuses étendues sauvages où il est possible de s'aventurer en toute tranquillité, puis le Tribunal du Rhin.

Devise : Potentio super ipso potentia super allis. (La maîtrise de soi est la maîtrise des autres)

Symboles : un cône. Quand Trianoma travaillait sur l'iconographie de l'Ordre, elle a choisi le cône comme symbole de la maison Bjornaer car un cône peut renvoyer une ombre triangulaire ou une ombre circulaire, mais jamais les deux à la fois, ce qui offre une bonne représentation de l'animal de cœur. La maison Bjornaer utilise aussi un autre symbole : une tête à deux faces, un peu comme Janus, qui associe le visage d'une ourse à celui d'une femme.

### [Fin d'encadré]

### [T1] Histoire

Durant les quatre siècles et demi qui se sont écoulés depuis la fondation de l'Ordre d'Hermès, la maison Bjornaer a connu de profonds changements à différents niveaux, tant dans sa manière d'agir, que dans la politique qu'elle adopte ou dans sa magie. Ils sont passés de changeurs de forme primitifs à membres intègres de l'Ordre d'Hermès en passant par défenseurs du monde sauvage et ces changements drastiques ont laissé des cicatrices toujours visibles à ce jour sur la Maison. Si on veut comprendre pleinement les mages bjornaers, il est essentiel de comprendre l'histoire de cette Maison et ce n'est pas un hasard si la majeure partie de cette histoire est enveloppée d'une aura de mystère. La maison Bjornaer ne veut pas être comprise des autres maisons.

## **[T2] Bjornaer la fondatrice**

Comme pour beaucoup de Cultes des mystères, l'histoire de la figure centrale de la maison Bjornaer, qui n'est autre que sa fondatrice, tient autant de la légende que de l'histoire avérée. Elle était originaire d'une des dernières tribus gothiques, de celles qui avaient autrefois occupé tout le Nord-Est de l'Allemagne et elle se nommait en fait Birna, « ourse » dans la langue de sa tribu. Initiée au sein d'une secte de sorcières, Birna reçut plusieurs fois la visite d'un ancêtre qui avait pris la forme d'un ours spirituel. Il lui apprit que les sorcières asservissaient les esprits des ancêtres avec leur magie démoniaque et il la convainquit de trouver une façon de briser le pouvoir de la secte. Birna prétendit alors disposer d'un faible potentiel magique, acquérant secrètement les connaissances occultes de sa nouvelle tradition. Ses prétendument maigres pouvoirs firent d'elle l'objet des moqueries et du mépris de la secte de sorcières et le ressentiment de Birna à leur égard ne fit que croître jour après jour.

[Début d'encadré]

## **[T2] Personnages célèbres**

Birna : sorcière gothique et fondatrice de la Maison

Hérisson : père de la philosophie harmoniste, ne fut pas apprécié à sa juste valeur en son temps

Salmo : premier primus après le Schisme, réinscrivit la Maison dans le cadre d'un modèle hermétique plus traditionnel

Urgen : précédent primus, mage direct et parfois violent qui démissionna en faveur de Falke

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## **[T2] Crintera : la domus Magna**

La domus Magna de la Maison Bjornaer est Crintera. Elle est située sur l'île de Rügen, dans la mer Baltique, au nord des côtes allemandes. Ses membres permanents sont les six membres du Conseil bjornaer. L'alliance en tant que telle se situe dans un regio, au milieu d'une forêt magique. En sus des six huttes des membres du Conseil bjornaer, la partie supérieure du regio dispose d'un vaste lieu de rassemblement où se tient le Rassemblement des douze ans. Pour plus de renseignements sur Crintera et les membres du Conseil bjornaer, voir Les Gardiens de la forêt, à paraître.

[Fin d'encadré]

Lorsque le bruit d'une sorcière errante parvint aux oreilles de la tribu, les supérieures de Birna envoyèrent tout naturellement le plus insignifiant de leur membre à sa rencontre. Cependant, cette « sorcière », qui s'appelait Trianoma, informa Birna de l'existence d'une nouvelle société magique où elle serait traitée d'égal à égal et où elle recevrait des enseignements qui dépassaient ceux de cette secte qui la méprisait. Birna accepta de rejoindre l'Ordre d'Hermès sans la moindre hésitation, mais elle expliqua à Trianoma que pousser plus à l'est sur le territoire des tribus allemandes présentait un intérêt très limité car il n'y avait là-bas que des sorciers hostiles et de peu d'importance. En agissant ainsi, Birna trouva le moyen de se

venger des membres de son ancienne secte en les privant de la possibilité de rejoindre l'Ordre. De la même manière, ceux-ci conclurent que Birna avait été tuée par la sorcière et nul ne la pleura.

[Début d'encadré]

## [T2] Le nom « Bjornaer »

Birna ne parlait pas un mot de latin lorsqu'elle rencontra Trianoma et elle ne fut jamais une grande érudite. Ses premiers apprentis s'appelaient entre eux les barns Bjornaer, soit « les enfants de Birna » en gotique, ce qui devint les audiores Bjornaer (« les disciples de "Bjornaer" ») au sein de l'Ordre naissant. Ni Birna, ni ses disciples ne virent l'intérêt de corriger cette erreur grammaticale, conscients qu'ils étaient du pouvoir des noms, et Birna fut dès lors connue sous le nom de Bjornaer auprès de l'Ordre.

Tous les mages bjornaers connaissent le vrai nom de leur fondatrice, mais ils ne le prononcent jamais en présence d'étrangers. Ils n'utilisent que l'adjectif dérivé du nom « Bjornaer » car ils savent qu'il veut dire « de Birna » en gotique. Ainsi, un membre de cette maison n'est pas « un Bjornaer », mais un « mage bjornaer », « un disciple bjornaer » ou « un membre de la maison Bjornaer ».

[Fin d'encadré]

## [T2] La fondation de la maison Bjornaer

Le culte originaire de Birna reposait sur la métamorphose et la transe extatique alors que la magie de Bonisagus s'appuyait sur une interprétation classique de la philosophie naturelle. Il fallut donc à Birna changer radicalement sa façon de voir le monde pour adopter cette nouvelle magie. Cependant, Merinita s'avéra être un mentor bon et patient et Birna et elle devinrent comme sœurs. Avec son aide, Birna parvint à venir à bout de ses difficultés et, au fil du temps, elle devint l'égale des autres fondateurs. Pour faire référence à la forme ursine qu'elle pouvait prendre grâce aux enseignements de son ancêtre, Birna parlait de « son animal de cœur » et Bonisagus fut à jamais frustré de ne pouvoir trouver dans sa théorie de quoi pénétrer les « secrets » de la forme ursine de Birna. Birna réalisa qu'il devait être possible de permettre à d'autres individus possédant le Don d'entrer en communion avec leur propre esprit ancestral. Grâce à sa connaissance des rites magiques de sa tribu et à la connaissance qu'avait Merinita de Mystères païens, les deux mages créèrent le Rituel des douze ans pour réaliser ce dessein.

[Début d'encadré]

## [T2] La formation des clans

Les dernières instructions que laissa Birna à ses disciples étaient particulièrement énigmatiques. Elle ne donna qu'un mot à chacun de ses six disciples. À Midusulf, elle dit : « Mène », à Sirnas elle confia : « Protège » et à Ilfetu elle intima : « Instruis ». À Maruhs elle confia : « Aspire », à Arelie, « Recorde » et, enfin, à Wilkis elle dit : « Nourris ». Ces apprentis divisèrent alors la Maison en six clans, chacun étant chargé d'accomplir un de ces devoirs. Wilkis, le plus éloquent de tous, fut nommé premier primus de la maison après la mort de Birna. Le second primus fut Fauho, le filius de Midusulf, dont l'animal de cœur était un renard.

[Fin d'encadré]

Birna ne choisit ses apprentis qu'au sein des tribus germaniques. Elle les initia à leur animal de cœur ainsi qu'à la magie hermétique et ses premiers apprentis l'assistèrent dans son enseignement auprès des apprentis suivants, comme un écho de « l'apprentissage » que Birna avait elle-même suivi auprès de Bonisagus et de Merinita. Midusulf et Maruhs venaient de sa propre tribu. Midusulf se traduit littéralement par « loup de pré » en gotique et signifie « ours » alors que, dans cette même langue, Maruhs veut dire « étalon ». Lorsque son troisième apprenti se révéla être un espion à la solde de la secte de sorcières, Birna pourchassa le traître et mit un terme à sa vie à coups de griffes et de crocs. Dès lors, elle se tourna vers les autres tribus germaniques. Ilfetu (« Cygne » dans sa langue natale) provenait des marécages de l'ancienne

Frise alors que Wilkis (« Loup ») et Arelie (« Aigle ») venaient d'une tribu prussienne. Enfin, Sirnas (« Cerf ») était un wende de la côte Baltique.

Seul Ifetu fut initié par sa maîtresse aux arcanes du Rituel des douze ans et la Maison commença à se réunir à intervalle régulier pour réaliser ce rituel à ce qui finit par devenir le foyer de Birna : l'alliance de Crintera. Lors de l'un de ces premiers Rassemblements en 831, Birna, alors âgée de plus d'un siècle, confia quelques dernières instructions à sa Maison et s'en fut sous la forme d'une ourse immense, disparaissant ainsi pour toujours. Les six « enfants » de Birna continuèrent de recruter des apprentis issus des cultes de métamorphose des tribus slaves et germaniques, tout comme leur mater.

Du fait de cette profusion de « barbares païens » parmi les barns Bjornaer, la Maison s'attira vite une réputation de sauvagerie, réputation dont la maison tente toujours de se défaire. La plupart de ses membres avait pour but de défendre le monde sauvage contre l'invasion du Dominion suite à l'expansion de la population humaine. Birna avait appris à ses disciples que le monde sauvage renfermait un grand secret magique, un secret dont on pouvait faire l'expérience, mais qu'on ne pouvait pas domestiquer. Le sol vierge du labour, le fleuve que n'a jamais fendu la proue d'un bateau, la forêt qui n'a jamais senti la morsure de la hache, toutes ces choses étaient sacrées aux yeux des enfants de Birna.

## **[T2] Les jeunes années de la Maison**

Alors que l'Ordre était encore jeune, la maison Merinita fut mise à mal par la dissension. Deux mages de cette Maison s'affrontèrent en effet pour décider du devenir de la Maison et, lorsque la question fut réglée, les perdants furent acceptés au sein de la maison Bjornaer. Ils furent initiés aux Mystères du dernier cercle de la Maison et, bien qu'ayant une philosophie différente, ils furent accueillis à bras ouverts. Cette lignée s'est depuis longtemps éteinte, mais elle a laissé derrière elle une société secrète au sein de la maison Bjornaer (voir « La chasseresse du bois »).

À mesure que les populations humaines s'étendaient et que les forêts sauvages disparaissaient à travers toute l'Europe, la maison Bjornaer tenta de freiner l'expansion des vulgaires et même d'inverser la tendance. La plupart des mages bjornaer ne voyaient pas de mal à recourir à des moyens extrêmes (comme tuer des paysans) si c'était pour forcer les hommes à rester claquemurés dans leurs villes. C'est à cette époque que nombre de légendes mentionnant de créatures dévastatrices capables de prendre tantôt la forme d'un homme, tantôt celle d'une bête féroce virent le jour. Au X<sup>e</sup> siècle, un membre de la maison Bjornaer connu sous le nom de Hérisson réalisa qu'une telle attitude était contre-productive car les hommes détruisent ce qu'ils craignent. Le comportement de ses sodales ne faisait que renforcer la détermination des vulgaires à abattre la forêt et à détruire toutes les bêtes féroces qu'elle abritait. Hérisson essaya de convaincre sa maison qu'il fallait encourager les humains à vivre en harmonie avec la nature plutôt que d'attaquer ceux qui la violaient. Il fut hélas raillé et devint la risée de toute la maison.

## **[Début d'encadré]**

## **[T2] Les changeformes gothiques**

Aux yeux de la maison Bjornaer, la magie de la secte de sorcières gothique dont Birna était issue était infernale. En effet, les esprits ancestraux des Goths s'incarnaient dans une forme animale et protégeaient leurs descendants de l'infortune. Une fois que ces esprits étaient asservis par la secte, les sorcières pouvaient prendre la forme de n'importe quel animal dont elles contrôlaient l'esprit. Les sorcières pouvaient aussi contraindre les ancêtres à émettre des prophéties ou bien à maudire au lieu de protéger. Birna ayant barré l'accès de la secte à l'Ordre, ce culte magique finit par être progressivement éradiqué par les forces civilisatrices de l'empire carolingien, l'expansion de la chrétienté et les pogroms secrètement organisés par la maison Bjornaer. Les derniers Goths furent assimilés par les peuples slaves de la région et il est dit que les changeformes furent exterminés peu après le Schisme. À l'insu de la maison, les héritiers de ce culte magique, ses femmes-sorcières et leur peuple changeur de forme, survivent en secret dans les forêts de Poméranie (et peut-être ailleurs). Ils vouent un ressentiment profond et éternel à Birna, la grande traîtresse, dont le nom honni est transmis à travers des histoires répétées de génération en génération.

### [T3] Germe de saga : l'ennemi secret

Les changeformes goths se trouvent un chef charismatique qui parvient à unifier certaines tribus sous une même bannière. Ce chef développe une motivation suffisante pour s'atteler à éradiquer la maison Bjornaer, potentiellement du fait d'actions menées par les personnages joueurs ou dont ils ont au moins été témoins. Ces personnages font tout ce qui est en leur pouvoir pour exterminer les disciples bjornaers jusqu'au dernier, même s'ils doivent le payer de leur vie. Ils sont faibles d'un point de vue magique comparés aux mages hermétiques, mais ils ont une grande force physique, ils sont extrêmement loyaux les uns envers les autres et ils font preuve d'une dévotion toute fanatique à l'accomplissement de leur tâche. Pour en savoir plus sur les sorcières de Poméranie, voir Les Gardiens de la forêt, page XX.

[Fin d'encadré]

### [T2] Le Schisme

Lors du Rassemblement des douze ans de 999, des inquiétudes furent exprimées quant à la cohésion de l'Ordre où des dissensions internes pouvaient être observées. Les Maisons non latines que sont les maisons Diedne, Ex Miscallenea et Bjornaer prirent peur car les Maisons de tradition romaine s'unirent pour attaquer ouvertement les mages des cultes « primitifs » qui violaient ostensiblement le Serment d'Hermès. Les membres de la maison Bjornaer devinrent méfiants et s'isolèrent du reste de l'Ordre, nombre d'entre eux se repliant à Crintera. Lorsqu'une vague d'attaques déferla sur la maison Diedne en 1004, les rares membres de la maison Bjornaer qui étaient restés au sein de l'Ordre rejoignirent leurs sodales à Crintera. Certaines Maisons de tradition romaine craignirent alors que la maison Bjornaer ne se rallie à la maison Diedne. Il n'en fut cependant rien et ils préférèrent se retrancher à Crintera pendant presque 15 ans, jusqu'à ce que le Schisme soit bel et bien fini.

Lorsque la maison Bjornaer émergea de Crintera, son primus était un certain Salmo, un descendant d'Ilfetu. Il avait une idée très claire de la direction à donner à sa Maison, son objectif principal étant d'entretenir une plus grande proximité avec les Maisons latines. Sous sa direction, la maison Bjornaer fit profil bas, ses membres tâchant de progressivement plus se conformer à l'image du mage hermétique classique pour se prémunir contre toute attaque, dût un nouveau Schisme se produire. Ainsi, bien que la maison Bjornaer conserve une structure pour partie héritée de son passé tribal, ses membres sont en général aussi civilisés et cultivés que n'importe quel autre mage de l'Ordre.

Une autre conséquence du Schisme fut l'accroissement de popularité que connurent les enseignements de Hérisson. Après le Schisme, ils présentaient un certain intérêt pour la Maison, principalement parce qu'ils promouvaient une politique que les quaesitores considéraient d'un œil moins suspicieux. Les membres les plus traditionalistes de la maison commencèrent dès lors à se faire connaître sous le nom de « sauvagistes » par opposition à ces nouveaux « harmonistes ». Ces deux factions existent toujours au sein de la maison Bjornaer et les effectifs des harmonistes égalent désormais ceux des sauvagistes.

### [T2] Événements récents

Si on considère le siècle passé, l'événement le plus notable dans l'histoire de la maison Bjornaer est l'invasion de l'île de Rügen par le roi Valdemar I<sup>er</sup> de Danemark en 1168 suivie, en 1201, de la conquête des provinces allemandes avoisinantes. Même si l'alliance de Crintera elle-même demeura intacte au sein de son regio, la Maison craignit que l'installation de populations chrétiennes sur une île précédemment païenne ne détruise son aura. La Maison fit alors appel au Tribunal du Rhin et au Grand Tribunal mais sa requête resta lettre morte et il lui fut simplement rappelé, mais avec fermeté, qu'il était du devoir de la Maison de faire respecter le Serment d'Hermès. À ce jour, de nombreux mages bjornaers nourrissent toujours du ressentiment à l'égard de l'Ordre pour les avoir abandonnés en ce moment où ils avaient le plus besoin d'aide. Il apparaît toutefois que la succession de trois primi en cinquante ans est la conséquence la plus significative que cette invasion ait eue sur la Maison. Un premier changement installa Urgen, un primus agressif, à la tête de la maison. Il passa les trois décennies que dura sa charge à s'en prendre aux vulgaires et aux alliances qu'il jugeait complices de l'invasion. Il était populaire au sein de la Maison, impopulaire auprès de l'Ordre et globalement inefficace eu égard à son grand objectif. Il renonça à sa

charge en 1203 en faveur de la prima actuelle, la pondérée Falke, mais il participe activement à la vie politique de la Maison.

### [T1] Coutumes de la maison Bjornaer

Les membres de la maison Bjornaer respectent quelques conventions qui leur sont propres et qui les distinguent des autres mages, mais qui font aussi d'eux la cible d'accusations de sauvagerie et de barbarisme. La perpétuation de coutumes « primitives », telles que l'attribution de noms animaux et l'organisation tribale de la maison, leur permet d'entretenir des liens avec leur passé et leurs ancêtres, ancêtres dont les mages bjornaers tirent leur pouvoir. Le stéréotype du mage bjornaer est un individu échevelé et inculte qui passe le plus clair de son temps dans la nature, utilise principalement une magie orientée vers celle-ci et craint le feu. Bien que de tels individus existent, ils ne sont pas plus nombreux au sein de la maison Bjornaer qu'au sein des autres Maisons. Ils n'ont fait qu'adopter un mode de vie plus frugal et ils n'y ont pas été contraints par une philosophie simpliste ou une piètre éducation. Les membres de la maison Bjornaer tirent parfois même avantage de ce stéréotype car, leurs ennemis les sous-estimant, les mages bjornaers prennent alors le dessus, que ce soit dans le cadre de débats au sein du tribunal, dans les cercles de certamen ou sur les champs de bataille d'une guerre des magiciens.

### [T2] Harmonistes et sauvagistes

L'idée que c'est d'une nature vierge, encore non souillée par la main de l'homme, que toute magie jaillit est centrale dans la philosophie de la maison Bjornaer. Les mages de cette maison croient en effet que seules les étendues sauvages que l'homme n'a pas encore altérées abritent les esprits ancestraux, les attentions de l'homme entachant de paganisme la pureté des esprits qui deviennent alors des êtres féériques. De la même manière, ils croient que les religions païennes, même celles qui vouent un culte à la nature, portent la trace du royaume féérique et sont donc des anathèmes pour les ancêtres. Cela explique pour partie l'antipathie qu'affiche la maison Bjornaer à l'égard des objectifs de la maison Merinita, les disciples bjornaers estimant que les fées ont pris la place de leurs ancêtres.

La façon dont cette nature vierge doit être défendue est sujet de discorde au sein de la maison. Les harmonistes (concordiarii) considèrent que « l'invasion » de la nature par une population humaine grandissante est inévitable. Les membres de la maison Bjornaer sont trop peu nombreux pour protéger tous les territoires vierges et tous les humains ont le droit d'entrer en contact avec leurs ancêtres. Les harmonistes éveillent donc les vulgaires à la nécessité de vivre en harmonie avec la nature. S'ils la traitent respectueusement et s'ils essaient de coexister avec elle plutôt que d'essayer de la dominer, il n'y a pas de raison que la magie propre à ces lieux disparaisse.

Les sauvagistes (feritarii), à l'inverse, veulent renvoyer les hommes dans leurs villes, entre leurs murs de pierre, là où ils ne peuvent pas faire de mal. Ils s'assurent que les hommes voient les forêts, les marécages et les landes comme des zones dangereuses que parcourent des bêtes sauvages et où des forces incontrôlables règnent en maître. Les sites ancestraux sont donc ainsi protégés de la morsure des bottes cloutées de ces misérables vulgaires. Les membres les plus zélés de cette faction cherchent même à ramener à leur état premier les zones qui ont déjà été domestiquées en repoussant les colons et en protégeant ces zones d'incursions ultérieures. Avec le temps, ils espèrent que les ancêtres réinvestiront ces lieux.

### [Début d'encadré]

### [T2] Les noms bjornaers

Les membres de la maison Bjornaer accordent une importance particulière aux noms. Au moment de leur entrée dans la Maison, ils se choisissent un nouveau nom qui témoigne de cette étape de leur vie. Nombre d'entre eux choisissent le nom de leur animal de cœur en latin ou dans leur langue natale. Ce nom représente alors le lien qui les unit à leurs ancêtres. Ils peuvent aussi choisir un surnom figuratif tel que Sabot-d'acier, Œil-de-serpent ou encore Gris-collet. Ils peuvent adjoindre ce surnom à leur nom de naissance : Richard Corvus, Ursula Dent-de-sabre, etc. Les mages bjornaers adoptent souvent le nom de

Birna ou bien celui d'un de ses apprentis comme nom de famille : « Falke Bjornaer » veut, littéralement, dire « Falke de la lignée de Birna ». Les déclinaisons correspondantes pour ce qui est des *barns Bjornaer* sont : Areleins, Ilfetwis, Maruhis, Midusulfis, Sirnaus et Wilkjis.

Au fil de leur vie, les mages bjornaers acquièrent de nouveaux surnoms qui évoquent certains événements marquants de leur vie. Ainsi, par exemple, ils peuvent avoir accompli un grand exploit (« Terreur-de-griffon », « Grimpeur-triomphant »), créé ou découvert un objet enchanté (« Couronne-de-bois-de-rose », « Dent-de-Feris ») ou traversé une épreuve qui a laissé sa trace sur eux comme une marque de Crépuscule ou une blessure (« Jambes-de-bouc », « Mimain »). Une fois qu'à ces noms s'ajoute la généalogie d'un mage, annoncer le nom complet d'un mage bjornaer peut s'avérer être un véritable exploit mémoriel.

Certains membres de la maison Bjornaer sont initiés à un Mystère qui remplace leur nom de naissance par un nom secret (voir la rubrique « Nom secret » plus bas). Ils sont alors protégés contre quiconque tenterait de se servir du lien sympathique créé par leur nom pour utiliser la magie contre eux.

[Fin d'encadré]

## [T2] Maison, clan et sept

La maison Bjornaer a une organisation tribale : elle est divisée en clans eux-mêmes subdivisés en sept. Cette organisation favorise la proximité entre les mages de la Maison. Ainsi, les membres d'un sept sont généralement des camarades proches les uns des autres unis par des liens d'entraide mutuelle. Tout cela fait de la maison Bjornaer une Maison extraordinairement soudée et les autres mages sont généralement surpris de l'organisation et de la force dont ces mages « primitifs » font preuve et ont toujours fait preuve.

## [T3] Les six clans

Le premier niveau d'organisation de la Maison est le clan. Chaque apprenti qui rejoint la Maison intègre le clan de celui ou celle qui a fait son enseignement et s'inscrit dans la lignée du clan. Les clans portent le nom des six apprentis de Birna : clan Arelie, clan Ilfetu, etc. Les membres de ces clans descendent tous d'une manière ou d'une autre de ces premiers apprentis et représentent les six points de vue qui influent sur les choix politiques de la Maison. Les membres d'un clan ne sont pas tenus d'adhérer à l'orientation politique de leur clan, mais leur éducation tend à les y amener. Ainsi, un clan unique peut avoir la mainmise sur un petit tribunal. Les tribunaux autour desquels il reste peu d'étendues sauvages sont généralement composés en majorité de membres issus des clans harmonistes alors que les membres des clans Midusulf, Maruhs et Ilfetu (les clans sauvagistes) se trouvent généralement plus dans les zones les plus reculées de l'Ordre, là où la nature primordiale règne encore en maître.

Les clans Midusulf et Sirnas sont les plus grands, comptant chacun 18 membres. Le clan Ilfetu est le plus petit avec seulement six mages. Les trois autres clans comptent environ 12 membres chacun.

[Début d'encadré]

## [T2] Les Mystères de clan

Les mages bjornaers peuvent être initiés aux Mystères de leur clan et aux Mystères de la Maison. Dans la présentation de chaque clan, les rites d'Initiation aux Mystères de clan auxquels les membres de ce clan peuvent accéder sont détaillés. Les Mystères signalés par un astérisque (\*) dans la présentation des clans sont décrits plus en détails dans Les Mystères, édition révisée. Quant aux autres, ils sont décrits dans ce manuel ou dans ArM5. Les arcanes de ces rites sont détaillés dans le chapitre Initiation aux Mystères de clan.

[Fin d'encadré]

## [T3] Clan Arelie

« Recorde »

#### **[T4] Présentation**

Les membres du clan Arelie croient que la meilleure façon d'honorer les ancêtres est de s'en souvenir. Ils cherchent ainsi à sauvegarder autant d'histoires et d'enseignements passés que possible. Ils tâchent de casser le stéréotype du « barbare germanique » qui colle à la maison et c'est le clan le plus tourné vers l'extérieur, s'intéressant à tout ce qui se passe au sein de l'Ordre. Nombre de ses membres reçoivent la compétence académique rare qu'est l'Art mémoriel (voir Les Mystères, édition révisée, chapitre 3 : Enchantements courants singuliers).

#### **[T4] Orientation**

Harmonistes jusqu'à en être pacifistes. Ils sont les premiers à se plaindre lorsqu'un sauvagiste outrepassé son droit, mais ils sont aussi connus pour être les derniers à venir en aide à la Maison. Les membres du clan Midusulf accusent ceux du clan Arelie d'être les serviteurs dociles de l'Ordre en général et des quaesitores en particulier.

#### **[T4] Rôles types**

Conciliateur : Ce mage ne veut rien de plus que vivre en paix. Il s'attache généralement à régler un problème à la fois et amène les partis à penser et à agir comme il lui semble avisé pour résoudre le conflit.

Espion : À la fois discret et doté de sorts subtils, ce mage tâche d'en savoir plus sur les autres, qu'ils soient amis ou ennemis. Son dessein peut être noble (comme lorsqu'il espionne pour le bien de la Maison), mais il n'en va pas toujours ainsi.

Philosophe : Fin rhéteur tant face à un oratoire que lors de débats, ce mage a reçu une éducation classique et il aime les joutes verbales si caractéristiques des débats savants.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve de l'arbre : L'initié est pendu par les poignets pendant quatre jours, souffrant ainsi de Tremblote, mais acquérant aussi un Regard perçant.

Le fait de longue date immémoré : L'initié doit découvrir un fait oublié ou tout simplement inconnu sur un ancêtre du clan. Il acquiert alors la vertu Clarté de pensée.

Le serment de main vide garder : L'initié jure de ne jamais prendre les armes contre un autre être vivant et acquiert par conséquent une affinité pour Mentem.

#### **[T4] Chef de clan**

Ursula Densacer (« Dent-de-sabre » en latin) a été saluée pour son érudition par la maison Jerbiton et ses recueils de poésie sont connus et lus dans cette Maison. Son animal de cœur est un loup et elle une amie de Falke, la prima.

#### **[T3] Clan Ifetu**

« Instruis »

#### **[T4] Présentation**

Le clan Ifetu est le clan le plus mystique de tous. Il supervise le culte des ancêtres, dirigeant tous les rites publiques de la Maison. Il est aussi un acteur de premier plan dans la découverte de nouveaux Mystères. Il est composé de rêveurs et de théoriciens qui sont considérés à la fois comme bénis et dérangés. Puisque les membres de ce clan sont les seuls à initier les membres de la Maison aux Mystères, ce sont eux qui

détiennent la plus grande partie du pouvoir au sein de la Maison. Ils n'assoient cependant pas ouvertement leur autorité. Pour intégrer ce clan, il faut prendre la vertu mineure Clan Ilfetu.

#### **[T4] Orientation**

Sauvagistes. Le clan Ilfetu est sauvagiste car Birna leur a intimé de protéger la nature vierge et les sauvagistes sont les plus à même de protéger les ancêtres qui résident dans ces territoires sauvages.

#### **[T4] Rôles types**

Prophète : Augure à l'esprit plus qu'un peu dérangé. Leurs divinations et conclusions subséquentes ne sont pas nécessairement vraies, mais elles sont respectées.

Théoricien : Un novateur, tant en matière de Magie hermétique ou qu'en matière du mystère de l'Animal de cœur.

Croisé : Promoteur zélé d'un certain idéal religieux, il essaye d'amener les autres à voir la lumière. Si cet archétype épouse un idéal non religieux, il lui vaut mieux intégrer le clan Maruhs.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve et le serment du prophète : Pour pouvoir pénétrer le mystère de la Divination\* (Vertu majeure), l'initié doit passer une épreuve et prêter serment. Il lui faut rester bloqué sous un rocher pendant 9 jours. Il reçoit alors le vice Visions. Il doit aussi jurer de toujours dire la vérité.

Le fait d'honneur : L'initié doit localiser un site ancestral et le revendiquer pour la Maison. Il reçoit alors la vertu Double vue.

#### **[T4] Chef de clan**

Ardea est tenue en haute estime dans la Maison car une bonne partie des mages bjornaers de la génération actuelle ont suivi leur initiation pour intégrer la Maison auprès de cette mage âgée dont l'animal de cœur est un héron. On dit d'Ardea qu'elle est la mystique la puissante de la maison et tous la respectent au plus haut point en tant que mère spirituelle de la Maison.

#### **[T3] Clan Maruhs**

« Aspire »

#### **[T4] Présentation**

Les membres du clan Maruhs refusent de se conformer aux règles de la culture et s'attachent à agir comme ils le désirent. Ce sont des âmes romantiques poussées par leurs passions intenses, ce qui fait d'eux d'excellents poètes et des héros plein de bravoure. Ils constituent un pont entre passé et présent, faisant tout leur possible pour laisser leur trace dans la mémoire de leurs descendants. On les dit sauvages, à l'image de ce dicton de la maison Bjornaer : « Capricieux comme le vent et changeant comme un Maruhs ».

#### **[T4] Orientation**

Sauvagistes. S'ils épousaient une politique harmoniste, ils devraient se conformer aux règles, un anathème pour eux. D'où leur position sauvagiste.

#### **[T4] Rôles types**

Farfadet : Ce mage prend plaisir à jouer de mauvais tours, souvent pour détonner avec des comportements surannés et introduire de l'inattendu dans la vie des gens.

Vagabond : Incapable de se fixer, le vagabond est sans cesse en quête de nouvelles expériences et aventures. Cela n'implique pas forcément de quitter son foyer, mais de toujours avoir à cœur le goût de l'aventure.

Rebelle : Ce mage refuse de se conformer aux règles. Il peut être vu comme un dangereux dissident ou bien comme un défenseur de la libre pensée, mais beaucoup le considèrent simplement comme un importun.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve des chaînes : Restreint par des chaînes magiques et jeté dans un puits, cette perte d'Initiative accroît ses pouvoirs magiques (Talent (en Art)) en contrepartie d'un contrôle moins important (Magie imprévisible).

Le fait d'émulation : Le candidat doit reproduire avec autant d'exactitude que possible un haut fait accompli par un ancêtre, ce qui lui permet de recevoir la vertu Magie des rêves.

Le serment de la muse : L'initié doit jurer de ne jamais hésiter à suivre son inspiration (acquérant ainsi le vice Témérité). En échange, il reçoit la visite de la muse du libre parler.

#### **[T4] Chef de clan**

Larus Voleur-d'œuf est un mage errant qui n'appartient à nulle alliance. Il parcourt incessamment les côtes d'Europe de l'Est sous la forme de sa bête de cœur : un labbe (un oiseau de proie marin). Ses anciens apprentis peuvent le contacter en laissant des messages à certains endroits précis auxquels il revient régulièrement.

#### **[T3] Clan Midusulf**

« Mène »

#### **[T4] Présentation**

Descendant du plus ancien des apprentis de Birna, ce clan est souvent sollicité lorsqu'il est question de faire des choix décisifs. Les membres du clan Midusulf considèrent qu'ils ont un devoir sacré : protéger leurs ancêtres à travers les actions de la maison Bjornaer. Les mages de la Maison qui correspondent le plus au stéréotype du sauvage non civilisé qui colle à la Maison semblent enclins à intégrer le clan Midusulf, quoiqu'ils n'accordent pas la moindre importance à ce que la Maison pense d'eux. Ils sont ultra-conservateurs, fermement opposés au changement, mais sont aussi ceux qui comprennent le mieux le mystère de l'Animal de cœur.

#### **[T4] Orientation**

Sauvagistes. Le clan Midusulf est le clan le plus fermement opposé au courant harmoniste. Ses membres sont agressifs et font parfois preuve d'arrogance lorsqu'il est question d'asseoir leur vision des choses.

#### **[T4] Rôles types**

Guerrier sauvage : Ce champion de la cause sauvagiste vit dans la nature primordiale qu'il considère comme sienne et il combat quiconque la souille.

Chef : Un meneur qui règne par ses actes et non par des mots ou par sa naissance. Cet archétype correspond aussi au « Chef de meute » du clan Wilkis.

Ermite : Ce mage ne souhaite rien de plus que d'être laissé en paix à ses recherches. Malheur à quiconque ose le déranger.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve de la noce sacrée : L'initié est marié à la terre en versant son sang lors d'un rituel. Il gagne ainsi une Affinité pour l'Animal de cœur en contrepartie d'Études contraintes.

Le fait de gloire : L'initié doit remporter un prix (un apprenti, un objet magique, etc.) pour la Maison et en échange il gagne un Bonus aux études.

Le serment de résolution : L'initié jure de ne jamais laisser passer une insulte proférée à l'encontre la maison Bjornaer (Sensibilité). Sa magie s'en trouve renforcée en présence d'autres mages bjornaers (Circonstances spéciales).

#### **[T4] Chef de clan**

Urgen (ou, de son nom complet, Archimage Urgen Midusulfis Double-taille) est à la tête du clan Midusulf, du Conseil bjornaer (voir plus bas) et l'ancien primus de la Maison. Il est reconnu pour son attitude agressive vis-à-vis de l'expansion vulgaire en terrain sauvage et il a déjà été accusé d'avoir lancé des attaques répétées d'animaux contre des villages humains.

#### **[Début d'encadré]**

#### **[T2] Germe de saga : en quête d'un héron**

Le siège du Cygne au sein de Conseil bjornaer a toujours été détenu par une lignée de mages dont l'animal de cœur est un héron. Cependant, aucun initié n'a eu un héron pour animal de cœur ces cinquante dernières années et Ardea commence à se faire âgée. Toute la Maison lui cherche désespérément un apprenti, mais chaque candidat potentiel se révèle prendre la forme d'une autre créature. Il commence à se murmurer que les ancêtres ont quelque raison d'être mécontents de la maison Bjornaer et qu'ils la punissent ainsi.

Des rumeurs à propos de mages ayant pour animal de cœur un héron peuvent amener les personnages joueurs de la maison Bjornaer à voyager à travers toute l'Europe pour le bien de leur Maison. Un personnage joueur ayant pour animal de cœur un héron deviendra l'héritier d'Ardea et sera appelé à faire de grandes choses, devant aussi composer avec les attentions étouffantes de la Maison à son égard.

#### **[Fin d'encadré]**

#### **[T3] Clan Sirnas**

« Protège »

#### **[T4] Présentation**

Tout comme le cerf protège la harde de biches, le clan Sirnas se considère comme le protecteur de tous les mages bjornaers et ses membres pensent qu'entrer en conflit direct avec les humains s'avérerait préjudiciable pour la Maison sur le long terme. On dit souvent des membres du clan Sirnas qu'ils sont valeureux, honorables et loyaux et qu'ils semblent toujours en quête d'une cause à défendre. La plupart des mages de la maison Merinita qui rejoignirent la maison Bjornaer au IX<sup>e</sup> siècle intégrèrent le clan Sirnas.

#### **[T4] Orientation**

Harmonistes. Le clan Sirnas est le clan harmoniste le plus actif de tous. Au contraire des membres du clan Arelie, ceux du clan Sirnas croient qu'il faut combattre pour défendre ses idéaux, une position qui leur permet de souvent trouver un allié dans le clan Wilkis.

#### **[T4] Rôles types**

Gardien de la nature : Chargé de préserver un territoire, le gardien en est le farouche défenseur.

Champion : Ce mage défend les autres, faisant siennes les luttes de ceux plus faibles que lui.

Guérisseur : C'est au guérisseur que revient la charge de traiter les blessures de ce monde, qu'il s'agisse de guérir littéralement des blessures ou plus largement de prendre soin de toutes les blessures qui ont été infligées à la nature par les actions des hommes.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve du sang-froid : L'initié doit cesser de s'alimenter jusqu'à tomber d'inanition, et ce, malgré une mise à disposition permanente de nourriture. Le souvenir de cette épreuve inflige le vice Circonstances délétères (lorsque le mage a faim), mais en échange, le mage reçoit la vertu Volonté de fer.

Le fait du défenseur des bois : L'initié reçoit la vertu Éveil (voir « Maison Merinita : Mystères de la nature ») pour avoir protégé les territoires sauvages d'un véritable danger.

Le serment du bon Samaritain : L'initié jure de toujours protéger ceux qui sont plus faibles que lui et développe par conséquent une Expertise magique mineure en matière de protection magique afin de pouvoir respecter ce serment.

#### **[T4] Chef de clan**

Ophia Sirnaus Protecteur-de-l'île vit sur une des plus grandes îles inhabitées de la mer Égée. Les autres membres de son sept résident non loin, mais cette mage-serpent préfère la solitude de sa retraite qui abrite un sanctuaire dédié à Artémis.

#### **[T3] Clan Sirnas**

« Nourris »

#### **[T4] Présentation**

Le clan Wilkis honore ses ancêtres en renforçant la Maison par tous les moyens possibles. Ses membres s'assurent que jamais ne cesse la quête, active, du savoir passé de la Maison, ils protègent ses secrets des étrangers et pourchassent tous ceux qui mettent en péril la Maison par leurs actions. On attend d'eux qu'ils soient loyaux au primus, quel que soit son clan d'appartenance, et qu'ils fassent appliquer les décisions du Conseil bjornaer (voir plus bas). Parce qu'ils n'ont aucun représentant à proprement parler au sein du Conseil, le clan Wilkis n'a jamais que le bien de la Maison à l'esprit et non quelques desseins personnels. Les membres du clan Wilkis possèdent souvent la vertu mineure Chef de meute car ils préfèrent souvent initier leurs apprentis aux secrets de la Maison tôt dans leur formation.

#### **[T4] Orientation**

Harmonistes. Les membres du clan Wilkis ont tendance à dédaigner les populations vulgaires, mais ils croient aussi que, s'il leur faut vivre en harmonie avec eux, eh bien, qu'il en soit ainsi. Ils suivent généralement l'orientation du primus, soutenant les actions des sauvagistes les moins zélés lorsqu'il s'agit d'un primus sauvagiste et adoptant une position harmoniste plus ferme lorsque le primus est harmoniste, comme c'est le cas actuellement.

#### **[T4] Rôles types**

Chasseur : Particulièrement doué pour traquer sa proie, ce mage est pareil à un hoplite. Il traque les mages qui rompent leur serment à l'égard, soit de la Maison, soit de l'Ordre, soit des deux.

Politique : Les assemblées de l'Ordre d'Hermès sont un vivier de proies faciles pour ce prédateur sans merci. Un politique diplomate trouvera plus sa place au sein du clan Arelie.

Généalogiste : Doté d'une mémoire prodigieuse, le généalogiste remonte les lignées et la généalogie des sept de la Maison et tous reconnaissent sa sagesse.

#### **[T4] Rites d'Initiation du clan**

L'épreuve de la négation de l'être : L'initié doit accomplir des actes humiliants et dégradants devant de nombreux témoins, devenant ainsi Tristement célèbre (et recevant un nouveau surnom), mais une telle honte peut alimenter sa rage, ce qui lui permet de recevoir la vertu Frénésie berserk.

Le fait d'allégeance : L'initié doit accomplir une tâche qui a pour seul but de prouver sa loyauté à la Maison. Il acquiert alors la vertu Prudence en magie.

Le serment de complétion : Le candidat jure de finir le grand-œuvre d'un ancêtre laissé inachevé. Un tel dévouement lui permet de développer un Renforcement vital.

#### **[T4] Chef de clan**

Techniquement, la prima est aussi à la tête du clan Wilkis, mais elle a nommé un adjoint qui est actuellement Retetarius Bjornaer. Son animal de cœur est un saumon et on le trouve dans le Danube et ses affluents. Cela lui permet de se déplacer rapidement vers l'Europe du Sud et de l'Est et, en traversant par la terre jusqu'à la source du Rhin, vers le reste de l'Europe. Son sept est un des plus étendus géographiquement parlant, mais ces fleuves ne lui sont pas réservés.

#### **[T3] Les septs**

Les septs sont des groupes qui n'ont pas d'existence officielle, dont les membres appartiennent tous au même clan et descendent tous, hermétiquement parlant, d'un même ancêtre. Les septs portent généralement le nom du dernier ancêtre commun à tous ses membres, mais il se peut qu'un membre célèbre de cette lignée donne son nom au sept. Certains septs entretiennent des liens « de parenté » très étroits et peuvent avoir certaines spécificités magiques en commun telles qu'un Art ou un même animal de cœur. D'autres septs se forment du fait d'une proximité géographique plutôt que du fait de forts liens du sang et leurs membres peuvent grandement différer les uns des autres. Il est rare de trouver une grande diversité d'animaux de cœur au sein d'un même sept et ses membres partagent en général au moins un trait de caractère (voir plus bas).

Tous les mages bjornaers n'appartiennent pas à un sept, mais c'est le cas pour la plupart d'entre eux car la subdivision de la Maison en septs participe à renforcer les liens de loyauté au sein de la « famille » hermétique. Parmi les fonctions de premier ordre qui sont dévolues aux septs, on compte la formation des apprentis, l'enseignement des compétences Animal de cœur et Connaissance de la maison Bjornaer et l'initiation aux Mystères de clan. Un disciple bjornaer en difficulté peut requérir l'assistance de ses frères de sept. La plupart du temps, au moins l'un d'entre eux accèdera à sa demande et lui accordera une saison, en partant bien sûr du principe qu'on lui rendra la pareille en temps voulu.

Le sept qui actuellement le plus important de la maison Bjornaer compte huit membres. Un sept moyen compte en général 3 à 4 membres et les membres d'un même sept vivent habituellement à proximité les uns des autres, ne vivant pas nécessairement dans la même alliance, mais dans des alliances voisines. Les mages bjornaers sont rarement seuls. S'il y en a un, d'autres se trouvent fort probablement à une distance qu'un corbeau en vol, qu'un cheval au galop ou encore qu'un loup à vive allure peuvent couvrir en une semaine maximum. Si les membres du sept sont contraints par les circonstances de s'éloigner plus que cela, le sept peut être divisé. Un mage bjornaer qui se trouve socialement et/ou géographiquement isolé de son sept peut essayer de tenter sa chance seul et de fonder son propre sept à partir de ses apprentis. Cependant, il est plus probable qu'il tente de se rapprocher des disciples bjornaers locaux de son clan. Il se peut alors que le sept soit renommé du fait d'un changement du dernier ancêtre commun. Par exemple, lorsque le mage Stellatus quitta son alliance dans le Tribunal de Normandie pour une alliance en Ibérie, il trouva là-bas un sept de son clan, le clan Arelie, qui était composé de Lacerta et de son filius, Natrix. Le dernier ancêtre commun à Stellatus et Lacerta était un mage qui avait vécu au IX<sup>e</sup> siècle et qui s'appelait Suspirium. Le sept fut donc renommé d'après lui.

Voici quelques exemples de sept :

Le sept de Gyöngy (clan Maruhs) regroupe les membres d'une lignée tirant son nom d'une sorcière qui n'a jamais rejoint l'Ordre d'Hermès, mais dont les descendants ont rejoint l'Ordre lors du Schisme. Ils ont été initiés aux Mystères du dernier cercle de la Maison et il s'est avéré qu'ils avaient tous une pie comme animal de cœur. Depuis lors, n'ont été acceptés dans le sept que des mages ayant cet animal de cœur, mais ils ont partagé leurs connaissances de la Magie des rêves avec le reste de leur clan. Les membres du sept de Gyöngy ont beaucoup de choses en commun avec la forme que prend leur âme : un goût pour les cauchemars, la malice et les mystères de la nuit.

Le sept d'Orn (clan Wilkis) est composé d'Aquila filia Orn, Corvus filius Aquila, Ealwynn et Coenwulf (tous deux formés par Hosvir Jambes-de-bouc filius Orn). Ils vivent dans trois alliances différentes, mais géographiquement proches les unes des autres, en Angleterre et en Écosse. Hosvir nourrissait une obsession : se rebeller contre la noblesse normande, obsession dont ses filii ont hérité. Aquila, quant à elle, n'a que faire de pareilles frivolités vulgaires et lorsqu'elle entrera dans son Crépuscule final (ce qui ne saurait tarder), il est fort probable que le sept se scinde en deux pour donner le sept d'Hosvir et le sept d'Aquila.

## [T2] Le Conseil bjornaer

La maison Bjornaer n'est pas dirigée par le primus lui-même, mais par le Conseil bjornaer. Ce Conseil est composé de six sièges qui portent le nom de l'animal de cœur des six *barns Bjornaer*. Le siège de l'Ours est occupé par le chef du Conseil bjornaer et toujours par un membre du clan Midusulf dont l'animal de cœur est un ours. Le siège du Loup est occupé par le primus qui agit en tant que porte-parole auprès de l'Ordre d'Hermès lors du Grand Tribunal. Il est aussi de son devoir de faire appliquer les décisions du Conseil par le clan Wilkis. Le siège du Cygne (clan Ilfetu) est occupé par le premier mystique de la Maison. Au siège du Cheval (clan Maruhs) revient la responsabilité de sélectionner les membres de la Maison. Le siège du Cerf (clan Sirnas) est chargé de protéger la Maison et le siège de l'Aigle (clan Arelie) est chargé de garder un œil sur le reste de l'Ordre. Les mages qui occupent ces sièges ne sont pas nécessairement à la tête de leurs clans respectifs, ils sont juste leur porte-parole et, une fois élus à ce poste, ils partent s'installer à Crintera.

Les primi potentiels sont choisis par le Conseil bjornaer alors que l'attribution de toutes les autres fonctions du Conseil est soumise au vote de la Maison toute entière (habituellement, lors du Rassemblement des douze ans qui suit, voir plus bas). Les primi sont le plus souvent issus du clan Wilkis (comme c'est le cas pour Falke, la prima actuelle) et même si ce n'est pas le cas, ils représentent toujours ce clan au Conseil. Si le primus choisi a un ours pour animal de cœur, alors les sièges de l'Ours et du Loup sont fusionnés (quel que soit le clan d'appartenance du primus) et le siège du Renard (d'après Fauho, le second primus de la Maison) est occupé par un représentant du clan Wilkis. Le siège du Renard n'existe que dans ces conditions.

## [T2] Le Rassemblement des douze ans

Les membres de la maison Bjornaer se réunissent à Crintera lors d'une réunion plénière qui a lieu tous les 12 ans. Ils y accomplissent les rituels nécessaires à la pérennité de leur lignée et à la consolidation des liens au sein de la Maison. Le Rassemblement a aussi une utilité politique et sociale et aucun membre de la Maison n'y déroge volontairement. C'est un événement crucial pour le culte que la Maison voue aux ancêtres, un moment lors duquel on se souvient de ses prédécesseurs en compagnie de sa famille mystique.

Le Rassemblement commence la nuit de pleine lune la plus proche du solstice d'été et les mages commencent à arriver à Crintera jusque 15 jours à l'avance. Seuls les initiés ayant été éveillés au Mystère de la Maison sont autorisés à assister à ce rassemblement au centre de Crintera, sous leur forme humaine, au sommet d'une estrade de bois. Un bassin alimenté par d'abondants ruisseaux se trouve non loin. Ceux qui attendent leur Initiation attendent au sol. Le Conseil bjornaer mène un ancien rituel gothique afin de s'assurer qu'aucun changeforme n'est présent dans l'assemblée car ce rituel fait se transformer tous ceux qui ont un animal de cœur. Suite à cette première transformation, les mages sont libres de choisir la forme

qu'ils préfèrent, même si, dans la plupart des cas, ils choisissent leur forme humaine, surtout parce qu'il est ainsi plus aisé de communiquer.

Le Rituel des douze ans est ensuite mené pour chaque candidat qui souhaite intégrer la Maison. Tous ceux qui échouent lors de l'Initiation sont escortés jusqu'au niveau le plus bas du regio, évacués de Crintera et l'entrée de la maison Bjornaer leur est à jamais interdite. Les nominations aux sièges vacants du Conseil suivent l'Initiation, le vote lui-même n'ayant lieu que bien plus tard lors du Rassemblement. Tous les membres initiés de la Maison, qu'ils aient fini leur apprentissage ou pas, peuvent voter.

Le seul autre événement organisé à chaque Rassemblement a lieu vers la fin de celui-ci. Tous les initiés se rassemblent alors et s'assoient pour écouter l'ancien de l'Aigle rapporter les nouvelles de l'Ordre et l'ancien du Cheval rapporter celles de la Maison. L'ancien de l'Ours annonce les choix politiques qui devront être favorisés lors des 12 années à venir. Tous les membres présents ont le droit de s'exprimer, n'ayant qu'à se lever pour se manifester. Certains points peuvent alors être débattus et les décisions, modifiées en conséquence.

Le Rassemblement dure environ une semaine et, en dehors de ces événements, les membres de la Maison honorent la mémoire de leur lignée. Ceux d'entre eux qui sont doués pour les arts de la scène préparent des chansons, des sagas ou des pièces de théâtre (des mystères) qui ont pour sujet principal de célèbres ancêtres ou bien certains exploits qu'ils ont eux-mêmes accomplis dans le cadre de leur quête des secrets de la Maison. Chaque membre de la maison recherche activement toutes les informations qu'il peut trouver sur sa lignée car ces informations sont capitales pour espérer toucher aux Mystères du cercle intérieur de la Maison. C'est aussi un moment lors duquel on renouvelle les vieilles amitiés et où on règle les anciennes querelles.

Aucun mage bjornaer ne parle de ce qui se passe lors du Rassemblement avec des mages extérieurs à la Maison, n'infirant ni ne confirmant les rumeurs. Ceci ajoute à l'aura de mystère qui entoure le Rassemblement et qui intrigue les mages curieux de l'Ordre. Les membres les plus paranoïaques de l'Ordre laissent d'ailleurs entendre que la maison Bjornaer a de bonnes raisons pour vouloir garder secret ce qui se passe lors des Rassemblements.

Toute saga incluant des mages bjornaers ne doit pas traiter le Rassemblement des douze ans à la légère (les prochains rassemblements se tiendront en 1227, 1239 et 1251) et les joueurs ne possédant pas de personnage bjornaer doivent se voir attribuer des personnages d'importance à jouer lors de cet événement. C'est une superbe occasion d'introduire des membres à la fois puissants et énigmatiques de la Maison, de se faire de nouveaux amis ou ennemis et de résoudre des conflits internes. C'est aussi l'occasion d'amorcer de nouvelles intrigues dans lesquelles les personnages se trouveront pris. Tous les personnages qui assistent à un Rassemblement des douze ans reçoivent 5 points d'expérience (expérience d'Aventure) qui pourront être attribués à n'importe quelle Compétence qui aura été utilisée lors du Rassemblement.

## **[T2] L'apprentissage d'un mage bjornaer**

On distingue deux phases dans l'apprentissage d'un jeune mage bjornaer : les années de sommeil (de l'ouverture aux Arts jusqu'au Rassemblement des douze ans) et les années d'éveil (du Rassemblement des douze ans jusqu'à son introduction dans l'Ordre).

## **[T3] Les années de sommeil**

Lorsque des enfants possédant le Don sont découverts par un disciple bjornaer, ils passent généralement deux ans avec ce mage avant que leur apprentissage ne commence réellement. Lors de cette période, l'enfant apprend le latin et son tempérament et sa personnalité sont observés de près. S'il est jugé apte à intégrer le sept, il devient alors apprenti. Sinon, un autre mage en prend la charge. Un apprenti fraîchement nommé est un catulus, un « petit » ou « jeune ». L'apprentissage du catulus diffère grandement de celui des autres mages hermétiques. Les catuli sont la propriété commune de leur sept. Ainsi, tous les mages du sept leur prodiguent leur enseignement à tour de rôle. De la même manière, tous les membres du sept peuvent prétendre à leur assistance dans leur laboratoire. Étant donné que les membres du sept vivent en général à

proximité les uns des autres, ces trajets réguliers n'empiètent pas sur les études de l'apprenti. Lors des années de sommeil, le sept tente de déterminer la forme que prendra son animal de cœur en se fondant sur sa personnalité et sa physionomie. Ceci est important car l'initiation à l'Animal de cœur peut échouer si le catulus n'est pas à sa place dans le sept. Le catulus n'est quasiment pas informé des pratiques et des croyances culturelles de la Maison. De tels secrets ne lui sont révélés qu'au cours de la saison qui précède directement l'initiation de l'apprenti au Mystère de la Maison ; il reçoit alors seulement les connaissances qui lui seront nécessaires pour mener le rituel à terme. Le catulus d'un mage sans sept est formé par un seul mage, tout comme c'est le cas pour un apprentissage hermétique standard.

### **[T3] Les années d'éveil**

Cet apprentissage partagé prend fin avec le Rituel des douze ans lors duquel l'apprenti prend la forme de son animal de cœur pour la première fois. À ce stade, on considère qu'il a relevé avec succès le Gant de l'apprenti et qu'il est devenu un membre de la maison Bjornaer dont la voix compte autant que celle de n'importe quel autre membre. Cependant, le Code d'Hermès spécifie qu'un apprenti doit être formé pendant 15 saisons étalées sur 15 ans avant de pouvoir intégrer l'Ordre. Un mage prend alors en charge la formation de l'apprenti désormais initié jusqu'à ce qu'il soit prêt à prêter le Serment d'Hermès et à devenir un membre à part entière de l'Ordre.

Il est d'usage que l'identité de ce maître soit déterminée par le sept. Il se peut toutefois que ce soit la Maison qui décide d'après de qui un apprenti sera le mieux formé. Si l'un apprenti est particulièrement intéressant, les mages peuvent se livrer à des manœuvres politiques, combats ou certamen d'une grande férocité pour déterminer qui remportera le droit de la former. Cette formation est toujours prise en charge par un mage dont l'animal de cœur est en accord avec celui de l'apprenti (un mage-lynx ne formerait ainsi jamais un lièvre par exemple).

En sus de sa formation magique, l'apprenti est instruit des doctrines propres au culte des ancêtres et de la véritable histoire de ce culte et il est incité à faire des recherches sur ses ancêtres hermétiques.

### **[T3] Les mages bjornaers et les apprentis changeformes**

Contrairement à ce que croient la plupart des mages, les disciples bjornaers choisissent rarement des apprentis qui possèdent déjà la faculté de changer de forme. La maison Bjornaer tient à ce que l'animal de cœur soit éveillé lors du Rituel des douze ans et elle est convaincue que les enfants qui ont déjà la capacité de changer de forme sont des séides des anciens ennemis de la Maison ou bien qu'ils sont affligés de lycanthropie. Cependant, il est possible, bien que très improbable, qu'un disciple bjornaer accède à son initiation pour entrer dans l'Ordre d'Hermès avec soit la vertu Changepeau, soit la vertu Changeforme. Les clans Arelie et Ilfetu n'acceptent jamais en leur sein d'apprentis qui sont aussi changeformes de peur d'être infiltrés par leurs ennemis ancestraux. Les clans Midusulf et Wilkis qui découvrent des apprentis-changeformes les acceptent publiquement en tant qu'apprentis, mais ceux-ci jouent toujours de malchance lors de leur formation et ne deviennent jamais des membres de la maison Bjornaer. Les clans Sirnas et Maruhs acceptent, eux, des enfants qui peuvent changer de forme tant qu'ils ne peuvent prendre qu'une seule autre forme car ils sont convaincus qu'il est plus judicieux d'inculquer à de tels enfants les croyances de la Maison pour les couper de leurs traditions ancestrales. Si le Rituel de douze ans révèle un animal de cœur différent de la forme que l'apprenti prenait jusqu'à présent, l'enfant est transféré au clan Wilkis et plus jamais on n'entend parler de lui. Bien sûr, ces mesures ne suffisent pas à protéger la Maison de manière définitive des changeformes : un apprenti peut être très doué pour cacher son hérité, il peut n'en rien savoir ou bien son sept peut choisir de garder secret cette hérité pour une quelconque raison.

Les mages dont on sait qu'ils ont changé de forme avant leur Initiation sont appelés des uswaurpa (« rebuts ») et avec ce surnom vient le mépris de leurs pairs. Un mage changeforme qui souhaite être initié devra témoigner d'une réticence à faire usage de ses pouvoirs « contre nature » et accepter d'être initié au mystère du Nom secret avant tout autre pour que la Maison puisse avoir une emprise sur lui s'il se révélait malhonnête. S'il cherche à accéder aux Mystères du cercle intérieur de la Maison, les ancêtres s'y opposent à moins qu'il n'accepte de perdre sa vertu Changepeau ou Changeforme, ce qui devient son

Épreuve (cela revient à prendre, respectivement, un Vice mineur ou un Vice majeur). Bien sûr, le mage peut choisir de chercher à être initié à des Mystères qui ne font aucun cas de sa capacité à changer de forme, tel que la Chasseresse du bois (voir plus bas).

Évidemment, tout cela implique que les membres de la Maison sachent que le mage peut prendre une autre forme que celle de son animal de cœur (on l'a par exemple vu utiliser une autre forme que celle de son animal de cœur). Si la Maison ne sait rien de cette capacité, attribuer le vice Sombre secret au personnage semble alors approprié car la découverte de cette faculté peut avoir de sérieuses répercussions. Il est peut-être plus souhaitable d'endurer le mépris de sa Maison en avouant posséder ces capacités que de vivre dans la peur constante de voir ce secret exposé.

### **[T3] Expériences d'apprentissage**

Les expériences inhérentes à un apprentissage bjornaer changent d'un individu à l'autre. La plupart des apprentis sont découverts entre deux Rassemblements. Ils reçoivent de fait leur formation avant et après avoir relevé leur Gant. Le Rituel des douze ans ne doit pas nécessairement avoir lieu lors du Rassemblement. Le Rassemblement se tient seulement en un lieu et au moment les plus propices à un alignement des forces mystiques. Les septs qui se risquent à effectuer le Rituel en-dehors du Rassemblement s'exposent à un échec.

Si un enfant possédant le Don est découvert juste avant un Rassemblement des douze ans, son apprentissage commence par l'Éveil de son animal de cœur et se déroule globalement comme n'importe quel apprentissage hermétique. Cependant, tout au long de cet apprentissage, l'apprenti est traité comme l'égal de son maître sur le plan social, aidant ce dernier dans son laboratoire en échange de son enseignement. Toutefois, aux yeux de l'Ordre, cet apprenti est un apprenti comme les autres.

Si un apprenti est découvert juste après un Rassemblement, il va passer douze ans à servir à tour de rôle les différents mages de son sept, douze ans à être traité comme un enfant, quel que soit son âge. Au cours de cette période, il doit obéir aux initiés, même s'il s'agit d'apprentis plus jeunes en âge que lui. L'éveil de son propre animal de cœur se fera à la fin de ces 12 ans et son apprentissage sera « peaufiné » par un seul mage pendant seulement trois ans.

[Début d'encadré]

### **[T2] Germe d'intrigue : l'apprenti malvenu**

Un bon ami de l'alliance (peut-être même un compagnon) est parent d'un enfant possédant le Don, mais pouvant aussi changer de forme. Les personnages peuvent très bien décider qu'il est dans l'intérêt de l'enfant d'être formé par un mage bjornaer (à moins qu'un mage bjornaer de l'alliance ne les convainque du contraire). Lorsque l'enfant disparaît quelques années plus tard, les personnages peuvent être amenés à enquêter sur l'affaire.

[Fin d'encadré]

### **[T3] Intégrer la maison Bjornaer**

Il se peut qu'un membre de l'Ordre d'Hermès souhaite intégrer la maison Bjornaer bien qu'il appartienne à une autre Maison. Les membres les plus âgés de la maison Bjornaer ont pu assister à une telle Initiation d'un mage d'une autre Maison, mais il s'agit là d'un événement peu commun. Le Conseil bjornaer reçoit le candidat et, s'il semble sincère lorsqu'il dit vouloir intégrer la maison Bjornaer, il est adopté par un sept. Ce candidat apporte alors son assistance à son sept, comme s'il était un catulus, gagnant le respect de son sept à travers cet « apprentissage ». Après une période minimale de 5 ans, le candidat est présenté au Rituel des douze ans, de préférence lors du Rassemblement. Une fois qu'il a été initié au Mystère de la Maison, le candidat peut jouir de tous les privilèges de la Maison.

[Début d'encadré]

## [T2] Les mages bjornaers et la religion

Même si la maison Bjornaer tire ses pouvoirs du culte qu'elle voue aux ancêtres, il ne s'agit pas là d'une religion à proprement parler. Ces mages ne vénèrent pas leurs ancêtres ; ils les honorent en se souvenant d'eux, en composant des poèmes et en faisant des odes de leurs hauts faits, et en proposant des reconstitutions de ces hauts faits. Ces pratiques cultuelles n'interfèrent nullement avec la pratique de quelque religion que ce soit. La doctrine au cœur de ce culte, qui veut que chaque individu a un ancêtre animal, peut toutefois s'avérer assez perturbante pour un mage religieux ; c'est une certitude qui se passe d'explications. Les mages bjornaers ont donc des interprétations différentes quant à la façon dont une telle chose est possible. Certains pensent juste que leurs ancêtres étaient humains, mais qu'ils auraient pris forme animale après leur mort. Nombre de mages chrétiens identifient ces ancêtres animaux au pouvoir qu'Adam avait sur les bêtes et ce serait l'esprit pur des bêtes de l'Éden qui accompagnerait ainsi l'âme. Une interprétation chrétienne plus radicale veut que les « bêtes » des Saintes Écritures (ex. : les anges) seraient ces ancêtres. D'autres mages bjornaers, influencés par le gnosticisme, associent l'introduction d'ancêtres animaux dans la lignée avec l'expulsion de l'humanité de l'Éden. Le fait que les êtres humains soient affectés par des passions animales (et donc par des esprits animaux) serait alors une des conséquences du péché originel.

Les mages païens de la maison Bjornaer sont rarement rattachés à un culte organisé car ces cultes vénèrent aussi généralement les créatures féériques et sont donc anathèmes au culte des ancêtres. Au lieu de cela, ils ont tendance à suivre leur propre chemin spirituel jalonné des pratiques cultuelles de la Maison. Le Chasseresse du bois (voir plus bas) est un contre-exemple. C'est une société païenne composée de plusieurs mages bjornaers qui professent leur foi en Diane la Chasseresse. Ces païens zélés troquent parfois les Mystères du cercle intérieur de la Maison pour leurs propres Mystères et peuvent même tout bonnement renoncer au culte des ancêtres.

### [Fin d'encadré]

La Maison refuse toujours les mages qui peuvent changer de forme sans recourir à un sort sans jamais donner aucune raison. De la même manière, un mage qui a été initié au Mystère d'un autre Maison ou qui est connu comme membre d'un Mystère ésotérique (voir Les Mystères, édition révisée) ne peut intégrer la Maison. Un mage ne peut pas passer avec succès le Rituel des douze ans s'il a déjà eu un familier, et ce, même si le familier est mort entre temps.

## [T1] L'animal de cœur

Les mages bjornaers donnent le nom d'« animal de cœur » à la forme animale qu'ils possèdent tous et qui constitue le pilier central des pratiques cultuelles de la Maison. On apprend aux mages bjornaers que l'être humain est tripartite : il comprend un corps matériel, un esprit immatériel et une âme immortelle. L'esprit constitue le lien entre le corps et l'âme et sert à contrôler les passions animales de l'homme (ses instincts et ses peurs ainsi que son inclination pour les vices et les vertus). Ils croient que l'animal de cœur est une expression active de l'esprit d'un individu et, par conséquent, que chaque être humain a le potentiel d'en posséder un. Chez la plupart des gens, il est cependant en sommeil, ce qui les empêche de pleinement réaliser leur nature animale et de parachever la transformation entre l'homme et l'animal.

Le secret enseigné aux apprentis de la maison Bjornaer est le suivant : l'esprit (l'animal de cœur en sommeil) est celui d'un ancêtre animal. Ces esprits ancestraux se transmettent par le père, tout comme la matérialité du corps est transmise par la mère (l'âme est, bien sûr, transmise par Dieu, selon les mages chrétiens du moins). Le Rituel des douze ans instaure entre les deux éléments spirituels d'une personne (son âme et son esprit) un partenariat mutuel, ce qui permet autant à l'une qu'à l'autre de guider le corps. Lorsque l'âme le contrôle, le mage est sous sa forme humaine. Lorsque c'est l'esprit ancestral qui le contrôle, le mage adopte sa forme animale.

Le Rituel des douze ans est le seul moyen d'acquérir la vertu Animal de cœur (ainsi que la Compétence afférente) et il implique d'intégrer la maison Bjornaer par la même occasion. L'éveil de l'animal de cœur n'est pas le seul enjeu du Rituel. Il associe aussi le mage à la maison Bjornaer à la manière d'une bouture

qui, une fois greffée sur un arbre, devient partie intégrante de cet arbre. Son parents devient aussi comme un père ou une mère mystique pour lui et ses frères et sœurs du sept lui sont aussi proches que des parents. Les pouvoirs surnaturels qui affectent les ancêtres ou leurs descendants (comme ça peut être le cas avec la Cible Lignée propre aux Merinitae) s'appliquent désormais à la famille hermétique et non plus à la famille biologique. Tout mage qui a été initié ne peut dès lors plus quitter la maison Bjornaer : une fois qu'une bouture a été arrachée de son arbre parent, elle se flétrit et dépérit. C'est au clan Wilkis que revient la charge de s'assurer que ces boutures périssent. Lorsqu'il est confronté à des crimes atroces, le Conseil bjornaer peut exceptionnellement déclarer un mage bjornaer orphelin. Il est alors définitivement coupé de son sept et déclaré anathème au sein de la Maison. Ceux qui ont le malheur d'être ainsi sanctionnés ne passent généralement pas l'année car ils deviennent la cible de multiples Guerres de magiciens.

Chaque mage a son propre point de vue sur ce que signifie avoir un animal de cœur éveillé. Cela vient du fait que l'animal de cœur est quelque chose de profondément intime. La décrire est impossible, on ne peut que la ressentir. Il n'est pas non plus possible d'en avoir ne serait-ce qu'une vague idée avec des sorts Muto tels que Forme du rôdeur des bois. Le corps peut prendre une nouvelle forme, être perçu à tous les niveaux sensoriels comme un loup, mais l'être demeure essentiellement humain, l'esprit qui l'habite étant humain. Lorsqu'un mage bjornaer devient son animal de cœur, il devient un vrai loup et il est impossible de le distinguer d'un autre loup, même grâce à quelque test hermétique qui puisse être imaginé (voir Savoir repérer les changements, plus bas). Une mage bjornaer qui tombe enceinte doit conserver une seule de ses formes pendant toute sa grossesse à partir du moment où la grossesse devient évidente. Sinon, l'enfant risque de mourir avant terme. Ces grossesses donnent des enfants qui ont la même forme physique que celle qu'avait leur mère au moment de leur naissance, quelle que soit l'espèce du père. La plupart des mages bjornaers évitent toutefois les rapports entre espèces différentes : de son expérience limitée, la Maison retire qu'un enfant de père animal semble ne pas avoir d'âme (ce qui est l'état de nature des animaux vulgaires) et possède toujours un esprit animal (à savoir qu'ils ont de la Ruse au lieu de l'Intelligence). Les enfants de mère animale naissent toujours sous la forme d'animaux et ne semblent différents en rien des autres animaux vulgaires.

Les mages bjornaers sont plus à l'écoute de leurs passions et de leurs émotions que la plupart des individus. Ils ont en effet réalisé qu'ils sont autant leur animal de cœur que la forme humaine qui était la leur avant le Rituel des douze ans. Avec le temps, ils apprennent à s'identifier de plus en plus avec leur côté animal inné.

## **[T2] Choisir son animal de cœur**

L'animal de cœur fait partie intégrante du personnage au même titre que tout autre trait de caractère. Il est conseillé de choisir un animal qui représente le type de personnage désiré. Cela n'implique pas de créer un personnage stéréotypé avec un animal de cœur stéréotypé. Même s'il est vrai que tous les personnages possédant un renard pour animal de cœur ont tendance à être astucieux et rusés, il ne s'agit là que d'une seule facette de leur personnalité. Un Bjornaer-renard peut aussi être vengeur, indulgent, passionné ou luxurieux. Ils ont en commun une et une seule caractéristique (de taille) : leur essence « renardesque ».

Il faut aussi garder à l'esprit que l'animal de cœur du personnage laisse souvent des traces physiques évidentes. Ainsi, la plupart des Bjornaers-ours sont de grande taille et la plupart des Bjornaers-belette sont agiles et petits. Il n'est cependant pas nécessaire que l'animal de cœur dicte le choix des Vices et des Vertus (il n'est pas nécessaire de prendre Petite carrure ou Nain juste parce que l'animal de cœur est une belette), même si le faire ne pose aucun problème. Toutefois, il est plus avisé de choisir ses Caractéristiques en ayant son animal de cœur à l'esprit.

Enfin, il faut prendre le reste de la troupe en considération lors du choix de l'animal de cœur, tout particulièrement s'il y a d'autres mages bjornaers dans l'alliance. Nombre de disciples bjornaers ne s'accordent pas très bien entre eux, surtout s'ils sont de nature opposée (loup et lièvre) ou de nature identique (deux cerfs). Beaucoup d'animaux ne partagent pas leur territoire avec leurs semblables et les mages bjornaers ne font pas exception.

Un mage ne peut, selon l'ordre naturel, n'avoir qu'un animal de cœur puisqu'il ne possède qu'un esprit et un seul. Les changeurs de forme, qui peuvent prendre diverses formes, n'utilisent fort probablement jamais leur animal de cœur, utilisant la magie pour effectuer un changement de forme physique plutôt que spirituel.

### **[T3] Tempérament de l'animal de cœur**

Les animaux de cœur peuvent être classés en quatre catégories qui correspondent aux quatre tempéraments classiques de la physiologie humaine : sanguin, bilieux, atrabilaire et flegmatique. Dans le passé, ces quatre types portaient un autre nom, celui des quatre éléments (respectivement air, feu, terre et eau) ou encore celui des quatre saisons (printemps, été, automne et hiver). Cependant, depuis le Schisme, les mages bjornaers ont choisi d'utiliser la classification par tempérament pour mieux rompre avec leur passé païen.

Ces quatre tempéraments principaux peuvent être purs ou teintés d'un autre tempérament (voir le diagramme p.XX).

Les animaux de cœur sanguins sont les oiseaux : du plus grand aigle au plus petit rouge-gorge. Ces personnages sont souvent sociables et sémillants, vifs d'esprit et adroits. Les rapaces diurnes sont teintés d'un aspect bilieux et les oiseaux aquatiques, d'un aspect flegmatique.

Les animaux de cœur bilieux sont les animaux terrestres qui sont vifs, féroces ou rapides ou bien les trois à la fois. Presque tous les prédateurs sont bilieux de même que les herbivores à l'esprit libre comme les chevaux. Les personnages bilieux ont tendance à être émotifs, mais aussi loyaux et courageux. Les prédateurs les plus petits et les plus rapides sont sanguins-bilieux alors que les grands herbivores tels que les chevaux et les cerfs sont teintés d'un aspect atrabilaire.

Les animaux de cœur atrabilaires correspondent à tous les animaux terrestres lents ou ceux de nature docile. Les personnages atrabilaires sont résolus, peu enclins à la colère, mais dangereux une fois provoqués. Ils ont aussi tendance à être paresseux et avides. Les animaux de cœur atrabilaires les plus agressifs (les ours, les taureaux, les sangliers sauvages) sont teintés d'un aspect bilieux alors que les animaux de cœur les plus placides (tels que les lièvres, les mouflons et équivalents) ont une nature flegmatique mineure.

Les animaux de cœur flegmatiques sont toutes les créatures qui rampent ou qui nagent. Les personnages flegmatiques sont connus pour être des penseurs souvent introvertis qui ont du mal avec les sentiments. Tous les poissons sont inclus dans cette catégorie, y compris les grenouilles et les salamandres ainsi que les reptiles et les mammifères marins. Cependant, les reptiles à la peau sèche sont teintés d'un aspect sanguin alors que les animaux terrestres qui ont une existence aquatique, tels que les castors, les loutres et les phoques sont considérés comme teintés d'un aspect atrabilaire.

Les animaux suivants *ne peuvent pas* être des animaux de cœur :

#### **[Début de liste]**

Les animaux domestiques : seuls des animaux « nobles » ont pu devenir les ancêtres de l'humanité. Certains mages bjornaers prennent la forme de béliers, de taureaux et de boucs, mais il s'agit là toujours de la version sauvage de ces animaux.

Les créatures plus petites qu'une belette (Taille -7) : la vermine est exclue au même titre que les animaux domestiques : elle n'est pas noble. Cependant, il se peut qu'un conteur autorise un tel animal de cœur, mais il faut alors prendre obligatoirement le vice Nain.

Les créatures plus grandes qu'un auroch (Taille +3) : même s'il court des rumeurs selon lesquelles il existerait des mages bjornaers dont l'animal de cœur est un éléphant ou une baleine, aucune preuve tangible ne permet de les vérifier. Si un joueur désire prendre une de ces créatures, le conteur doit considérer la

chose de près car une telle décision peut déséquilibrer la partie. Dans ce cas, il est plus que raisonnable de s'attendre à ce que ce mage possède la vertu Sang de géant.

Les créatures avec un score en puissance : les animaux de cœur ne peuvent être que des créatures naturelles.

Les objets inanimés : les objets tels que les rochers ou les nuages n'ont pas d'esprit et ne peuvent de fait pas devenir un animal de cœur.

[Fin de liste]

Choisir une créature provenant d'au-delà des frontières de l'Europe Mythique comme animal de cœur peu probable, mais pas impossible. Néanmoins, nombre de ces animaux, tels que le crocodile ou la hyène, sont tellement incongrus aux yeux des habitants d'Europe Mythique qu'ils convient plutôt de les faire intervenir en jeu sous la forme de bêtes mythiques disposant de fait d'un score en Puissance magique (et ne pouvant donc pas être pris comme animal de cœur). Jouer un mage dont l'animal de cœur est une version vulgaire de ces animaux (si c'est autorisé par le conteur) requiert d'avoir, à tout le moins, une origine exotique ou peut-être de posséder la vertu Grand Voyageur ou le vice Étranger.

Un joueur qui élit de prendre une créature de Taille -5 ou inférieure pour animal de cœur peut choisir de prendre un individu particulièrement noble de cette espèce et de fait plus grand d'une Taille que la moyenne. Ainsi, les créatures naturellement de Taille -8 peuvent être prises pour animal de cœur si et seulement si cette option s'applique.

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples d'animal de cœur

Sanguin

Faucon, Aigle, Balbuzard

Chauve-souris, Corbeau, Coucou, Colombe, Oie, Pie, Chouette, Perdrix

Cigogne, Héron, Cygne

Flegmatique

Lézard, Aspic, Couleuvre

Pieuvre, Dauphin, Anguille, Grenouille, Brochet, Saumon, Requin, Salamandre

Loutre, Castor, Phoque

Atrabilaire

Ours, Sanglier, Taureau

Antilope, Bouquetin, Âne sauvage, Blaireau, Élan, Chèvre, Hérisson, Taupe, Rat

Mouflon (ou mouton sauvage), Lièvre

Bilieux

Chat, Belette, Renard

Chien, Gazelle, Singe, Chevreuil, Lion, Lynx, Loup

Cheval, Cerf

[Fin d'encadré]

### [T3] Changements de forme, lycanthropie et animaux de cœur bjornaers

Les membres des autres Maisons sont souvent surpris que les membres de la maison Bjornaer n'utilisent pas plus de sorts de changement de forme. Les mages bjornaers connaissent peu ou prou les sorts qui permettent de se transformer ou de transformer une tierce personne en animal et ils s'abstiennent d'utiliser des sorts qui affectent plus que superficiellement leur animal de cœur ou eux-mêmes. La simple idée de faire changer de forme une créature qui ne fait pas partie d'eux provoque chez la plupart des mages bjornaers une forte révolusion. Malgré l'adhésion que remporte cette opinion au sein de la Maison, certains mages bjornaers se risquent à transgresser les limites de la « décence » et peuvent alors se heurter à la désapprobation de leurs sodales et acquérir une Réputation négative. Les mages des autres Maisons qui font usage de sorts de changement de forme sont considérés avec dédain, mais, après tout, ils ne voient pas en quoi cela est un problème.

Le changeforme qui utilise ses pouvoirs surnaturels innés est considéré avec une crainte superstitieuse même par les mages les plus courtois de la Maison. Sans le Rituel des douze ans, ces changeformes ne peuvent pas prendre la forme de leur esprit ancestral et doivent donc, selon les croyances, trouver d'autres esprits pour réussir à changer de forme. Les changeformes qui peuvent prendre diverses apparences sont tout particulièrement abhorrés car considérés comme des voleurs d'âme, une perversion terrible du rite sacré de Birna. Tous les apprentis de Birna apprennent les histoires sur les changeformes gothiques qui rôdent en marge de la société, volant des bébés pour leurs rituels défendus.

Les lycanthropes sont considérés avec plus de pitié par la Maison qui les voit comme des créatures qui ont été submergées par leur esprit ancestral. Au lieu de vivre avec leurs personnalités en équilibre, leur âme se fait dominer par leur ancêtre animal lorsque la lune entre dans certaines phases. Les mages bjornaers se font souvent un devoir de chasser les lycanthropes afin d'éviter qu'ils ne causent des dégâts ou même pour essayer de trouver un remède au mauvais sort infernal qui les a mis dans cet état.

Du fait de cette forte animosité face au changement de forme, dire d'un membre de la maison Bjornaer qu'il est un changeforme ou un loup-garou revient à lui faire un affront mortel et cela a déjà été la cause de plus d'une Guerre de magiciens.

[Début d'encadré]

### [T2] Savoir repérer les changements

Il existe trois grands types de changeurs de forme dans l'Europe Mythique et leur nature fait qu'ils réagissent tous différemment à la magie.

Utiliser un sort ou un objet magique majeur (dont la vertu Changepeau) pour changer de forme ne change rien au fait que la cible demeure humaine par essence. Même si elle devient sensible aux sorts Animal, elle est aussi sensible aux sorts Corpus ou Mentem et toute magie persistante utilisant une de ces 2 Formes ayant pris effet avant la transformation reste active. La magie de transformation ne dure qu'un certain temps pendant lequel le sort ou l'effet peut être détecté grâce à des sorts Intellego Vim. Le Total de Pénétration du lanceur doit dépasser la Résistance magique de la cible visée par le mage qui a changé de forme. De plus, conserver cette forme peut entraîner de la Distorsion.

Les changeurs de forme qui bénéficient d'un pouvoir surnaturel inné pour changer de forme (cristallisé dans des Vertus ou Vices tels que Changeforme ou Lycanthrope) ne font qu'invoquer un effet magique au moment de leur transformation. Ainsi, lorsque le personnage a une forme animale, le changement de forme n'est pas un effet actif. Par conséquent, aucune Pénétration n'est requise lorsqu'il veut lancer des attaques vulgaires. De la magie n'émane pas non plus de la créature qui ne souffre pas de Distorsion à cause de la transformation. Toutefois, un de ces changeurs de forme reste un humain qui a pris forme animale. Les magies Corpus et Mentem sont donc efficaces sur lui, tout comme les sorts Animal. Le lycanthrope est une

exception car il ne conserve pas son esprit humain lorsqu'il se transforme et ne peut donc pas être affecté par les sorts Mentem, bien que les sorts Corpus fonctionnent toujours.

L'animal de cœur est la transformation la plus complète des trois. Au contraire des deux autres, le mage bjornaer ne se contente pas de prendre les traits physiques (les « accidents ») de sa forme animale. Il devient en tout point l'animal en question. Bien qu'il conserve son intelligence humaine, il ne peut pas être affecté par les magies Mentem ou Corpus pendant qu'il est sous la forme de son animal de cœur. Néanmoins, les sorts actifs avant sa transformation le demeurent après. De la même manière, les sorts Animal lancés à l'animal de cœur demeurent actifs une fois que le mage a repris forme humaine. Tout comme pour les changeformes, aucune magie n'est à l'œuvre en dehors du moment de la transformation.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Animaux de cœur végétaux

Posséder un « animal de cœur » végétal est autorisé, mais doit demeurer extrêmement rare. Si avoir un ancêtre animal est au moins concevable pour les penseurs de l'Europe Mythique, il n'en va pas de même pour ce qui est d'avoir un ancêtre végétal. Ces individus sont de véritables énigmes pour les philosophes de la maison Bjornaer car ils ne s'inscrivent pas dans le mythe originel de la Maison. Lorsqu'il prend sa forme végétale, le mage bjornaer est capable de faire tout ce qu'une plante peut faire, à savoir pas grand-chose. Sans l'aide de la magie, il ne peut pas se déplacer ou faire des choses inhabituelles pour la saison, comme produire des fruits en hiver. Il est fort probable que de tels personnages aient la vertu et/ou le vice Magie cyclique. Ces personnages peuvent aussi changer de personnalité et de tempérament selon la saison. Seules les plantes « nobles » peuvent devenir des « plantes de cœur », ce qui inclut les arbres et les plantes herbacées mystiques.

[Fin d'encadré]

## [T2] L'animal de cœur en jeu

Les conséquences qu'implique la possession d'un animal de cœur sont exposées plus bas, offrant plus de détails sur les Mystères du dernier cercle de la maison Bjornaer décrits pages **XX-XX** de la 5<sup>e</sup> édition d'Ars Magica. Un descriptif détaillé de la compétence Animal de cœur est proposé plus bas dans la section consacrée aux nouvelles Compétences.

## [T3] Changer de forme

Quelques minutes de concentration suffisent à un mage bjornaer pour prendre la forme de son animal de cœur et, dans la plupart des cas, aucun jet n'est requis. La transformation prend un tour complet, le mage se transformant progressivement. Lors de ce tour, le mage peut effectuer sans gêne aucune la plupart des actions physiques ou mentales simples, mais il ne peut pas effectuer de tâches complexes comme lancer un sort. Une action lancée lors de la transformation peut s'appuyer sur les Compétences de l'une ou l'autre des formes car le mage contrôle l'ordre dans lesquelles les parties de son corps se transforment. Ainsi, il pourrait attaquer avec une épée, ne la lâchant qu'au dernier moment comme ses mains deviennent des pattes. Ou alors, il pourrait choisir de commencer sa transformation par la partie supérieure de son corps et attaquer avec une morsure alors que son train arrière est toujours en train de passer de sa forme humaine à sa forme animale. Pour les animaux de cœur de petite taille, de telles distinctions au moment de la transformation peuvent disparaître du fait du changement radical de taille. La transformation en humain suit un processus identique mais inverse. Les vêtements et les possessions du mage ne se transforment pas avec lui.

Si un mage est sous l'influence d'un sort de changement de forme, il peut tenter de prendre l'une ou l'autre de ses formes en effectuant un jet d'Énergie + Animal de cœur avec un Facteur de difficulté de (3 + magnitude du sort). Si le jet réussit, le sort est annulé. Étant donné que le fait de changer de forme est un acte magique, un mage affecté par des sorts qui ont habituellement pour effet d'annuler sa magie (par

exemple l'Ægis du foyer) doit effectuer un jet d'Énergie + Animal de cœur avec un Facteur de difficulté de (3 + magnitude du sort) pour effectuer sa transformation.

Sous la forme de son animal de cœur, un mage n'est pas en mesure d'effectuer la gestuelle requise pour lancer un sort. Même les animaux de cœur exotiques tels que les singes n'ont pas la dextérité manuelle nécessaire. Un mage ne peut pas changer partiellement de forme sans utiliser un sort ou sans maîtriser le mystère de la Thériomorphie (voir Mystères de la Maison plus bas).

**[T1] Statistiques des changeurs de forme**

L'annexe de ce chapitre décrit la démarche à suivre pour calculer les statistiques d'un spécimen représentatif d'une espèce donnée. La plupart des personnages joueurs ne sont cependant pas des humains moyens et ils ont donc tendance à avoir des caractéristiques supérieures à la moyenne lorsqu'ils prennent leur forme animale. Pour les mages bjornaers et autres changeformes, il suffit de se référer à cette annexe pour déterminer les statistiques de la créature puis de suivre ces étapes :

**[T4] 1. Caractéristiques**

Pour toutes les Caractéristiques autres qu'Intelligence/Ruse :

[Début de liste]

Si la Caractéristique, tant humaine qu'animale, est négative, utilisez la plus basse des deux.

Si la Caractéristique, tant humaine qu'animale, est positive, utilisez la plus élevée des deux.

[Fin de liste]

Sinon, additionnez les deux Caractéristiques.

**[T4] 2. Ruse v. Intelligence**

Si le changeur de forme est un lycanthrope, utilisez la valeur en Ruse de l'animal. Sinon, conservez l'Intelligence humaine.

Exemple de Caractéristiques, Ruse et Intelligence :

Ulf (mage) : Int +2, Per -1, Pré +2, Com 0, For -1, Éne +1, Dex +1, Viv +1

Loup : Rus +2, Per +2, Pré 0, Com +1, For -1, Éne +3, Dex +2, Viv +1

Ulf sous la forme de son animal de cœur :

Int +2 (Valeur humaine)

Per +1 (Somme du -1 humain et du +2 du loup)

Pré +2 (Somme du +2 humain et du 0 du loup)

Com +1 (Somme du 0 humain et du +1 du loup)

For -1 (Valeur la plus basse entre le -1 humain et le -1 du loup)

Éne +3 (Valeur la plus élevée entre le +1 humain et le +3 du loup)

Dex +2 (Valeur la plus élevée entre le +1 humain et le +2 du loup)

Viv +1 (Valeur la plus élevée entre le +1 humain et le +1 du loup)

**[T4] 3. Taille**

La Taille humaine n'influe pas sur la statistique de Taille de la forme post-transformation. Cependant, si la forme animale se trouve dans la fourchette comprenant la plupart des animaux (de Taille -4 à Taille 0) et si le personnage possède une Vertu ou un Vice qui affecte la Taille, il sera, sous sa forme animale, un spécimen particulièrement grand ou petit de son espèce.

**[T4] 4. Vices et Vertus**

Toutes les Vertus et tous les Vices de la forme animale s'appliquent une fois transformé, ainsi que toutes les Vertus et tous les Vices de la forme humaine pertinents. Par exemple, un personnage possédant un Handicap en aura aussi un sous sa forme animale. Si la forme animale possède une Vertu ou un Vice que le personnage humain possède aussi, il ne s'applique qu'une seule fois.

#### **[T4] 5. Compétences générales**

Il faut utiliser les Compétences générales de la forme animale. Aucune des Compétences générales ne peut être utilisée hormis les Langues (qui peuvent toujours être comprises) et les Connaissances. Le changeur de forme peut utiliser ses Compétences mystiques et académiques s'il conserve son Intelligence. Les Compétences surnaturelles peuvent toujours être utilisées.

#### **[T4] 6. Communiquer**

Le changeur de forme acquiert, sous sa forme animale, la capacité de communiquer avec les membres de son espèce ou d'une espèce similaire. Pour les animaux de tempérament et d'aspect similaires qui partagent aussi un régime alimentaire et un habitat similaires, on considère qu'ils parlent un dialecte de la même langue. Ainsi, on peut estimer que les aigles, les faucons et les buses partagent une même langue qui diffère tout de même de la langue commune aux cygnes, cigognes et hérons ou de la langue parlée par les passereaux.

#### **[T4] 7. Blessures et expérience**

Toute blessure reçue sous la forme humaine persiste sous la forme animale et inversement. Ainsi, un humain avec une blessure moyenne conserve, sous sa forme de chat, une blessure moyenne malgré le fait que, si cette même blessure avait été infligée telle quelle à sa forme féline, elle aurait été beaucoup plus grave du fait de la différence d'échelle de blessures entre un chat et un humain. Les lycanthropes font exception à cette règle : lorsqu'ils reprennent forme humaine, toutes les blessures reçues alors qu'ils étaient sous leur forme animale sont guéries bien que les blessures reçues sous leur forme humaine demeurent.

Un personnage qui passe un certain laps de temps sous sa forme animale peut appliquer l'expérience reçue pour cette période (que ce soit par l'Aventure, l'Exposition ou la Pratique) aux Compétences de sa forme animale.

[Début d'encadré]

## [T2] Objets magiques et changement de forme

Les mages bjornaers qui fabriquent des objets enchantés pour leur propre usage sont confrontés à un problème de taille lorsqu'ils changent de forme : ils ne souhaitent pas abandonner ces objets qui n'ont pas forcément la bonne taille pour leur forme animale ou qu'ils ne sont plus en mesure de porter. La solution est un effet bien connu, investi dans l'objet et ensuite lié via un Déclenchement connexe (voir ArM5, page **XX**) à tout autre effet investi dans l'objet, tels que ceux qui affectent sa taille, sa forme ou son apparence.

### [T4] Perception du changement

InAn 14

P : Au contact, D : Soleil, C : Ind

Pénétration 0, effet persistant

Cet effet détecte si l'objet enchanté est au contact d'un animal. Si c'est le cas, il déclenche tout effet qui lui est lié grâce à un Déclenchement connexe. Un pouvoir connexe doit être pensé avec un effet persistant. Tout effet connexe est annulé dès que le mage reprend sa forme humaine. Le mage qui en fait usage peut choisir de ne pas résister à l'effet (voir ArM5, page **XX**). Si cet effet est investi dans un talisman, sa portée peut être ramenée à Personne pour un niveau final de 9.

(Base 3, +1 Au contact, +2 Soleil, +1 deux utilisations/jour, +3 déclencheur environnemental [lever/coucher de soleil])

[Fin d'encadré]

## [T3] La Forme cachée

Un autre aspect de l'animal de cœur bjornaer est celui connu sous le nom de Forme cachée. Alors que l'action elle-même qui permet de changer de forme est magique, aucun effet mystique ne persiste une fois la transformation effectuée car l'animal de cœur reflète la nature essentielle du mage. À toute magie soumise à la limite Nature essentielle (dont la magie hermétique), un animal de cœur apparaît comme un animal vulgaire tout ce qu'il y a de plus normal. Néanmoins, un mage bjornaer soumis à un effet magique (dont la Parma magica) peut, sous sa forme animale, être distingué d'animaux vulgaires grâce à des sorts et des pouvoirs qui permettent de repérer la présence de magie. Le mage possède toujours le Don, mais les humains perçoivent assez rarement les malus sociaux d'un animal sauvage car ils sont généralement assez méfiants à l'égard de tels animaux.

## [T3] Mages bjornaers et familiers

La dernière conséquence inhérente au fait d'être initié au Mystère du dernier cercle de la maison Bjornaer est qu'un mage de cette Maison ne peut pas s'attacher un familier. Le Rituel des douze ans, comme d'autres Mystères d'Initiation, laisse une marque sur l'âme du mage initié. Birna, ne désirant pas particulièrement s'attacher un familier, considéra cela comme une perte acceptable lorsqu'elle créa ce rituel. Tout mage qui s'est déjà attaché un familier, même s'il est désormais mort, ne peut passer avec succès le Rituel des douze ans et ne peut donc pas intégrer la Maison.

## [T3] Les animaux de cœur et le Crépuscule du magicien

Lorsqu'un mage bjornaer est éprouvé par le Crépuscule du magicien, il prend généralement la forme de son animal de cœur. Cependant, il se comporte souvent alors comme l'animal vulgaire auquel son animal de cœur correspond plutôt que comme un être doué d'intelligence et certains assimilent le Crépuscule du magicien à une forme de lycanthropie bjornaer (bien que rien de tel ne se murmure à portée d'oreille d'un

membre de la Maison !). Les mages possédant un score élevé en Crépuscule peuvent adopter la forme de leur animal de cœur intime (voir plus bas, Mystères du cercle intérieur).

Lorsqu'un mage bjornaer vit son Crépuscule final, il prend toujours la forme de son animal de cœur et fuit dès lors tout contact avec les humains. Si ce mage ne connaît que le Mystère du dernier cercle, il devient un animal vulgaire. Toutefois, s'il a été initié à n'importe quel Mystère du cercle intérieur de la Maison, il devient son animal de cœur intime et obtient une Puissance magique d'une valeur de (5 x compétence Animal de cœur). La maison Bjornaer donne à ces créatures le nom de Bêtes fabuleuses ; elles sont traitées avec beaucoup de déférence superstitieuse. On considère ainsi que voir une Bête fabuleuse est un puissant auspice, tout particulièrement lors du Rassemblement des douze ans. La dernière fois qu'une Bête fabuleuse a été vue, c'était lors du Rassemblement de 1167 ; un an plus tard, l'île était envahie par le roi du Danemark.

### **[T1] Les Mystères de la maison Bjornaer**

Le Mystère du dernier cercle de la maison Bjornaer est l'Animal de cœur. Il permet de faire entrer en résonance l'esprit ancestral avec l'âme humaine. Il ouvre aussi la voie aux Mystères de la Maison qui permettent au mage de mieux connaître ses ancêtres et de reproduire leur magie. Les Mystères de clan sont là pour aider les membres du clan à respecter leur devoir envers leurs ancêtres. Les Mystères du cercle intérieur de la maison Bjornaer rapprochent encore plus un mage de ses ancêtres, le mage finissant par accéder, par atavisme (la manifestation innée de caractéristiques ancestrales), au moyen de prendre la forme d'un ancêtre animal remarquable. Il reçoit à cette occasion une troisième forme d'animal de cœur et possède dès lors un animal de cœur public (sa forme animale) et un animal de cœur intime (sa forme ancestrale).

### **[T2] Initiation aux Mystères de clan**

Ce sont les membres les plus âgés du clan qui initient aux Mystères de leur clan, agissant ainsi en mystagogues. Ces membres appartiennent généralement au même sept que l'initié. Les rites d'Initiation pratiqués par un clan lui sont propres et ne sont pas employés par les membres d'un autre clan. Ces rites découlent des croyances natales du fondateur de chaque clan, mais elles n'ont jamais évolué depuis lors. Elles suivent cependant toutes globalement un schéma identique. Tous les Mystères de clan (à une exception près, voir plus haut, Clan Ilfetu) sont des Vertus mineures et ont donc un Facteur de difficulté de 15. Pour y être initié, il faut trouver un mystagogue qui possède la Vertu recherchée et un score en (Présence + Connaissances de la maison Bjornaer) d'au moins 8. Un bonus de Tribulation peut s'appliquer et réduire ce seuil.

### **[T3] L'épreuve de (Nom)**

En un temps et un lieu donnés (+3), l'initié doit effectuer un rite de mortification physique ou mentale (+1) et être éprouvé par une Tribulation mineure (+3). S'il s'agit d'une Tribulation majeure, le rite bénéficie d'un bonus de +13.

### **[T3] Le fait de (Nom)**

L'Initié est chargé de découvrir une Quête qui satisfera ses ancêtres (+3), de mener cette quête à bon terme (+3) et de passer une saison à composer un poème, un lai ou une chanson détaillant ce haut fait qu'il a accompli (+1).

### **[T3] Le serment de (Nom)**

L'Initié doit prêter un serment solennel, équivalant à prendre le vice Vœu, (+3) qui plaira à ses ancêtres et passer une année à prouver sa dévotion à ce serment (+1). Son mystagogue doit ensuite passer une saison à lui enseigner la nouvelle Vertu (+3). S'il y a manquement mineur à ce serment, la Vertu est perdue jusqu'à ce que réparation ait été faite. S'il s'agit d'un manquement majeur, aucune réparation ne suffit.

## **[T2] Initiation aux Mystères de la Maison**

Ce sont les membres du clan Ilfetu qui initient aux Mystères de la Maison (Animal de cœur, Nom secret, Magie sensorielle, Thériomorphie). La présentation ci-dessous de chacun des Mystères de la Maison inclut un rite d'Initiation. D'autres rites, plus stricts, sont aussi appliqués par le clan Ilfetu dans l'éventualité où le mystagogue ne connaîtrait pas la Vertu enseignée ou s'il ne possédait pas une connaissance suffisante de la Maison. Cependant, le Rituel des douze ans, qui permet d'initier de nouveaux membres, suit toujours le même schéma.

Les rites d'Initiation aux Mystères de la Maison requièrent souvent de se trouver en un lieu précis qui est en résonance avec le pouvoir des ancêtres. De tels lieux sont appelés des sites ancestraux. Tous les membres de la maison Bjornaer savent que Crintera est l'un d'eux, mais le clan Ilfetu connaît l'existence d'autres lieux similaires. Ils se situent toujours en des terres sauvages que jamais la présence de l'homme n'a souillées, loin des habitations humaines, là où les anciens se rendaient en pèlerinage pour faire des offrandes aux esprits ancestraux. Atteindre le site du rite représente donc non seulement un long voyage, mais aussi un voyage hautement périlleux car les esprits protègent toujours ces régions et imposent des défis pour mettre à l'épreuve ceux qui souhaitent se rendre en ces lieux.

[Début d'encadré]

### **[T2] Exemple de sites ancestraux**

#### **[T3] Les marais du Pripet**

Les marais du Pripet, dans le Tribunal de Novgorod, sont censés être le berceau du peuple slave bien qu'il en soit parti il y a des siècles de cela. Ils sont habités (et protégés) par l'alliance de Pripet Maior, une alliance entièrement peuplée de mages bjornaers bien décidés à ne pas trop interagir avec les esprits des marais afin d'éviter de les souiller avec leur imagination humaine et d'en faire des êtres féériques.

#### **[T3] Le bassin des montagnes du Kerry**

Au cœur des montagnes du Kerry, en Hybernie, il existe un bassin dans lequel les Irlandais venaient, dans l'ancien temps, jeter des offrandes votives d'une grande valeur personnelle à l'attention de leurs ancêtres. On dit que les eaux noires et calmes du bassin cachent un trésor incommensurable fait d'or, d'argent et même d'anciens enchantements.

[Fin d'encadré]

### **[T3] Le Rituel des douze ans**

Il s'agit là du rite d'Initiation au Mystère de la maison Bjornaer qui permet d'obtenir la vertu Animal de cœur. Seuls les membres du clan Ilfetu connaissent les modalités du rite d'Initiation du Rituel des douze ans. Le Rassemblement des douze ans est un moment particulièrement propice au rituel, mais ce dernier peut avoir lieu sur n'importe quel site ancestral à un moment calculé par le mystagogue. Tout mage qui souhaite assister au rituel en a la droit (et habituellement, les membres du sept de l'initié sont présents), mais le sept peut en exclure les participants qu'il désire s'il estime qu'ils pourraient interférer avec l'équilibre mystique du rituel du fait d'un animal de cœur contraire. La tradition veut que les mages qui participent à la formation de l'initié (son sept), le mystagogue et jusqu'à six autres mages puissent assister au rituel, mais le sept peut, s'il le désire, refuser tout individu en sus de ceux-ci.

Le tempérament de l'animal de cœur transparait généralement à travers la personnalité (et même l'apparence) de l'initié. La seule raison qui puisse faire échouer le rituel réside dans l'existence d'un fossé entre l'animal de cœur de l'initié et celui des témoins présents. Comme il est impossible de prédire avec certitude ce que sera l'animal de cœur ou son tempérament avant le rituel, une telle éventualité est possible, mais très rare. Le Rituel des douze ans ne peut être effectué qu'une seule fois pour un initié donné. Ainsi, si un initié échoue au rituel, il ne peut plus jamais intégrer la maison Bjornaer. Si l'Initiation

est un succès, l'aspirant prend immédiatement la forme de son animal de cœur et reçoit la vertu Animal de cœur ainsi que la Compétence du même nom au niveau 1.

Ardea, l'ancien du Cygne qui dirige ce rituel lors du Rassemblement des douze ans, a une Présence à +3 et il possède la vertu Talent pour Connaissances de la maison Bjornaer, Connaissance de la maison Bjornaer à 8+2 et un animal de cœur sanguin (un héron).

#### **[T4] Initiation à l'Animal de cœur (Rituel des douze ans)**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +6 + modificateur de participation (voir plus bas)

Détails du rite : en un lieu et à un moment en résonance avec les ancêtres de la Maison (+3), l'Initié perd à jamais la capacité de s'attacher un familier (+3). Le modificateur de participation ajoute +1 par témoin qui a le même tempérament que l'animal de cœur de l'aspirant et -1 par témoin qui a un tempérament opposé (sanguin s'oppose à atrabilaire et bilieux s'oppose à flegmatique). Le mystagogue est inclus dans le calcul de ce modificateur.

Eu égard à une Initiation future à des Mystères de clan ou de la Maison, la perte irrémédiable de la capacité de s'attacher un familier compte comme une Tribulation mineure, mais seulement si le personnage est initié après la création de personnage (par exemple, si un mage intègre la maison Bjornaer alors qu'il vient d'une autre Maison).

#### **[T3] Nom secret (Mystère de la Maison mineur)**

Ce Mystère coupe irrémédiablement les résonances sympathiques qui existent avec le nom du mage et les recrée avec un nom que seuls le mystagogue et l'initié connaissent. Tous les liens mystiques avec le mage qui datent d'avant le rituel expirent alors immédiatement et tous les liens sympathiques sont rendus caducs. Le mage crée de nouveaux liens mystiques une fois que le rituel est terminé, mais plus aucun lien sympathique ne marchera, même s'ils sont créés après le rituel. Le mystagogue pourvoit le mage d'un nom secret qui lui permet d'utiliser la magie sur lui-même. Sans cela, il ne pourrait pas utiliser la Portée Personne. Cependant, toute personne ayant connaissance de ce nom secret (comme le mystagogue ou les mages qui connaissent le mystère de la Magie de la Synthemata, voir Les Mystères, édition révisée) n'a pas besoin de soustraire le niveau du sort du Total de Pénétration pour tout sort lancé contre la cible, un peu comme avec le vice Résistance magique faible. Le clan Ilfetu considère ces noms secrets comme un principe sacré et n'est pas connu pour en avoir fait mauvais usage.

L'initié se choisit un nouveau nom public en même temps qu'il reçoit son nom secret. Cela entraîne inévitablement une certaine confusion car ses sodales doivent s'habituer à désigner le mage par son nouveau nom public, mais cela fait aussi partie du sacrifice symbolique de ce Mystère. Toute personne (possédant ou non le Don) dotée d'une Résistance magique peut bénéficier de ce Mystère et les rares mages extérieurs à la Maison qui en ont eu vent peuvent occasionnellement demander à y être initiés.

L'initiation à ce Mystère échoue si le mage possède un talisman ou un familier, ces enchantements établissant des liens trop étroits avec l'identité passée du mage pour être rompus par le processus d'Initiation.

#### **[T4] Initiation au nom secret**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +8

Détails du rite : à la date anniversaire de la naissance de l'initié, le mystagogue et l'initié entrent dans une tente ronde qui a été établie sur un site ancestral (+3) et ils effectuent un rituel de purification ensemble qui

doit s'arrêter à l'heure exacte de la naissance de l'initié (+2). L'initié reçoit une variante mineure du vice Résistance magique faible et cela correspond à une Tribulation mineure (+3).

### **[T3] Thériomorphie (Mystère de la Maison mineur)**

Grâce à ce Mystère, un mage peut appliquer n'importe quelle Qualité (voir plus bas l'annexe de ce chapitre) ou Vertu que son animal de cœur possède à sa forme humaine sur un jet d'Énergie + Animal de cœur pour passer un Facteur de difficulté de 9. Ce processus prend un tour complet. Il bénéficie de tous les avantages de cette Qualité, mais subit aussi une modification physique qui reflète les capacités acquises. Par exemple, s'il reçoit la qualité Coureur vélocé, le mage se trouve pourvu des pattes de son animal de cœur. S'il ajoute la qualité Ouïe fine, il lui pousse une paire d'oreilles animales. De la même manière, le mage peut se trouver doté d'armes naturelles et les employer en utilisant sa compétence Bagarre. Pour se débarrasser de la Qualité ou de la Vertu transférée, le mage doit effectuer un nouveau jet d'Énergie + Animal de cœur pour passer un Facteur de difficulté de 9.

L'usage de cette Vertu n'est pas masqué par la Forme cachée et est considéré comme un effet mystique persistant pour ce qui est de la Distorsion. L'utilisation de ce Mystère au vu et au su d'autres personnes (et spécifiquement de vulgaires) peut avoir un fort impact psychologique. Un test en Courageux est nécessaire pour résister face à de telles créatures.

Si un mage connaissant ce Mystère possède aussi un animal de cœur intime (voir plus bas), il peut aussi faire appel aux Pouvoirs mineurs de l'Animal de cœur intime ainsi qu'à ses Qualités et Vertus. De nombreux mages Bjornaers ont de l'aversion pour ce Mystère, mais certains parviennent à surmonter leur dégoût pour les changements de forme au vu de son utilité.

### **[T4] Initiation à la Thériomorphie**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +6

Détails du rite : l'initié doit passer une année complète sous la forme de son animal de cœur, usant constamment et uniquement des Compétences de l'animal vulgaire, renonçant ainsi à sa magie et à sa Parma magica (+3). Cela est suivi d'un rituel qui éveille ce pouvoir et entache irrémédiablement sa forme humaine de manière permanente avec des traits animaux, une Tribulation mineure reflétée par leurs Effluves sauvages ou leur Défiguration (trait animal) (+3).

### **[T3] Magie sensorielle (Mystère de la Maison mineur)**

La maison Bjornaer connaît des sorts qui peuvent affecter quiconque entend un lion rugir, est vu par un loup ou hume l'odeur du musc d'un cerf. Ses membres peuvent aussi lier une odeur à un lieu afin de créer un sort de protection ou encore profiter de l'ouïe de sa cible pour élargir la portée d'effets Mentem. Tout cela correspond à autant de types de Cible inventés par Birna et Bonisagus, mais cet ouvrage ne fut jamais mené à terme et ces types de Cible furent intégrés grossièrement à la théorie hermétique, demeurant un Mystère de la maison Bjornaer.

Chacune de ces Cibles correspond à une zone d'effet. Quiconque se trouve dans cette zone d'effet devient, lorsqu'il perçoit le mage Bjornaer d'une manière précise, devient la cible du sort. Par exemple, si la Cible est Odeur, toute personne qui repère le lanceur à son odeur est affectée par le sort. Les cibles du sort ne doivent pas nécessairement être présentes au moment du lancement du sort et leur nombre ne fait que croître tant que le sort dure. L'effet cesse d'affecter toutes ses cibles dès que le sort expire, et ce, indépendamment de la durée pendant laquelle elles ont été affectées.

[Début d'encadré]

### **[T2] Germe d'intrigue : un millier d'animaux de cœur**

Il est un secret jalousement gardé par le clan Ifetu, à savoir qu'il n'est pas impératif de posséder le Don pour être initié au mystère de l'Animal de cœur (même s'il est vrai qu'un autre rite d'Initiation doit être utilisé pour ceux qui ne possèdent pas le Don car la Tribulation qui détruit à jamais la capacité de l'aspirant à s'attacher un familier est hors de propos). Toutefois, étant donné que le rituel lie l'initié à ses ancêtres hermétiques, aucun mystagogue sain d'esprit ne s'essaierait à adopter mystiquement un vulgaire au sein de la famille Bjornaer à travers l'Initiation.

Cependant, il se murmure qu'un membre dissident du clan Ifetu se livrerait à cette pratique. Le clan Ifetu est mortifié par un tel avilissement de son rituel le plus sacré et la Maison s'inquiète de voir le Code ainsi bafoué. Ces histoires qui parlent de villages entiers de vulgaires capables d'entrer en contact avec leur animal de cœur sont forcément exagérées, non ? Plus inquiétant encore, ces vulgaires sont, du fait du rituel, devenus membres de la maison Bjornaer. Mais qu'est-ce que la Maison va bien pouvoir faire d'eux ?

### [Fin d'encadré]

De nombreuses restrictions s'appliquent à ces sorts :

### [Début de liste]

- \* La Portée doit être Personne et le sort doit, pour agir, passer la Résistance magique (s'il y en a) de ceux qui sont pris dans le champ d'action de l'effet. Le lanceur n'est cependant jamais affecté par sa propre Magie sensorielle.
- \* Le mage doit créer un goût, une texture, une odeur, un son ou présenter un spectacle qui agira comme vecteur pour le sort. Le sens visé peut être vulgaire, magique ou même découler du sceau du magicien. Le mage doit continuer à stimuler ce ou ces sens pour pouvoir affecter de nouvelles cibles pendant la durée du sort. Ainsi, par exemple, un mage qui se rend invisible après avoir lancé un sort avec une Cible Spectacle ne peut dès lors plus affecter de nouvelles cibles. Le lanceur est toujours le point focal de l'effet du sort.
- \* Le sort ne peut affecter qu'un être en mesure de percevoir le lanceur via le sens sollicité. Par exemple, les sourds sont immunisés contre les sorts qui ont une Cible Son. De la même manière, les objets inanimés ne peuvent être affectés par ces sorts.
- \* Le sort ne peut pas utiliser la technique Intellego, même en tant que complément. Les sorts qui confèrent des sens magiques (voir ArM5, p. XX-XX) remplissent ce rôle. Étant donné que les sens magiques ont été intégrés avec succès dans la théorie hermétique classique par Birna et Bonisagus, il n'y a pas besoin de ce Mystère pour y avoir accès.
- \* La Forme du sort doit être adaptée au sens concerné. Un sort Ignem ne peut pas être véhiculé par un son car les feux n'affectent pas les gens par le son, mais plutôt par leur texture (brûlures) et le spectacle qu'ils présentent (éclat).
- \* Ces sorts ne peuvent pas être inclus dans des objets magiques majeurs.
- \* Les personnages qui n'ont pas été initiés à ce Mystère ne peuvent pas apprendre des sorts de Magie sensorielle auprès de ceux qui y ont été initiés ni en inventer à partir des notes de laboratoire de ces derniers.

### [Fin de liste]

Lorsqu'un mage crée des sorts formels ou rituels avec une Cible sensorielle, son score dans la compétence Animal de cœur est ajouté à son Total de laboratoire. Cela restreint aussi la gamme de sorts à disposition du mage (le sort doit s'accorder avec l'animal de cœur du lanceur). Un mage bjornaer ayant un lièvre pour animal de cœur est donc dans l'impossibilité de reproduire le sort Effluve du prédateur présenté plus bas. Un mage bjornaer pouvant faire usage de Magie sensorielle est plus à l'écoute de ses sens que le mage

moyen. Il peut aussi ajouter son score dans la compétence Animal de cœur à son Total de laboratoire lorsqu'il crée des sorts Intellego qui confèrent des sens magiques.

### **[T3] Cibles sensorielles**

#### **[T4] Goût**

Ce sort affecte tout être qui goûte au lanceur (ou tout élément qui fait partie de ses possessions personnelles). La Cible Goût est équivalente à la Cible Individu.

#### **[T4] Texture**

Ce sort affecte tout être qui touche le lanceur. Ce type de cible est différent de la Portée Au contact car le sort affecte toute cible adéquate qui touche le lanceur, et ce, tant que le sort dure. La cible doit toucher le lanceur peau à peau et être théoriquement en mesure d'en décrire la texture. Il faut garder à l'esprit que la cible doit être en mesure de ressentir ce contact. Ce type de Cible ne peut donc pas être utilisé pour détruire une arme qui toucherait le mage. La Cible Texture est équivalente à la Cible Partie.

#### **[T4] Odeur**

Ce sort affecte tout être qui sent le lanceur jusqu'à trois pas de distance. La force et l'orientation du vent peuvent affecter la zone d'effet du sort, lui donnant une direction ou pouvant l'élargir jusqu'à six pas à la ronde. Les créatures dotées d'un odorat aiguisé (ou les personnages possédant cette Vertu, voir Nouvelles Vertus) peuvent même être affectées jusqu'à 15 pas de distance. La Cible Odeur est équivalente à la Cible Groupe.

#### **[T4] Son**

Le sort affecte tout être qui entend le son produit par le lanceur. Utilisez la colonne Portée Voix du tableau **Paroles et Gestuelle** dans ArM5, p. XX pour déterminer l'étendue de la zone d'effet autour du mage. Les cibles potentielles affligées du vice Dur d'oreille (ou ceux qui se bouchent les oreilles) sont considérés comme se situant une catégorie plus loin du lanceur et ceux disposant de la vertu Ouïe fine sont considérés comme se situant une catégorie plus près du lanceur. Ces sorts peuvent être lancés sans qu'un seul mot ne soit prononcé (avec la pénalité habituelle), mais un son doit bel et bien être créé pour véhiculer le sort. La Cible Son est équivalente à la Cible **Structure**.

#### **[T4] Spectacle**

Le sort affecte tout être qui voit le lanceur. Les cibles qui regardent à l'exact opposé ne peuvent pas être affectées. Il est tout aussi probable qu'improbable que les cibles qui regardent vaguement dans la direction du lanceur perçoivent le spectacle qu'il présente et cela suffit à ce que le sort soit véhiculé. Il n'est pas nécessaire qu'une cible potentielle voie clairement le lanceur : une forme aux contours flous dans le brouillard ou une silhouette au loin suffisent pour peu que la forme générale soit perceptible. Une ramification plus confidentielle de ce type de Cible est que quiconque épient le lanceur grâce à des outils de divination est aussi affectée. Les individus possédant la vertu Vision acérée sont plus susceptibles de voir le lanceur alors que ceux affligés du vice Vue basse bénéficient d'un avantage pour échapper à cet effet. La Cible Vue est équivalente à la Cible Délimitation.

#### **[T4] Initiation à la Magie sensorielle**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +9

Détails du rite : l'initié doit fabriquer un objet auquel il donne la forme de son animal de cœur et l'enchanter pour lui donner la capacité de voir, entendre, goûter, toucher et sentir. Il doit ensuite localiser

un site ancestral doté d'un profond plan d'eau dans lequel personne ne s'est jamais baigné et, à la nouvelle lune (+3), y lancer l'objet (sacrifice majeur de temps et de vis, +6).

### **[T2] Initiation aux Mystères de l'Animal de cœur intime**

Étant donné que les mages de la maison Bjornaer sont constamment en quête de légendes traitant de leurs ancêtres, ils ont découvert que certains d'entre eux étaient en mesure de prendre la forme de Bêtes fabuleuses avant de succomber à leur Crépuscule final, devenant ainsi des créatures mythiques dotées de pouvoirs surnaturels. De plus, ceux qui vivent leur Crépuscule final sous leur forme de Bête fabuleuse ne meurent pas de mort naturelle et peuvent donc être sollicités pour dévoiler le mystère de l'Animal de cœur intime. Un mage bjornaer doit avoir un score d'au moins 5 en Connaissance de la maison Bjornaer pour arriver à cette conclusion. Le joueur doit décider avec le conteur de la forme qu'il voit son Animal de cœur intime prendre avant que son Initiation n'ait lieu. On peut distinguer trois grandes catégories : un individu qui est la quintessence même de son espèce, une chimère ou un amalgame de deux créatures ou plus ou encore une créature faite de matière purement élémentaire. À chacune de ces possibilités correspond un Mystère du cercle intérieur distinct.

Exemple : Ulf Bjornaer est un mage qui a pour animal de cœur un loup et une Expertise magique en Peur. Il souhaite que son animal de cœur intime soit un loup d'ombre, une créature de ténèbres et de terreur (un anima).

[Début d'encadré]

### **[T2] Exemples de sort avec une Cible de Magie sensorielle**

#### **[T4] La Revanche du crapaud mordu**

PeAn 20

P : Per, D : Diam, C : Texture

Toute créature qui mord (ou goûte de quelque manière que ce soit au) le lanceur se voit infliger une Blessure grave. Toute attaque de morsure réussie à l'encontre du lanceur implique que la créature le goûte, même si aucune blessure n'est infligée dans les faits. Le lanceur souffre toujours des dégâts infligés par la morsure, mais son attaquant est généralement refroidi et dissuadé d'attaquer à nouveau.

(Base 15, +1 Diam)

#### **[T4] Hibernation de la foule ensommeillée**

ReMe 35

P : Per, D : Année, C : Texture, Rituel

Comp : Creo

Quiconque touche le lanceur s'endort et ne se réveille pas avant que le sort n'ait cessé d'agir. Le lanceur n'est pas affecté par cette magie et dort normalement. Les personnes affectées par le sort n'ont pas besoin de manger ou de boire tant qu'il dure, mais lorsqu'elles se réveillent, elles sont plus qu'affamées. Bien que la Durée soit définie comme une Année, les effets de ce sort cessent systématiquement à l'équinoxe de printemps. Ce sort a été inventé par Odorpes, du sept d'Urgen. Cette mage vit à l'écart du reste de son alliance. Elle hiberne, endormant tous les membres de son alliance au passage, ce qui lui permet de ne pas avoir à prévoir de provisions pour l'hiver.

(Base 4, +4 Année, +1 Texture, +1 complément Creo, +1 complexité)

#### **[T4] Effluve du prédateur**

CrMe 20

P : Per, D : Soleil, C : Odeur

Quiconque sent l'odeur du lanceur éprouve un sentiment de menace imminente et d'hostilité. Les couards fuient et les courageux sont intimidés, ce qui confère au lanceur un bonus de +3 à chaque tentative consistant à amener la cible à lui obéir en l'impressionnant.

(Base 4, +2 Soleil, +2 Odeur)

#### **[T4] Marquage de territoire**

ReCo 15

P : Per, D : Anneau, C : Odeur

Quiconque sent l'odeur laissée par le lanceur (habituellement, celle de son urine) sur un territoire ainsi marqué ne peut pas pénétrer cette zone protégée aussi longtemps que l'odeur reste fraîche, ce qui nécessite que le lanceur ravive cette odeur régulièrement. Le sort se manifeste par un besoin irrésistible chez la cible de faire demi-tour au moment où elle sent l'odeur du lanceur. Ce sort doit, pour barrer efficacement le passage à tout intrus, pénétrer la Résistance magique de toute cible qui en a, en partant du principe qu'elle est habituellement associée à la forme Corpus. (Les intrus associés à d'autres Formes ne sont pas bannis de cette zone de quelque manière que ce soit.)

(Base 3 [se déplace dans la direction « au loin »], +2 Anneau, +2 Odeur)

#### **[T4] Appel du clairon du destrier**

MuMe15

P : Per, D : Diam, C : Son

Quiconque entend le cri de guerre du lanceur se trouve ragaillardisé par ce son et reçoit un bonus de +3 à son trait de personnalité Courageux. Si le score dans ce Trait de personnalité devient supérieur à +3 grâce à ce sort, la cible accomplit des actes de bravoure bien supérieurs à ce qu'on aurait pu attendre d'elle.

(Base 3, +1 Diam, +3 Son)

#### **[T4] Le chant du coq**

PeVi Gen

P : Per, D : Mom, C : Son

Tous les démons qui entendent le cri du lanceur perdent autant en Puissance que le (niveau – 5) du sort si le sort passe leur Résistance magique.

(Effet de base, +3 Son)

#### **[T4] Éclat du plumage de l'aigle**

CrIg 30

P : Per, D : Conc, C : Spectacle

Quiconque regarde directement le lanceur est aveuglé par l'éclat radieux qui émane de son corps. Le lanceur n'émet pas de lumière à proprement parler. Seuls ceux qui le regardent sont affectés. Toutes les victimes doivent effectuer un jet de tension d'Énergie et passer un Facteur de difficulté de 9 pour éviter

l'aveuglement. Si c'est un désastre, l'aveuglement est permanent. Sinon, un jet de tension d'Énergie contre un Facteur de difficulté de 9 peut être tenté chaque minute jusqu'à rétablissement.

(Base 5, +1 Conc, +4 Spectacle)

#### **[T4] Silence du somnambule**

PeMe 40

P : Per, D : Soleil, C : Spectacle

Quiconque voit le lanceur oublie instantanément qu'il l'a vu, si, bien sûr, la Pénétration du sort passe la Résistance magique de la cible. Le lanceur n'a pas à être conscient qu'il a été vu.

(Base 10, +2 Soleil, +4 Spectacle)

#### **[Fin d'encadré]**

Naturellement, un mage bjornaer a beaucoup d'ancêtres dont il peut apprendre, mais en se lançant à leur recherche, il verra ce nombre drastiquement réduit : les ancêtres dont l'animal de cœur est opposé à celui du mage ou ceux qui ont suivi une voie incompatible avec celle que l'aspirant s'est donnée seront naturellement exclus. Parmi ceux qui restent alors, certains auront déjà rencontré un sort funeste (violent ou malheureux) et d'autres seront complètement introuvables. Lorsque le mage parvient enfin à trouver une piste valable menant à un ancêtre approprié, il a surmonté le premier obstacle lié à ce Mystère du cercle intérieur.

Exemple : Après plusieurs fausses pistes, Ulf découvre finalement que son ancêtre Lupercus hante la forêt de Bielowiezka sous la forme d'un loup immense. Il se met donc en route pour la Pologne.

La seconde étape de la Quête de ce Mystère du cercle intérieur est de parvenir à communiquer avec la Bête fabuleuse et de la convaincre de partager son savoir. Les Bêtes fabuleuses ont été submergées par le Crépuscule final et sont devenues des créatures de la Dimension magique. Elles ont cependant été humaines, fut un temps, et nombre d'entre elles disposent toujours d'une réelle Intelligence. Malgré cela, elles ont désormais des motivations et des desseins totalement différents dont la plupart sont impénétrables. Parvenir à établir une communication effective avec une Bête fabuleuse peut se révéler laborieux et frustrant.

Exemple : La Bête fabuleuse qui fut jadis Lupercus est fort rusée et Ulf ne dispose absolument pas des talents nécessaires pour la traquer. Il lui faut des mois pour enfin parvenir à seulement l'entrevoir et Ulf commence à désespérer de jamais pouvoir établir un réel contact avec elle. Enfin, une nuit où Ulf hurle à la lune, jusque-là sans réponse, le ton de basse d'un autre loup se joint à lui et Ulf sait alors qu'il a établi le contact.

#### **[Début d'encadré]**

#### **[T2] Une Bête fabuleuse pour mystagogue**

On considère que les Bêtes fabuleuses ont une Présence de +2 et une Connaissance de la maison Bjornaer de 8. En tant que membres de la maison Bjornaer qui a lui-même été initié à son Animal de cœur intime, on estime qu'elles connaissent le Mystère auquel le mage aspire, indépendamment du Mystère du cercle intérieur auquel il a été initié.

#### **[Fin d'encadré]**

L'ancêtre peut mettre autant d'obstacles que le conteur le désire sur le chemin du mage aspirant. Un mage doit témoigner de son dévouement à la cause. Les Bêtes fabuleuses dédaignent la compagnie des mages qui ne font que leur rappeler douloureusement leur propre humanité perdue et seuls les plus résilients s'attirent leurs faveurs. Les Bêtes fabuleuses mettent leur élève potentiel à l'épreuve à travers diverses épreuves et

tâches. En termes de jeu, cela signifie que le mage doit retirer un total de 10 points d'Aventure de ces épreuves. Ces points d'expérience ne sont alors pas dépensés en progression, mais les saisons habituellement utilisées pour transformer ces points d'expérience en Compétences sont ici utilisées pour réfléchir au lien qui existe entre les tâches que la Bête lui a soumises et celui des trois Mystères qu'il brigue.

Exemple : Ulf communique de nuit avec son mentor et leurs hurlements de loup leur permettent de le faire sur de grandes distances. Sur ordre de son mentor, le mage repousse un village de chasseurs loin de la bordure de Bielowiezca et devient le chef de la plus grosse meute de loups de la forêt sans avoir recours à ses pouvoirs magiques. Ulf réalise alors que son mentor le pousse à agir comme une créature furtive et rusée, comme une créature de ténèbres et de peur et il intègre cela comme un premier pas sur la voie pour devenir la créature à laquelle il aspire.

Une fois que le mage a accompli toutes les Quêtes qui lui ont été confiées, la Bête fabuleuse consent à l'initier au mystère de l'Animal de cœur intime. Cette opération prend une saison, le temps que la Bête fabuleuse décompose l'esprit ancestral du mage pour mieux le recomposer en lui donnant la forme de son animal de cœur intime. Le mage est affligé d'un Vice majeur hermétique ou surnaturel en contrepartie de cette Tribulation.

Chaque Bête fabuleuse choisit les Tribulations qu'elle désire et qui reflètent l'Animal de cœur intime souhaité. Parmi les Tribulations les plus courantes on trouve une Technique déficiente (un serpent quintessentiel peut éprouver une certaine difficulté à employer la magie Creo), une Condition nécessaire (une chimère taurine peut avoir à toucher systématiquement le sol), une Restriction (un anima bilieux peut se trouver dans l'incapacité d'utiliser sa magie lorsqu'il est en mer) ou une Grande malédiction (brûlé par la lumière du jour, empoisonné au contact du métal argent, etc.). Certaines Bêtes fabuleuses vont même jusqu'à infliger le vice Lycanthrope à leurs initiés qui perdent alors tout contrôle sur leur animal de cœur intime pendant quelques nuits chaque mois.

À la fin de la saison, le Total d'Initiation, avec pour base les scores de la Bête fabuleuse (qui est le mystagogue), est calculé et s'il est supérieur ou égal au Facteur de difficulté, l'Initiation réussit et le mage découvre les secrets du Mystères du cercle intérieur qu'il convoite.

Exemple : Satisfaite du dévouement de son élève, la Bête fabuleuse accepte enfin de rencontrer Ulf, sortant sans prévenir de l'ombre. Pendant une saison, Ulf passe ses nuits à courir aux côtés de son ancêtre et, baigné dans son ombre, il développe une sensibilité à la lumière et reçoit donc le vice Restriction (lumière vive). À la fin de la saison, son Initiation au mystère de l'Anima est terminée.

#### **[T4] Initiation à l'Animal de cœur intime**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue de la Bête fabuleuse)

Bonus de rite : +13

Détails du rite : L'Initié doit faire un sacrifice de temps pour découvrir un ancêtre approprié (+1), de Quête pour recevoir l'approbation de la Bête fabuleuse (+3) et être éprouvé par une Tribulation majeure (+9).

#### **[T2] Les trois Mystères du cercle intérieur**

Il est trois voies qui mènent au Mystère du cercle intérieur de la maison Bjornaer, chacune menant *in fine* à un type d'animal de cœur intime différent.

#### **[T3] Le mystère de la Quintessence (Mystère de la Maison majeur)**

Si l'homme possède le Don, il est un homme plus proche de la Perfection, si l'animal se fait vertueux, il est un animal plus proche de la Perfection.

La Bête fabuleuse montre au mage comment affiner la forme de son animal de cœur afin qu'il devienne un spécimen parfait de cette créature, une Bête de Vertu. La Bête de Vertu est une version surnaturelle de l'animal vulgaire. En apparence, elle ressemble globalement à n'importe quel spécimen vulgaire de cet animal même si elle peut être plus grande et plus impressionnante. Il s'agit là de la voie la plus couramment choisie au sein de la maison Bjornaer car elle met le mage en étroite relation avec l'essence de son être véritable.

Au moment d'être initié à ce Mystère, l'animal de cœur intime est retiré de l'animal de cœur public. Cette transformation s'avère intéressante par de nombreux aspects :

### [Début de liste]

\* Une Caractéristique de l'animal de cœur intime (sauf Intelligence) bénéficie d'un bonus permanent de +3 appliqué à la valeur de référence de l'animal (sans tenir compte des ajustements effectués par le mage sur ses propres Caractéristiques). Cette même Caractéristique bénéficie aussi d'un bonus permanent de +1 lorsque le mage est sous sa forme humaine, ce qui peut modifier les Caractéristiques de l'animal de cœur public selon les règles habituelles. La Caractéristique ainsi relevée doit être une Caractéristique pour laquelle l'animal vulgaire est réputé, telle que la Perception d'un aigle, la Présence d'un loup ou l'Énergie d'un ours.

Exemple : Un aigle a une Perception de +2, mais la Perception humaine du mage est de -1. Son animal de cœur public a donc une Perception de +1. Cependant, son animal de cœur intime gagne une Perception de +5 et bénéficie d'un bonus de +1 sous sa forme humaine qui a alors une Perception de 0. Cela signifie que son animal de cœur public a une Perception de +5 au final.

### [Début d'encadré]

#### [T2] Exemples d'exploit mythique

Perception : voir une lame qu'on sort de son fourreau à plus d'un kilomètre de distance, entendre l'herbe pousser

Présence : faire cesser une émeute d'un seul regard, rendre un animal servilement obéissant

Communication : amener une créature à obéir même s'il en va de sa vie, parler une langue jamais entendue

Force : soulever des charges faisant jusqu'à 20 fois son propre poids, infliger une Blessure grave à une créature de Taille +1 ou inférieure en cas d'attaque réussie

Énergie : se planter fermement à un endroit et n'en bouger qu'une fois décidé (un score de 21 en Force en lutte au corps à corps est requis pour déplacer un tel personnage), faire fi d'une Blessure incapacitante pendant deux minutes, récupérer d'une Blessure légère en une nuit.

Dextérité : courir sur la cime des arbres, combattre deux adversaires simultanément

Vivacité : se déplacer à 10 fois sa vitesse normale tant qu'il n'y a pas de Fatigue, agir deux fois par tour

### [Fin d'encadré]

\* L'animal de cœur intime peut accomplir un Exploit mythique lié à sa Caractéristique améliorée en échange d'un point de Confiance. Un Exploit mythique est une réussite automatique qui permet d'accomplir une action incroyable qu'il aurait normalement fallu déterminer à l'aide d'un jet de dés. Cet Exploit ne peut pas être utilisé pour réaliser une activité qui aurait dû prendre des jours voire des saisons.

\* L'animal de cœur intime est un spécimen parfait de son espèce. Lorsqu'il prend la forme de cet animal de cœur intime vertueux, le mage bjornaer ne conserve pas les Vices physiques qui affectent aussi normalement sa forme animale. Un mage avec un Handicap ne demeure pas handicapé lorsqu'il prend la

forme de sa Bête de Vertu, mais il est toujours affecté par ce Vice lorsqu'il prend la forme de son animal de cœur public.

[Fin de liste]

### **[T3] Le mystère de la Chimère (Mystère de la Maison majeur)**

Les Bêtes légendaires sont nos Ancêtres, pas nos Ennemis.

Le Bête fabuleuse transforme l'animal de cœur public pour en faire un nouvel animal de cœur qui mêle les traits de plusieurs animaux vulgaires. Cette créature hybride s'appelle une chimère. Les légendes font mention de nombre de chimères comme les griffons, les hippogriffes ou les licornes, mais la chimère ne doit pas nécessairement être calquée sur l'un de ces célèbres exemples. L'animal de cœur intime peut en effet emprunter des caractéristiques à deux animaux, quels qu'ils soient. Le conteur doit s'assurer que la forme complexe choisie pour l'animal de cœur intime du mage demeure bien noble (un hybride mêlant une tortue de terre à un faucon est ridicule, même si ces deux animaux sont, pris séparément, nobles).

Il est va de soi qu'une des deux créatures choisies doit être l'animal de cœur public du mage et qu'elle devra constituer au moins la moitié du corps de la chimère. Il est impossible d'inclure un humain dans la composition de la forme chimérique (pour créer un centaure ou une sirène par exemple).

Une fois que la forme générale de la chimère a été décidée, le conteur et le joueur doivent s'accorder sur les Caractéristiques, Compétences, Vertus et Qualités (voir l'annexe de ce chapitre) la chimère retirera de chacun de ses deux parents animaux. Cela permet de déterminer la forme générale de l'animal de cœur intime.

En plus de permettre de combiner les traits de différentes formes animales, cette transformation présente d'autres intérêts :

[Début de liste]

\* Un animal de cœur chimérique fait une catégorie de taille de plus que l'animal de cœur public ou est aussi imposant que la créature à laquelle l'animal de cœur public a été combiné si cette créature est plus grosse. La solution offrant l'accroissement de taille le plus important est choisie.

Exemple : Un Bjornaer-aigle (Taille -2) acquérant des Caractéristiques de lion (Taille +2) passe à Taille +2. Un Bjornaer-lion s'adjoignant les Caractéristiques d'un aigle passe à Taille +3.

[Début d'encadré]

### **[T2] Exemples de Forme élémentaires**

**Pierre** : le corps se transforme en pierre. La masse du mage est multipliée par 5 sans que ses dimensions en soient fondamentalement changées (+2 en Taille et ajustement en conséquence de la gamme de blessures, mais la Force reste inchangée). Il bénéficie d'un bonus de +15 en Encaissement, mais sa Vivacité est réduite de 5.

**Air** : comme Manteau de brume, effet permanent.

**Feu** : le corps devient une flamme vivante. Le mage n'a pas besoin de combustible pour continuer à brûler, mais il enflamme tout matériau qui entre en contact avec lui et inflige +10 dégâts à quiconque le touche. Son feu ne peut pas être éteint et il ne peut pas le faire disparaître.

**Eau** : comme Transformation en eau, effet permanent.

Pour d'autres éléments, s'appuyer sur les effets listés ci-dessus.

[Fin d'encadré]

\* L'animal de cœur intime gagne une nouvelle Vertu mineure. Les animaux de cœur sanguins reçoivent Réflexes éclair. Les animaux de cœur bilieux reçoivent Réserves de Force. Les animaux de cœur atrabilaires reçoivent une Immunité mineure (le joueur et le conteur doivent s'accorder sur l'objet de cette immunité). Les animaux de cœur flegmatiques reçoivent Intuition. Si le personnage possède déjà la Vertu mentionnée, le conteur doit en choisir une autre tout aussi appropriée.

\* Les talents en combat de la chimère sont déterminés par les Compétences, Vertus et Qualités qu'elle a conservée de chacune des formes dont elle est composée.

[Fin de liste]

## **[T2] Le mystère de l'Anima (Mystère de la Maison majeur)**

Ouvre ton cœur à la Dimension magique.

La Bête fabuleuse transforme l'animal de cœur en une forme élémentaire ou spirituelle. Ce glissement vers l'animal de cœur intime est souvent le plus délicat des trois car la nouvelle forme est totalement différente de l'ancienne. C'est pourquoi il est plus rarement choisi.

Lorsqu'il gagne la connaissance de ce Mystère du cercle intérieur, un mage bjournaer peut se transformer en une créature de même forme et de même taille que son animal de cœur public, mais cet animal de cœur est entièrement composé de matière élémentaire. Le corps peut être composé d'un des quatre éléments classiques (terre, feu, air ou eau) ou d'une autre matière comme de la fumée ou de l'ombre. Lorsqu'il est sous cette forme, le mage est affecté par la Forme hermétique associée à (ou la plus proche de) cet élément plutôt que par la forme Animal.

### **[T2] L'animal de cœur intime en jeu**

Une fois initié, le mage peut prendre la forme de son animal de cœur intime en prenant d'abord la forme de son animal de cœur public, puis en effectuant un jet d'Énergie + Animal de cœur contre un Facteur de difficulté de 9. Ce processus prend un tour complet durant lequel le mage ne peut effectuer aucune action en dehors de se défendre, utilisant alors les statistiques de son animal de cœur public jusqu'à ce que la transformation soit complète. La démarche inverse suit les mêmes étapes, mais ne requiert pas de jet, le passage de l'animal de cœur intime à l'animal de cœur public étant automatique.

Toute caractéristique physique ou tout pouvoir possédé par l'animal de cœur intime ne peut être utilisé que lorsque le mage est sous cette forme. Toutes les caractéristiques de l'animal de cœur intime s'appliquent de manière égale et simultanée. Lorsqu'il prend la forme de son animal de cœur intime, le mage ne peut pas plus choisir de ne garder que quelques caractéristiques physiques de sa nouvelle forme que lorsqu'il prend celle de son animal de cœur public. La Forme cachée s'applique toujours à l'animal de cœur intime même s'il faut admettre que, sous cette forme, elle est d'une utilité plus limitée car les animaux de cœur intime ont souvent des caractéristiques physiques surnaturelles évidentes. À moins qu'il y ait eu modification ou affinement grâce aux autres Mystères du cercle intérieur, l'animal de cœur intime a tous les Vices, Vertus, Caractéristiques, Qualités et Compétences de l'animal de cœur public.

### **[T2] Affiner l'animal de cœur intime**

Un animal de cœur intime peut être raffiné à travers un certain nombre de petites Initiations. Ces Initiations ultérieures peuvent signifier la modification de la Taille ou des Caractéristiques de l'animal de cœur intime ou bien l'acquisition de nouvelles Qualités ou Vertus ou de nouveaux Pouvoirs. Le mage ne peut s'en remettre qu'à ses connaissances personnelles pour mener à bien ce processus d'affinement car son mystagoge est désormais retourné à la solitude des territoires sauvages.

### **[T3] Initiation aux affinements**

Les enseignements de leur Bête fabuleuse ancestrale et les connaissances qu'ils ont acquises sur la Maison permettent aux mages bjournaers de mettre au point une ébauche de rite qui est un premier pas sur cette

voie. Pour être amorcé, ce rite ne nécessite pas de Quête ou de Tribulation, juste une saison de purification rituelle dans l'isolement le plus total sur un site ancestral (voir plus haut) où le mage invoque les ancêtres et consomme physiquement de grandes quantités de vis qui provoquent chez lui de la Distorsion. Cependant, ce rite peut ne pas s'avérer suffisant en soi pour accéder aux affinements voulus. Il doit en conséquence être modifié pour obtenir un bonus plus important. Toutes les Initiations s'appuient sur la Présence de la forme humaine, pas sur celle de l'un ou l'autre des animaux de cœur. Cette ébauche de rite est remarquable car elle sert à elle seule à accéder à tous les Mystères d'affinement. Toutefois, elle ne peut pas être utilisée pour accéder aux autres Mystères.

#### **[T4] Ébauche d'initiation à un Mystère d'affinement**

Facteur de difficulté : variable, voir plus bas Affinements

Bonus de rite : +7 + bonus de Résonance

Détails du rite : le mage doit passer au moins une saison sur un site ancestral (+3), consommer physiquement un pion de vis (d'un Art adéquat) par tranche de 3 points du Facteur de difficulté d'Initiation et acquérir 1 point de Distorsion en conséquence (+1). La Vertu gagnée ne peut être utilisée que lorsqu'il est sous la forme de son animal de cœur intime (bonus spécial de +3). Le type d'animal de cœur intime offre un bonus de Résonance pour l'Initiation afférente à certains Affinements :

#### **[Début de liste]**

\* Mystère de la Quintessence : +3 pour les Vertus et l'augmentation de Caractéristiques

\* Mystère de la Chimère : +3 pour les Qualités et les changements de Taille

\* Mystère de l'Anima : +3 pour les Pouvoirs mineurs et majeurs

#### **[Fin de liste]**

Cette ébauche de rite suffit rarement pour être initié au Mystère voulu et, dans ce cas, le mage doit généralement ajouter un autre élément à son rite, comme expliqué dans l'Introduction. Le conteur attribue aussi un bonus (ou un malus) de justesse au rite. Ce bonus/malus s'échelonne de -5 à +5 selon qu'il estime que cet élément est plus ou moins pertinent dans le cadre l'Initiation à un Affinement précis. Le joueur ne doit pas être informé de ce bonus tant que le rite d'Initiation n'a pas été effectué.

#### **[T3] Affinements**

Les affinements ne touchent que l'animal de cœur intime. Un mage ne peut pas appliquer un Mystère d'affinement à sa forme humaine ou à son animal de cœur public.

#### **[T4] Changements de Taille**

La Taille de l'animal de cœur intime peut être augmentée d'un point à chaque fois. Ce processus n'affecte pas la Force ou la Vivacité de manière standard (voir plus bas l'annexe de ce chapitre). Plus la Taille de l'animal de cœur intime s'éloigne de sa taille naturelle, plus il devient difficile d'accéder à cet affinement. Vis concerné : Muto. Facteur de difficulté 18 + (3 par changement de Taille antérieur).

#### **[T4] Augmentation des scores de Caractéristiques**

Toutes les Caractéristiques de l'animal de cœur intime (sauf Intelligence) sont augmentées de 1. Plus les Caractéristiques s'éloignent de leur valeur naturelle, plus il devient difficile d'accéder à cet affinement. Vis concerné : Creo. Facteur de difficulté 18 + (3 par augmentation de score antérieure).

#### **[T4] Acquisition de Qualités**

L'animal de cœur intime peut acquérir une Qualité animale, qu'il s'agisse d'un trait physique ou d'un talent naturel. Une liste des Qualités est disponible dans l'annexe de ce chapitre. Les Qualités confèrent en général des avantages moindres que les Vertus, leur accès est donc légèrement plus facile. Vis concerné : Animal. Facteur de difficulté 15.

#### **[T4] Acquisition de Vertus**

L'animal de cœur intime peut acquérir une Vertu mineure ou majeure sélectionnée dans une liste. Cette liste peut être élargie à d'autres Vertus avec l'accord du conteur. Vis concerné : Vim.

#### **[Début de liste]**

\* Vertus majeures : Immunité majeure, Connaissance du (Terrain). Facteur de difficulté 30.

\* Vertus mineures : Constitution solide, Odorat puissant, Vision acérée, Immunité mineure, Réflexes éclair, Endurance, Sensibilité à la magie, Sens de l'équilibre, Regard perçant, Convalescence rapide, Réserves de Force, Double vue, Ouïe fine, Vigueur, Sens de la nature. Facteur de difficulté 18.

#### **[Fin de liste]**

#### **[T4] Acquisition de Pouvoirs**

L'animal de cœur intime peut acquérir un Pouvoir surnaturel qui est alors présenté comme s'il s'agissait d'un objet magique majeur disposant donc d'un nombre d'utilisations par jour et d'une Pénétration. Le Total de laboratoire du mage dans les Arts concernés doit dépasser le niveau d'effet sous peine de ne pas avoir les capacités de l'utiliser. Cependant, le Pouvoir n'est pas un enchantement, mais le fruit d'une Initiation. Si le Pouvoir voulu ne peut pas être utilisé comme un effet hermétique, il ne peut donc pas être gagné grâce à cette Initiation. Les cibles sensorielles peuvent être transformées en Pouvoirs majeurs à travers une Initiation si le mage a eu accès à ce Mystère. Vis concerné : Forme du Pouvoir acquis.

#### **[Début de liste]**

\* Les Pouvoirs mineurs sont des effets qui affectent uniquement le mage qui en fait usage (par exemple, une résistance au feu) ou bien ce sont des sorts de perception de la magie Intellego. Les Pouvoirs mineurs peuvent avoir un effet permanent. Facteur de difficulté 21.

\* Les Pouvoirs majeurs correspondent à tous les effets qui touchent toute cible autre que le mage lui-même. En règle générale, si un sort utilise un Total de Pénétration pour fonctionner alors c'est un Pouvoir majeur. Les Pouvoirs majeurs ne peuvent pas être permanents. Facteur de difficulté 30.

#### **[Fin de liste]**

Exemple : L'animal de cœur intime d'Ulf est, suite à son Initiation au mystère de l'Anima, un loup entièrement fait d'ombre. On le considère comme une forme d'air et ses statistiques sont ajustées en fonction. Il veut obtenir la capacité de se déplacer d'ombre en ombre pour pouvoir prendre ses ennemis par surprise. Il s'agit là d'un sort Rego Animal faisant usage des règles Rego Corpus en matière de déplacement instantané. Au niveau 15 (le niveau de base) il peut se déplacer sur une distance maximale de 50 pas et il souhaite pouvoir effectuer cette action 24 fois par jour, soit un niveau total de 20 (ce qui signifie qu'il doit avoir un Total de laboratoire en Rego Corpus de 20). Un tel Pouvoir mineur requiert habituellement un Total d'Initiation de 21 + (un Pouvoir mineur), mais comme il s'agit de la première Initiation d'Ulf depuis la Tribulation majeure qu'il a endurée pour obtenir son animal de cœur intime, ce total descend à 12.

Sachant que son animal de cœur-anima est réceptif à l'Initiation à des Pouvoirs, il décide de ne pas modifier son ébauche de rite. Il a un bonus de rite de +10 (+7 + 3 parce que son animal de cœur est un anima) qui, ajouté à sa Présence de 2 et à sa Connaissance de la maison Bjornaer de 5, est plus que suffisant pour accéder à ce Mystère.

Plusieurs affinements plus tard, Ulf veut augmenter sa Taille de 1 point et passer à 0. Cette Initiation a un Facteur de difficulté de 18 (il a épuisé tous ses bonus de Tribulation). Étant donné qu'il ne bénéficie d'aucun bonus de Résonance, il décide d'ajouter une Quête à son rite initial, se donnant pour objectif de trouver le plus grand loup du tribunal et de le défaire en combat singulier. Le jet de modification du rite est une réussite et le conteur accorde un bonus de justesse de +3 car cette Quête est totalement en adéquation avec le Mystère brigué. Son bonus de Rite est donc de +13 (7 + 3 pour la Quête + 3 en bonus de justesse), soit un Total d'Initiation de 20. Sans le bonus de justesse pour sa Quête, il aurait échoué et aurait dû tout reprendre depuis le début.

### **[T1] La Chasseresse du bois**

La secte à mystères ésotérique que représente la Chasseresse du bois, plus communément appelée la Chasseresse, veille jalousement sur les enseignements des disciples de Merinita qui furent vaincus par Quendalon au début du IX<sup>e</sup> siècle et qui trouvèrent refuge auprès de la maison Bjornaer. La secte compte aussi en son sein des membres de la maison Merinita qui rejettent les us et coutumes féériques de leur Maison ainsi que quelques membres d'autres Maison, principalement des maisons Flambeau et Ex Miscellanea, attirés par les enseignements messianiques de la secte.

Ils se sont donné un objectif de taille : former et fêter l'avènement d'un messie païen à qui la déesse Diane donnera la clef pour débloquent le pouvoir de la nature, affectant ainsi tout l'Ordre d'Hermès et sa magie. Pour atteindre cet objectif, ils ont pour ainsi dire totalement abandonné le culte des ancêtres de la maison Bjornaer, n'invokant plus guère que son nom et ne participant aux rituels que pour satisfaire aux exigences de la maison Bjornaer lors des grands événements. À la place, ils vouent un culte à la déesse Diane dans le cadre de rituels secrets, loin des regards du reste de la Maison.

### **[T2] Histoire de la Chasseresse du bois**

La Chasseresse est convaincue que la bataille qui a opposé Quendalon et Myanar était une lutte pour prendre la tête de la secte de Diane, la déesse romaine des animaux et de la chasse. Dans l'Antiquité, le prêtre de Diane Nemorensis (« Diane du bois ») devait tuer son prédécesseur pour pouvoir prétendre à la direction de la secte. Selon la Chasseresse, Quendalon tua d'abord Merinita pour devenir grand prêtre de Diane, puis il tua Myanar qui avait revendiqué cette fonction.

Défaits, les disciples de Myanar se réfugièrent auprès de la maison Bjornaer où ils créèrent en secret une secte de Diane concurrente, rassemblant toutes les informations qu'ils purent trouver sur ce qu'ils considéraient comme la vraie magie de Merinita, la magie qui était celle de cette Maison avant qu'elle ne soit entachée par la féerie. Pendant deux siècles, cette société se fit discrète, cachée au sein de la maison Bjornaer jusqu'à ce qu'en 1129, Mendalus de la maison Merinita affirme lors d'un Grand Tribunal que Quendalon avait eu tort et que l'Ordre se devait de poursuivre le chemin vrai tracé par Merinita. Plusieurs membres de la maison Merinita se mirent alors en quête de la magie de la nature, initiant alors une sous-tradition au sein de la Maison. Mendalus était en fait un hiérophante de la Chasseresse qui avait perdu la raison suite à un Crépuscule qui n'avait que trop duré. Ses actions servaient les desseins de la Chasseresse, mais il représentait aussi une menace car il pouvait à tout moment révéler ses secrets. Il se prenait pour le messie qu'ils recherchaient et les autres hiérophantes de la Chasseresse furent contraints de le faire taire en déclarant une Guerre de magiciens à son encontre et en le tuant.

La Chasseresse contacta secrètement les membres de la maison Merinita qui avaient suivi Mendalus et les plus remarquables d'entre eux furent invités à intégrer la secte. Depuis lors, le cas de tout mage issu d'une autre Maison qui exprime son intérêt pour les enseignements de Mendalus est examiné de près par la Chasseresse qui peut aller jusqu'à lui proposer d'intégrer la secte.

### **[T2] La Chasseresse de nos jours**

La Chasseresse est une petite secte fanatique qui poursuit un but très précis : entraîner un de ses membres afin de le rendre assez puissant pour qu'il puisse trouver Quendalon (dont on suppose qu'il se terre en Arcadie) et le détruire. La déesse elle-même sacrera alors son nouveau grand prêtre ou sa nouvelle grande

prêtresse et lui donnera le pouvoir de réformer intégralement l'Ordre pour faire de ces mages qui s'adonnent à la magie hermétique des adeptes du culte de la nature. Pour atteindre ce but, la Chasseresse est entièrement tournée vers la quête des secrets des anciens adorateurs de la nature. D'aucuns disent que la Chasseresse a retrouvé des bribes de sagesse de la maison Diedne et que ses membres cherchent à entrer en contact avec les rescapés de cette même Maison pour demander leur assistance pour défaire Quendalon et convertir ses disciples.

Très peu de mages extérieurs à la Chasseresse accordent du crédit aux revendications de la Chasseresse. La Chasseresse ne s'oppose pas activement à la maison Merinita, préférant concentrer toute son énergie sur la contemplation des mystères de la nature, forte de sa conviction que les pouvoirs messianiques du nouveau grand prêtre lui permettront de prévaloir face à la maison Merinita. Bien évidemment, les magiciens féériques de la maison Merinita gardent un œil sur la Chasseresse, mais ils ne la considèrent pas comme une menace tant qu'elle n'affiche pas une hostilité ouverte à l'égard du reste de la Maison.

La réunion de la Chasseresse est toujours organisée dans le plus grand secret lors des ides d'août (le jour sacré de Diane) en un lieu sacré pour la déesse (qui change chaque année). Il est en effet de mise que ses membres portent un masque à cette réunion et prennent un pseudonyme de culte tiré des légendes concernant Diane. Seuls les membres d'un rang avancé savent qu'un certain nombre des membres de la Chasseresse sont en fait des rebouteux (qui peuvent même être de la lignée de Diedne pour certains) qui n'appartiennent pas à l'Ordre d'Hermès. Grâce à l'anonymat que la société leur offre, ils sont ainsi à l'abri des mages qui voudraient les pourchasser.

### **[T2] Organisation de la Chasseresse**

La Chasseresse compte trois niveaux d'Initiation : le rang initial des kerykis, le rang intermédiaire des eumolpides et le rang avancé des hiérophantes. La compétence Connaissance de la Chasseresse du bois (abrégée en Connaissance de la Chasseresse) est nécessaire pour pouvoir être initié à l'un de ces trois grades.

### **[T3] Kerykis**

Les membres de ce rang s'attachent à étudier la nature et ils ne se soucient pas du but premier de la société. Ils ne sont en effet mis au fait des objectifs de la société que s'ils témoignent d'un intérêt personnel pour eux. Ils sont chargés de recouvrer les connaissances que les anciens avaient de la nature, mais qui ont depuis été perdues. Il faut, pour devenir un membre de la société et rejoindre les kerykis, être initié au mystère de la Connaissance de la nature (voir maison Merinita : Mystères de la nature) lors d'une des réunions annuelles de la secte. Un mage bjornaer accueilli au sein de la secte sera probablement initié par ses frères de sept, mais pas avant qu'il n'ait été accueilli au sein de l'Ordre d'Hermès.

### **[T4] Initiation au rang de kerykes et au mystère de la Connaissance de la nature**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +9

Détails du rite : l'Initié doit obtenir Connaissance de la Chasseresse 1 suite à un minimum d'une saison passée sous la tutelle du mystagogue (+3), découvrir et faire part aux hiérophantes d'une tradition magique relative à l'étude ou au culte de la nature jusque-là inconnue d'eux comme, par exemple, un nouveau (ou un ancien) sort, un livre ancien ou un objet magique majeur fabriqué par la maison Diedne (+3) et enfin prêter serment d'obéissance aux hiérophantes du culte (vice Vœu, +3).

### **[T3] Eumolpides**

Les eumolpides se concentrent sur l'aspect religieux de la société, tout particulièrement sur le culte de Diane et sur la découverte et la formation de leur messie païen. Un kerykes qui souhaite rejoindre les eumolpides doit avoir Connaissance de la Chasseresse à 3 et cette Initiation lui permet d'accéder au mystère de la Théurgie hermétique (voir Les Mystères, édition révisée). Les eumolpides qui prouvent leur

loyauté envers la Chasseresse et qui ont un rôle dans l'accomplissement de ses desseins peuvent aussi être initiés aux mystères des Noms de pouvoir et de la Magie d'invocation (tous deux présentés en détail dans Les Mystères, édition révisée), apprenant ainsi le nom de puissantes divinités liées à la nature telles que Déméter ou Coré.

#### **[T4] Initiation au rang d'eumolpide et au mystère de la Théurgie hermétique**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +12

Détails du rite : Lors des ides d'août, l'initié doit, soit se baigner dans les eaux du Lac Nemi (dans le Tribunal de Rome), soit oindre la statue de Diane à Éphèse (dans le Tribunal de Thèbes) d'huile sacrée (+3) et il doit recevoir la marque mystique qui lui aliénera à jamais le peuple féérique (vice Nuisance surnaturelle, +9).

#### **[T3] Hiérophantes**

Les trois hiérophantes de la Chasseresse, soit les trois membres qui en conduisent le culte, sont élus par les eumolpides. Il y a toujours parmi eux une prêtresse de Diane et une prêtresse de Cérès. Le troisième peut être un homme ou une femme, mais il s'agit généralement d'un prêtre d'un dieu païen. Au moment où il est choisi comme hiérophante, le mage est initié au mystère de la Synthemata hermétique (voir Les Mystères, édition révisée) par les deux autres hiérophantes. Ce Mystère est essentiel au bon déroulement des plans de la Chasseresse car, avec lui, ses membres espèrent pouvoir contrôler leur messie une fois créé. Lors de ce rite, l'initié révèle son identité aux deux autres hiérophantes, si bien que le hiérophante le plus âgé connaît l'identité des deux autres hiérophantes alors que le plus jeune d'entre eux ne connaît l'identité d'aucun.

Les hiérophantes sont les gardiens du rite d'initiation au Mystère le plus secret du culte : l'Ascension à la galerie des héros (voir Les Mystères, édition révisée, chapitre 9 : La Théurgie hermétique). Une fois que le messie païen aura été choisi parmi les kerykis, il prouvera sa valeur en terrassant Quendalon, s'attirant par la même occasion la bénédiction de Diane et devenant l'objet de vénération des eumolpides dans sa tâche de réformation de l'Ordre d'Hermès.

#### **[T4] Initiation au rang d'hiérophante et au mystère de la Synthemata hermétique**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +7

Détails du rite : l'initié est mis à nu (sacrifice d'anonymat, +1). Il doit ensuite traquer, pourchasser et abattre un des cerfs blancs sacrés de Diane, et tout cela en un seul jour (+3). Revêtu de la peau du cerf, il doit ensuite découvrir son nom secret, nom dont il fera alors part aux autres hiérophantes (Tribulation mineure telle que décrite pour le mystère du Nom secret, +3).

#### **[T4] Initiation au rang d'Élu de Diane et au mystère de l'Ascension à la galerie des héros**

Facteur de difficulté : 30 (Vertu majeure inconnue du mystagogue)

Bonus de rite : +24

Détails du rite : l'initié doit effectuer une Quête unique : trouver Quendalon en Arcadie et le terrasser (+6). À cela s'ajoute le sacrifice de tout ce qu'il possède, a fabriqué ou a écrit dans sa vie de mage (+6) ainsi que la soumission à un aveuglement rituel infligé par les hiérophantes (Tribulation majeure) en présence de Diane elle-même (+3).

#### **[T1] La magie de la maison Bjornaer**

La maison Bjornaer présente une diversité en matière de magie semblable à celle de n'importe quelle autre Maison bien que ses membres semblent avoir une inclination particulière pour la magie Muto, et ce, malgré leur défiance à l'égard des changements de forme. On dit des mages de la maison Bjornaer qu'ils présentent le plus souvent une Déficience en magie Ignem car ils associent le feu avec la civilisation, une chose que les animaux craignent instinctivement. Cette calomnie est très répandue au sein de l'Ordre bien qu'il n'en soit rien, tout du moins depuis le Schisme. Certains mages bjornaers trouvent une telle accusation insultante.

Il est courant qu'un lien existe entre la magie et l'animal de cœur d'un disciple de la maison Bjornaer. Certains de ses sorts, si ce n'est tous, reproduisent les attributs et capacités mythiques qu'on attribue à son animal de cœur ou bien ils renforcent ses capacités naturelles. Les sorts qui lui permettent d'effectuer, sous sa forme animale, des choses qu'il ne peut normalement faire que sous sa forme humaine sont aussi très populaires. Ainsi, la plupart des mages bjornaers savent (ou sont capables de lancer spontanément) Bras invisible qui leur permet d'ouvrir des portes et de tourner les pages d'un livre. D'autres sorts leur permettent de se créer une parure de vêtements s'ils sont amenés à beaucoup voyager sous la forme de leur animal de cœur. Les membres de la maison Bjornaer font un usage beaucoup plus intensif des Cibles sensorielles magiques que les autres Maisons, même ceux qui n'ont pas été initiés à la vertu Magie sensorielle (voir plus haut). Leur variante de Dialogue avec la flamme vive est, par exemple, un sort ayant pour Portée Personne et pour Cible Ouïe avec un complément gratuit Mentem qui permet de transformer en pensées le son produit par un feu.

Il est certains sorts connus de la maison Bjornaer qui ne sont pas répandus dans l'Ordre, mais qu'on retrouve souvent dans la bibliothèque personnelle des membres de la maison Bjornaer. Ces sorts sont détaillés ci-dessous. Tout sort qui affecte un animal de cœur de Taille +2 ou supérieure doit être créé avec un modificateur de Taille (voir ArM5, page **XX**) et gagne donc au moins 1 en ampleur.

#### **[T4] La Voix du mage bjornaer**

MuAn 15

P : Per, D : Soleil, C : Ind

Ce sort permet au lanceur de parler avec une voix humaine même sous sa forme animale. Le lanceur doit être sous sa forme animale pour lancer ce sort car il vise la capacité vocale de cette forme et il doit pouvoir lancer ce sort sans avoir à parler ou à l'accompagner de gestes (habituellement, malus de -15). Une fois affecté par le sort, le mage peut utiliser sa propre voix sans subir de malus lors du lancement de sorts.

(Base 5, +2 Soleil)

#### **[T4] Forme de l'animal de cœur (tempérament)**

MuAn20

P : Per, D : Soleil, C : Ind

Il existe quatre versions de ce sort, soit une pour chaque tempérament : sanguin, bilieux, atrabilaire et flegmatique. Ces sorts doivent être lancés sous forme animale car ils renforcent les affinités avec le tempérament de cette forme et les humains ont par nature un tempérament plus équilibré que les animaux. Un mage bjornaer peut reprendre forme humaine après avoir lancé ce sort et continuer à en être affecté. Il n'est pas nécessaire que la forme animale qu'il prend corresponde au tempérament concerné par le sort. Cependant, si ces deux éléments s'accordent, tous les bonus conférés par le sort sont augmentés de 1. Un seul de ces sorts peut être lancé à un même personnage à un moment donné : ils agissent en influant sur les humeurs corporelles et une seule humeur peut être influencée de la sorte.

Sanguin : +1 Viv, +3 à tous les jets destinés à annuler toutes les craintes naturelles que le lanceur inspire (comme un animal sauvage possédant le Don). Confère temporairement le trait de personnalité Enjoué à +3 (ou augmente de 3 ce trait s'il existe déjà).

Bilieux : +1 Dex, +3 à tous les jets pour suivre une piste ou trouver quelque chose qui a été délibérément caché. Confère temporairement le trait de personnalité Courageux (ou augmente de 3 ce trait s'il existe déjà).

Atrabilaire : +1 Éne, +3 à tous les jets pour communiquer malgré la barrière linguistique grâce à l'empathie, la langue des signes, etc. Confère temporairement le trait de personnalité Créatif (ou augmente de 3 ce trait s'il existe déjà).

Flegmatique : +1 For, +3 à tous les jets sollicitant l'intuition ou la mémoire. Confère temporairement le trait de personnalité Pondéré (ou augmente de 3 ce trait s'il existe déjà).

(Base 5, +2 Soleil, +1 complexité)

#### **[T4] Aide au sort (Forme) étouffé**

MuVi Gén

P : Au contact, D : Mom, C : Ind

Ce sort est lancé en même temps qu'un autre sort formel (voir ArM5, page **XX**) dont le niveau doit être inférieur au double du niveau du sort ici présenté. S'il est lancé avec succès, le sort visé peut être lancé sans qu'aucun malus (du fait de l'absence de voix et/ou de gestuelle) ne s'applique à son Total de lancement. Même si ce sort Muto Vim nécessite, comme d'habitude, une gestuelle et l'usage de la voix, le total de lancement du sort concerné n'est nullement affecté par un malus, ce qui offre de plus grandes chances de réussite à des sorts ardues qui testent les limites des capacités du mage lorsqu'elles se trouvent restreintes, et ce, sans risquer de prendre de la Fatigue. Si le sort visé a une Portée Voix, le volume avec lequel le sort ici décrit est lancé détermine la portée du sort visé. Il existe dix versions de ce sort, une pour chaque Forme hermétique. Ce sort est particulièrement utile aux mages bjornaers qui souhaitent conserver l'apparence d'un animal vulgaire tout en pouvant continuer à lancer des sorts.

(Effet de base, +1 Au contact)

#### **[T1] Personnages de la maison Bjornaer**

La première étape lors de la création d'un mage de la maison Bjornaer est de décider quel sera son animal de cœur. Il faut ensuite décider du clan qui s'accordera le mieux avec les opinions philosophiques du personnage. Le conteur décide de la localisation et de la composition de son sept (s'il en a un), même s'il peut être ouvert à vos propositions.

#### **[T2] Vertus et Vices**

Il faut considérer les Vertus qui correspondent tout particulièrement à l'animal de cœur du personnage. On peut ainsi s'attendre à ce qu'un mage bjornaer-ours soit un Colosse, à ce qu'un mage bjornaer-loup ait un Regard perçant ou à ce qu'un mage bjornaer-aigle ait une Vision acérée. De la même manière, il faut considérer quels Vices représentent au mieux cet animal de cœur. Par exemple, un mage bjornaer-sanglier peut avoir une Petite carrure. Le choix des Vices de personnalité doit être effectué en ayant toujours l'animal de cœur à l'esprit. Il est possible d'inventer de nouveaux Vices de personnalité pour les personnages bjornaers comme Période de ponte, Hibernation, Migrateur, Territorial, Grand solitaire, Dandy, Sauvage ou encore Carnivore.

Il est peu probable qu'un personnage bjornaer ait du Sang féérique au vu de l'aversion qu'inspirent à la maison Bjornaer les affaires féériques. Posséder la vertu Changepeau ou Changeur de forme ou le vice Lycanthrope est un inconvénient majeur pour le mage au sein de la Maison et, si le joueur fait le choix de

prendre une de ces Vertus ou ce Vice, il lui faudra bien réfléchir aux circonstances qui ont permis à son mage de finir son apprentissage en conservant cette Vertu et sa vie. Si la Maison ne sait rien de cette Vertu, elle le handicapera moins, mais il devra en échange prendre le vice Sombre secret pour que puisse être prise en compte l'éventualité où cette capacité qui le désigne comme un des ennemis héréditaires de la Maison serait découverte. Pour plus d'informations sur les restrictions qui s'appliquent aux changements de forme des mages bjornaers, voir plus haut Apprentissage.

### **[T3] Sang mythique**

Birna a eu de nombreux enfants naturels dans sa vie et sa lignée est scrupuleusement protégée par la maison Bjornaer qui cherche en eux les signes du Don. Les mages de cette lignée ont toujours un ours pour animal de cœur, mais en dehors de cela, le sang de la Fondatrice peut se manifester de nombreuses autres manières. Le plus souvent, ceux de la lignée de Birna reçoivent une Expertise magique mineure en Créatures légendaires ainsi qu'un des sorts Forme de l'animal de cœur (tempérament) comme caractéristique magique. Ces sorts furent initialement créés pour reproduire les capacités innées de Birna. Le Vice de personnalité mineur inhérent à la lignée de Birna est le suivant : Paresseux (voir plus bas Nouveaux Vices).

Il est aussi possible d'avoir du sang de Bête fabuleuse car des enfants possédant le Don peuvent être le fruit de l'interaction entre une Bête fabuleuse et un humain sous une forme animale. Les avantages liés à cette Vertu sont, habituellement, représentatifs des pouvoirs surnaturels de la Bête fabuleuse concernée.

### **[T2] Nouvelles Vertus**

#### **[T4] Clan Ilfetu**

Mineure, Hermétique

Le personnage appartient au clan Ilfetu et a reçu une initiation avancée aux rituels de la Maison. Il reçoit 50 points d'expérience supplémentaires à répartir entre Connaissance de la maison Bjornaer, Connaissance de la magie (avec comme spécialité les Bêtes fabuleuses) et Langue (gotique), la langue morte que la Maison utilise pour tous ses rituels. Le mage peut aussi avoir été initié au mystère ésotérique Divination et augures (voir Les Mystères, édition révisée). Si c'est le cas, cette Vertu peut être achetée au coût standard de 10 points de Vertu et de Vice. Le clan Ilfetu enseigne l'haemagmomancie, une méthode de Divination qui s'appuie sur l'observation des projections de sang laissées par des animaux blessés. Les bonus de Divination suivants y sont rattachés : +5 famille, +3 Corpus.

#### **[T4] Odorat puissant**

Mineure, Générale

Le nez du personnage est plus sensible que celui d'un humain standard. Il reçoit un bonus de +3 à tous ses jets impliquant son odorat, y compris lorsqu'il s'agit de suivre une piste avec la compétence Chasse.

#### **[T4] Chef de meute/Meneur né**

Mineure, Générale

Le personnage est un individu dominant dont l'attitude incite les autres à faire ce qu'il dit. Sa prestance lui procure un bonus de +3 dans les situations sociales qui l'amènent à diriger d'autres personnages. Les gens sont plus susceptibles de suivre ses ordres ou ses conseils. S'il possède le Don, ce bonus peut lui permettre de temporairement surmonter les difficultés sociales dues à son Don grâce à sa personnalité dominante. Les membres de la maison Bjornaer qui ont été initiés tôt dans leur apprentissage possèdent souvent cette Vertu.

#### **[Début d'encadré]**

## [T2] Vertus et Vices courants

Chaque mage bjornaer reçoit gratuitement la vertu surnaturelle Animal de cœur. Les membres du clan Ilfetu doivent prendre la nouvelle vertu « Clan Ilfetu ». Parmi les Vices et Vertus courants au sein de la Maison on trouve aussi :

### [Début de liste]

- \* Affinité pour l'animal de cœur
- \* Empathie avec les animaux
- \* Forme de prédilection
- \* Indifférence des animaux
- \* Talent pour l'Animal de cœur
- \* Magie silencieuse
- \* Circonstances spéciales : lorsqu'il est sous sa forme humaine ou sous sa forme animale.
- \* Confiance en soi : les mages qui sont passés par le Rituel des douze ans tôt dans leur apprentissage sont alors considérés très jeunes comme des égaux par les adultes, ce qui leur permet de développer de l'assurance et de la confiance en eux.
- \* Bonus aux études : particulièrement utile aux mages qui passent beaucoup de temps sous la forme de leur animal de cœur.
- \* Magie subtile
- \* Connaissance du (Terrain) : particulièrement adapté aux mages bjornaers typiquement « sauvages ».
- \* Sens de la nature : particulièrement adapté aux mages bjornaers typiquement « sauvages ».
- \* Compagnon animal : certains mages bjornaers développent un attachement profond à l'égard des animaux de la même espèce qu'eux qui peuvent remplir un rôle similaire à celui d'époux ou de subordonnés.
- \* Mauvaise réputation : si un personnage est connu pour avoir possédé la capacité de changer de forme avant le Rituel des douze ans, il peut prendre la réputation d'uswaurpa (rebut).
- \* Éducation sauvage : jadis courant, ce Vice est de nos jours plus rare comme la Maison tente de se détacher de ses racines primitives. Elle ne recherche désormais plus de tels apprentis.
- \* Manque de confiance en soi : les mages qui ont été des catuli pendant la majeure partie de leur apprentissage s'habituent souvent à se voir commander, même par plus jeune qu'eux.
- \* Compagnon animal magique : les mages bjornaers tissent souvent des liens d'amitié avec des créatures magiques pour combler le vide laissé par l'interdiction qui leur est faite de s'attacher un familier.
- \* Mentor : un membre du sept auquel le personnage doit beaucoup de sa formation.
- \* Condition nécessaire : lorsqu'il est sous sa forme humaine ou sous sa forme animale.
- \* Restriction : lorsqu'il est sous sa forme humaine ou sous sa forme animale.
- \* Études contraintes

### [Fin de liste]

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples de Sang mythique

[T4] Sang      [T4] Trait magique      [T4] Expertise magique mineure      [T4] Vice de personnalité

Birna    Forme de l'animal de cœur (tempérament)      Créatures légendaires    Paresseux

Loup de Vertu    Paralyse un homme à P : Vue    Loups    Envieux

Chouette de Vertu      Silence du son étouffé    Fantômes      Nocturne

Griffon      Souris de l'éléphant      Courage      Téméraire

Phénix Manteau de flamme à P : Au contact      Vieillessement    Mission supérieure

[Fin d'encadré]

## [T4] Langue déliée

Mineure, Surnaturelle

À chaque fois que le personnage prend une forme non humaine (que ce soit du fait d'un sort, d'un objet magique, d'une malédiction et de son animal de cœur), il peut parler toutes les langues humaines qu'il connaît sans la moindre gêne. S'il s'agit d'un mage, il peut utiliser sa voix comme d'habitude pour lancer des sorts.

## [T2] Nouveaux Vices

### [T4] Exhalaison sauvage

Mineur, Général

C'est peut-être à cause de son sang animal ou de son éducation sauvage, mais le personnage a une forte odeur naturelle d'animal sauvage. Les humains tâchent de se tenir à distance raisonnable de lui et ils peuvent, lorsqu'ils se trouvent non loin de lui, ressentir une certaine nervosité sans pour autant pouvoir en identifier la cause. Il se peut aussi très bien qu'il fasse peur aux animaux domestiques s'il les surprend. Il pâtit d'un malus de -1 dans le cadre de toutes ses interactions sociales (qui s'ajoute aux malus dus au Don, s'il le possède) et s'attache la réputation d'être Malpropre au niveau 2. Cependant, s'il a été initié au mystère de la Magie sensorielle, tout sort ayant une Cible Odeur qu'il lance voit sa zone d'effet doublée.

### [T4] Esprit de meute/Suiveur

Mineur, Personnalité

Le personnage est un suiveur, pas un meneur. Il prend rarement des initiatives, mais il est habituellement content de n'avoir qu'à suivre les directives d'un individu ferme et franc. S'il rencontre un meneur, il a tendance à le suivre de près.

### [T4] Secret

Mineur, Personnalité

Le personnage a tendance à être très secret et à ne rien livrer à ses sodales. Il explique rarement ce qu'il fait ou pourquoi il le fait, ce qui peut s'avérer très frustrant pour ceux qui l'entourent.

### [T4] Paresseux

## Mineur, Personnalité

Le personnage est fainéant et indolent et il n'aime rien tant qu'en faire le minimum. Il est très doué pour trouver des excuses à sa procrastination. Lorsqu'il parvient à s'y mettre, il travaille aussi dur que n'importe qui d'autre, mais il est sans cesse en quête d'une opportunité pour retomber dans sa paresse.

### [T2] Nouvelles Compétences

Les astérisques (\*) signalent qu'une Compétence ne peut pas être utilisée par les personnages n'ayant aucun score dans ladite Compétence (voir ArM5, page XX).

### [T4] Langue ancienne : gotique (académique)\*

Cette langue est celle utilisée pour tous les rituels de la maison Bjornaer et est essentielle à tout membre du clan Ilfetu. En tant que langue ancienne, elle est peu utilisée en dehors des rituels et de leur cérémonial.

Spécialités : rituels, interprétation.

### [T4] Animal de cœur (surnaturel)\*

Seuls ceux qui sont passés par le Rituel des douze ans peuvent posséder cette Compétence. Elle représente la compréhension qu'un mage bjornaer a de son animal de cœur, que ce soit au niveau intellectuel ou instinctif. Il sait ce qu'être un animal de son espèce signifie, il sait comment survivre, quoi manger, comment prendre soin de lui-même, etc. Cette Compétence confère au personnage le Trait de personnalité assigné à son animal à un niveau équivalent à la moitié de son score dans cette Compétence. Dernière chose, et peut-être la plus importante, elle permet au mage de changer de forme. Cette Compétence ne peut pas être apprise grâce à un livre et, pour pouvoir l'enseigner, un mage doit avoir un animal de cœur d'un tempérament similaire à celui de l'animal de cœur de son élève. Spécialités : retour à la forme humaine, Initiation.

### [T4] Connaissance de la maison Bjornaer (ésotérique)

Il s'agit de la compétence Connaissance (organisation) propre à la maison Bjornaer et qui est relative à la connaissance des légendes, de l'histoire, de la structure, du fonctionnement et des buts de la Maison. Elle est utilisée pour détailler des lignées, se remémorer les affiliations de sept, etc. Elle sert aussi lorsqu'il est nécessaire de se rappeler les magies, rites et secrets du Mystère exotérique de la Maison et du culte des ancêtres. Cette Connaissance se transmet avant tout oralement, les mages bjornaers prenant grand soin de ne pas laisser filtrer ces secrets auprès d'autrui. Ce sont le plus souvent des membres du sept ou du clan qui enseignent cette Compétence. À chaque fois qu'un mage passe une saison à être initié à un Mystère, il gagne de l'expérience en Connaissance de la maison Bjornaer par Exposition. Spécialités : lignées, légendes, ancêtres, Mystères de clan.

### [T1] Annexe : Animaux vulgaires

Plutôt que de créer une annexe présentant la liste intégrale des statistiques des animaux vulgaires, les règles ici exposées permettent de créer en quelques étapes simples les statistiques de n'importe quel animal de cœur, familier et autres créatures vulgaires.

### [T2] 1. Type et Taille

Il existe quatre catégories d'animaux : les oiseaux, les poissons, les animaux ongulés et les animaux griffus. Pour ce qui est des oiseaux, ça se passe d'explications. Parmi les poissons on compte les amphibiens tels que les grenouilles, les crapauds et les salamandres ainsi que les reptiles tels que les serpents et les lézards et bien évidemment les traditionnels poissons et baleines. Les animaux ongulés incluent, et les animaux domestiques, et les animaux sauvages. La catégorie des animaux griffus, quant à elle, concerne toutes les créatures qui ne rentrent dans aucune des trois catégories précédentes.

### [T2] 2. Caractéristiques

Comme décrit page **XX** d'ArM5, les animaux vulgaires ont, au lieu d'un score en Intelligence, une caractéristique appelée. La Ruse remplace l'Intelligence dans tous les jets qui la sollicitent en temps normal, comme lorsqu'il faut trouver un moyen de s'échapper d'une grange fermée. Puisque les animaux ont des compétences limitées en matière de résolution de problèmes, ils manquent d'imagination, de bon sens et d'intelligence à proprement parler. La Communication et la Présence se traduisent d'une manière légèrement différente chez les animaux. La Présence correspond à l'impact que la créature a sur les êtres humains qui la voient. Les créatures avec une faible Présence se font peu remarquer. Celles avec une forte Présence inspirent un respect mêlé de crainte, de la peur ou de l'émerveillement. Quant à la Communication, elle représente, comme pour les humains, la capacité de l'animal à transmettre une information.

Dans la pensée médiévale, peu d'animaux sont capables de transmettre des idées complexes. Pour eux, la caractéristique Vivacité est plutôt liée à leurs réflexes et à leur agilité qu'à leur capacité à enchaîner des mouvements. Nombre d'animaux peuvent courir plus vite qu'un homme, mais cela ne signifie pas nécessairement qu'ils ont de meilleurs scores en Initiative ou en Défense. Les animaux qui sont véloces sans pour autant avoir de bons réflexes possèdent une Qualité qui représente cela (voir plus bas).

Au contraire des personnages humains, les animaux ne dépensent leurs points que dans les quatre Caractéristiques physiques (Énergie, Force, Dextérité et Vivacité). Comme les personnages humains, chaque animal peut dépenser jusqu'à 7 points pour monter ces Caractéristiques. Des points négatifs peuvent aussi être pris pour augmenter d'autant le nombre de points positifs. Un animal ne peut cependant pas avoir plus de deux Caractéristiques d'une valeur négative et la valeur minimale au-dessous de laquelle ils ne peuvent pas descendre est définie par (Taille - 5). Il n'y a pas de maximum en matière de Caractéristiques pour les animaux et il n'est pas nécessaire de posséder certaines Vertus ou certains Vices précis pour pouvoir avoir des scores extrêmes dans ces Caractéristiques.

Une fois la répartition des points entre les différentes Caractéristiques effectuée, il faut ajouter deux fois la Taille à la Force et retrancher la Taille de la Vivacité.

Ces ajustements peuvent signifier qu'une troisième Caractéristique passe en négatif ou qu'une Caractéristique dépasse la limite inférieure de (Taille - 5).

Une créature peut, tout comme un personnage humain, posséder la vertu mineure Caractéristiques améliorées en un ou plusieurs exemplaires ; cette Vertu correspondant tout particulièrement aux prédateurs. Les points de Caractéristiques ainsi gagnés peuvent être attribués à n'importe quelle Caractéristique physique. Ils doivent être attribués *avant* que les ajustements dus à la Taille ne soient effectués. Voir l'étape 3, ci-dessous, pour les ajustements de cette Vertu.

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples de Taille

Chaque catégorie de Taille est à peu près deux fois plus lourde que la catégorie inférieure. Une différence de 1 point en Taille correspond à une multiplication par deux du poids, de 2 points à une multiplication par 5 du poids et une augmentation de la Taille de 3 points entraîne une multiplication par 10 de la masse. Ainsi, un cochon est en gros aussi lourd que 50 hérissons, 200 rats ou 2 000 souris. Il est à noter que le Rat est passé de Taille -8 dans ArM5 (page **XX**) à Taille -7 dans ce tableau. Les oiseaux sont 2 points de Taille plus grands que ce que leur poids laisserait suggérer, mais il s'agit là de prendre en compte leur envergure. Pour connaître le poids d'un oiseau, il suffit de retrancher 2 à sa Taille avant d'effectuer le calcul. Tous les poids sont approximatifs.

## [T4] Taille Exemples

-15 insecte

-10 vairon, souris (30g)

- 9 chauve-souris, grenouille
- 8 taupe, salamandre, crapaud (150g)
- 7 rat, belette
- 6 lézard, hermine, grive (750g)
- 5 coucou, colombe, anguille, putois, couleuvre, hérisson, perdrix, lapin
- 4 vipère, coquelet, corneille, pie, pieuvre, chouette, corbeau (3,5 kg)
- 3 blaireau, carpe, chat, canard, faucon, mouette, lièvre, bébé humain, balbuzard, loutre, brochet
- 2 castor, chien, aigle, renard, oie, grouse, héron, enfant humain, chevreuil, saumon (15kg)
- 1 adolescent humain, singe, grue, gazelle, lynx, mouton, cigogne, cygne, chèvre sauvage, loup
- 0 adulte, antilope, sanglier, cerf, dauphin, cochon (75kg)
- +1 daim mâle, bouquetin, poney, phoque
- +2 ours, cheval, lion, cerf élaphe mâle (350kg)
- +3 aurochs, élan, requin, morse, destrier
- +4 éléphant (1500kg=1,5 tonnes)
- +5 orque
- +9 baleine à bosse (64 tonnes)

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Créatures de Taille non-standard

Pour créer des créatures plus imposantes ou plus petites que le spécimen type de leur espèce ou bien pour créer des créatures affectées par des sorts Muto Animal, la procédure est très simple : pour chaque point de Taille en moins, il faut retrancher 2 à la Force (et donc au total de Dégâts), ajouter 1 en Vivacité (et donc aux Totaux d'Initiative et de Défense) et baisser de 1 niveau sur l'échelle de dégâts (minimum nécessaire restant de 1). On constate alors que la masse de la créature a été divisée par 2 au minimum. Monter en Taille a l'exact effet opposé.

Il est à noter que ces règles modifient légèrement le descriptif des sorts Animal de taille insignifiante et Animal aux proportions surnaturelles. Respectivement, ils augmentent ou réduisent l'Initiative de 1 en plus des effets listés.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Caractéristiques mentales des animaux

[T4] Type	Rus	Per	Pré	Com
Animaux griffus	0	0	-2	-5
Animaux ongulés	-2	0	-4	-5

Oiseaux	-1	+2	-1	-2
Poissons	-3	-2	-5	-6

[Fin d'encadré]

### [T2] 3. Vertus et Vices

Chaque espèce animale possède des Vices et des Vertus qui sont communs à tous ses membres. Les Vices et Vertus d'espèce ne sont pas une question d'équilibre du jeu, mais plutôt le moyen de représenter les points forts et les traits saillants des animaux.

[Début d'encadré]

### [T2] Exemples de Caractéristiques physiques des animaux

#### [T4] Type de créature Taille For Éne Dex Viv Exemple

Petit prédateur	-5	-7	0	+1	+5	Putois
Grand prédateur		-1	0	+3	-1	+1 Lynx
Rongeur	-7	-12	+1	+3	+5	Rat
Petit herbivore	-3	-7	+3	+2	+2	Lièvre
Grand herbivore		0	+2	+2	0	+1 Sanglier
Passereau	-6	-12	0	+3	+7	Grive
Oiseau de proie	-3	-6	0	+1	+6	Faucon
Reptile	-4	-8	+2	+2	+3	Vipère
Grand poisson	-2	-4	+4	0	0	Saumon

[Fin d'encadré]

Dans le cadre de la création d'une espèce originale, il suffit d'attribuer les Vices et les Vertus de manière à ce qu'ils reflètent la façon dont cette espèce est conçue. Il est conseillé d'attribuer à une espèce 1 point de Vice tous les 3 points de Vertu. Tous les animaux possèdent gratuitement les Vices et les Vertus de leur espèce.

Si un animal est exceptionnel, il prendra aussi des Vices et des Vertus individuels qui le distinguent des autres membres de son espèce. Toute Vertu individuelle prise par un animal doit être contrebalancée par des Vices individuels, comme pour les personnages humains.

Les Vices de personnalité sont particulièrement indiqués pour les animaux. Il est possible d'inventer de nouveaux Vices de ce type et les créatures peuvent en posséder plusieurs.

### [T2] 4. Compétences de base

Tous les animaux ont, en fonction de leur type, les Compétences suivantes par défaut :

[Début de tableau]

#### [T4] Type Compétences

Animaux griffus	Bagarre 3 (griffes ou crocs), Survie 3 (habitat), Attention 3 (nourriture), Athlétisme 3 (course)
-----------------	---

Animaux ongulés (course)	Bagarre 2 (esquive), Survie 3 (habitat), Attention 3 (prédateurs), Athlétisme 4
Oiseaux	Bagarre 2 (esquive), Survie 3 (habitat), Attention 4 (nourriture), Athlétisme 3 (vol)
Poissons	Bagarre 2 (esquive), Survie 3 (habitat), Attention 2 (nourriture), Nage 5 (habitat)

### [Fin de tableau]

Les Qualités (voir plus bas) peuvent permettre d'ajouter des Compétences à cette liste. Les animaux (tout du moins ceux qui disposent de Ruse et non d'Intelligence) ne peuvent plus gagner de points d'expérience pour monter leurs Compétences une fois arrivés à l'âge adulte. Ils ne peuvent pas non plus en apprendre de nouvelles. Toutefois, un être doué d'intelligence peut faire gagner des points d'expérience d'Enseignement à un animal apprivoisé en utilisant Connaissance des animaux plutôt qu'Enseignement. Ces points peuvent être distribués entre des Compétences déjà acquises ou de nouvelles Compétences dont l'acquisition semble possible.

À moins que des Qualités ne le veuillent autrement, toutes les créatures ont une Arme naturelle (habituellement, leurs crocs, griffes ou sabots) ainsi que de la fourrure, des plumes ou des écailles qui leur confèrent une Protection de 0.

Un jeune peut ne pas encore posséder toutes les Qualités d'un individu adulte et a donc des scores inférieurs dans la plupart de ses Compétences.

### [T2] 5. Qualités

Les Qualités sont des traits propres à l'animal qui affectent ses capacités. Vous pouvez ajouter n'importe laquelle de ces Qualités pour peu qu'elle soit adaptée au profil de départ de l'animal, voire créer des Qualités. Si une Qualité octroie une Compétence à une créature qui la possède déjà, il faut prendre le score le plus élevé et choisir la spécialité qui semble la plus pertinente. Grâce aux Qualités, une créature peut gagner un ou plusieurs niveaux de Fatigue en plus. Un niveau de Fatigue en plus rajoute 1 niveau Essoufflé, 2 niveaux en plus rajoutent 1 niveau Essoufflé ainsi qu'1 niveau Las, etc.

Maître des airs : Cet oiseau est soit très puissant une fois en vol, soit un maître en matière d'acrobaties. Confère Athlétisme 5 (vol). La créature doit pouvoir voler.

Agressif : Ajouter 1 à Ruse. Confère Bagarre 5 (armes naturelles).

### [Début d'encadré]

### [T2] Vices et Vertus adaptés aux animaux

Vertus : Frénésie berserk, Constitution solide, Férocité (voir encadré), Caractéristiques supérieures\*, Réflexes éclair, Endurance, Sens de l'équilibre, Convalescence rapide, Regard perçant, Réserves de Force, Confiance en soi, Vigueur

Vices : Maladresse, Constitution fragile, Vue basse, Dur d'oreille, Peur, Non-combattant, Nocturne, Téméraire, Réclusion, Point faible, la plupart des Vices de personnalité majeurs pris comme Vices mineurs.

\*Les animaux de grande taille ont besoin de plus de points de Caractéristique car avoir un score élevé dans ces Caractéristiques coûte beaucoup plus cher. Une créature de Taille +1 ou moins reçoit 3 points de Caractéristique comme convenu, une créature de Taille +2 reçoit 6 points de Caractéristique, une créature de Taille +3 reçoit 9 points de Caractéristique, etc.

### [Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## **[T2] Férocité**

Vertu mineure, réservée aux animaux

Grâce à cette Vertu, un animal peut, comme un personnage de compagnon ou de mage, avoir des points de Confiance. Toutefois, ces points ne peuvent être utilisés que dans certaines situations où sa férocité animale naturelle est éveillée comme lorsqu'il est question de défendre sa tanière ou de combattre un ennemi naturel. À chaque fois que cette Vertu est prise, il faut décrire la situation qui aiguillonnera la Confiance de l'espèce considérée pour recevoir 3 points de Confiance et un score de 1 en Confiance qui pourront être utilisés lorsque la situation décrite se réalisera.

[Fin d'encadré]

## [T1] Bêtes fabuleuses

Voici le court descriptif de 20 animaux avec un accent mis sur les caractéristiques légendaires de chacun d'entre eux. La présentation des Qualités assignées à chacune de ces Bêtes est disponible dans la section Qualités.

**Aigle** : l'aigle a un œil tellement vif que rien ne peut lui échapper. Lorsqu'un aigle vieillit et que son plumage se ternit, il s'élève jusqu'aux cieux et brûle la ternissure du temps jusqu'à ce que ses plumes aient retrouvé un éclat de feu. Vertus et Vices : Immunité mineure (aveuglement), Regard perçant, Fierté (mineur). Qualités : Armes naturelles additionnelles (serres), Vol rapide, Vision acérée, Chasse active. (sanguin avec un aspect bilieux)

**Anguille** : l'anguille naît de la boue. Elle est si insaisissable que, plus on s'accroche à elle, plus vite elle s'enfuit. Qualités : Aquatique, Insaisissable x2. (flegmatique)

**Aspic** : l'aspic garde la gueule ouverte, le venin jaillissant de ses crochets lui permettant de blesser n'importe quel animal. Comme tous les serpents, il est naturellement froid et sa morsure vole la chaleur de sa proie. Il existe différents types d'aspics qui se peuvent être distingués grâce à leur venin : le dipsa vous fait mourir de soif, l'ypnalis plonge ses victimes dans le sommeil et l'emorrosis fait suer du sang à ses victimes. Le venin du seps ronge, quant à lui, la peau et les os de sa victime. Vertus et Vices : Réflexes éclair, Tristement célèbre. Qualités : Prédateur embusqué, Vue honnie, Insaisissable, Venimeux. (flegmatique avec un aspect sanguin)

**Belette** : la belette chasse serpents et souris. Les belettes sont douées pour guérir. Vertus et Vices : Imposition des mains majeure (venin), Concentration médiocre. Qualités : Agressif, Coureur véloce, Chasse active, Grimpeur chevronné. (bilieux avec un aspect sanguin)

**Blaireau** : une créature bien féroce, pour sa taille. Sa ténacité est légendaire. Certains sont nés pour servir les autres et nettoyer le nid, couchés sur le dos et s'accrochant au sol pendant que d'autres les traînent. Vertus et Vices : Constitution solide, Férocité (quand acculé), soit Chef de meute, soit Esprit de meute. Qualités : Agressif, Lutte, Grosses griffes, Infatigable. (atrabilaire)

**Cerf** : le cerf est un symbole de bonne santé : il possède la capacité de guérir du vieil âge en mangeant des serpents venimeux. Il a l'ouïe la plus fine de tous les animaux. Les cerfs sont dirigés par des rois à qui ils obéissent. Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures, Verdeur, Mission supérieure (protection de la harde), Sens du devoir. Qualités : Défenseur, Armes naturelles additionnelles (bois), Coureur véloce, Bonne détente, Large ramure, Ouïe fine. (bilieux avec un aspect atrabilaire)

**Cheval** : l'esprit du cheval est majestueux, il exulte sur le champ de bataille et pour lui il n'est rien de plus excitant que de combattre au son du clairon. Sa virilité est muselée si sa crinière est coupée. Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures, Endurance, Peut (bruits forts). Qualités : Vue stupéfiante, Coureur véloce, Bonne détente, Infatigable. (bilieux avec un aspect atrabilaire)

**Chèvre, sauvage** : la vue d'une chèvre est très fine. Les chèvres sont les meilleurs grimpeurs de tous les animaux et aussi ceux qui ont le pied le plus assuré. On dit de l'urine d'un bouc qu'elle peut tout dissoudre, même du diamant tellement elle est chaude. Vertus et Vices : Sens de l'équilibre, Endurance, Luxure (mineur). Qualités : Agressif, Armes naturelles additionnelles (cornes), Robuste, Animal de horde, Vision acérée, Grimpeur chevronné. (atrabilaire)

**Colombe** : rien de plus qu'une volaille dénuée de toute malice. Elle est toujours délicate et gracieuse lorsqu'elle mange, ne consommant que le plus fin des grains. Les buses la pourchassent, elle utilise donc les surfaces réfléchissantes pour guetter leur approche. Certains croient que dans chaque vol de colombes il y en a une qui est en fait un ange. Vertus et Vices : Prémonitions, Piété (mineure). Qualités : Timoré. (sanguin)

**Corneille** : les devins disent d'elle qu'elle connaît les voies de la trahison et qu'elle peut prédire l'avenir. D'autres disent que Dieu lui a confié ses secrets. Les corneilles sont connues pour leurs acrobaties

aériennes. Vertus et Vices : Double vue, Visions. Qualités : Maître des airs, Astucieux, Vision acérée, Mimétisme, Forte voix. (sanguin)

Cygne : le cygne est un signe de bonne fortune pour tous ceux qui tirent leur subsistance des cours et plans d'eau. Le cygne est aussi doux qu'une mélodie. Son vol est puissant et lui permet de traverser de grandes distances. Vertus et Vices : Chance, Exaltation, Talent pour la Musique, Humilité. Qualités : Maître des airs, Timoré, Forte voix x2. (sanguin avec un aspect flegmatique)

Lézard : l'âge rend le lézard aveugle, mais un lever de soleil lui rend la vue. Il existe différents types de lézards : la salamandre est immunisée contre le feu, le triton est la némésis des créatures venimeuses, et le botrox qui a une tête de grenouille. La plupart des lézards sont venimeux, mais leur venin est plus puissant le jour, lorsqu'ils ont chaud. Si un lézard est coupé en deux, les morceaux se mettent en quête l'un de l'autre et se rassemblent. Vertus et Vices : Immunité majeure (feu ou poison), Convalescence rapide, Dépression, Vue basse. Qualités : Camouflage, Insaisissable, Venimeux. (flegmatique avec un aspect sanguin)

Lièvre : le pas léger et l'allure vélocité, le lièvre est un animal timoré qui ne place sa confiance qu'en Dieu, pas même en lui. Vertus et Vices : Férocité (échapper aux prédateurs), Piété (mineur). Qualités : Coureur vélocité, Bonne détente, Odorat puissant, Timoré. (atrabilaire avec un aspect flegmatique)

Loup : les loups sont réputés pour leur rapacité. Leur force réside dans leur poitrine et dans leurs mâchoires. Ils peuvent se nourrir de tout et n'importe quoi (des plantes, de la terre, même du vent), mais ils ont une préférence marquée pour la chair. Si un loup pose son regard sur sa proie, celle-ci est immédiatement paralysée et frappée de stupeur. Si la proie voit le loup en premier, c'est cette fois le loup qui ne peut plus courir. Vertus et Vices : Férocité (contre le bétail), Caractéristiques supérieures x2, Endurance, Compulsion (mise à mort), Tristement célèbre. Qualités : Agressif, Robuste, Odorat puissant, Animal de meute/Chef de meute, Chasse active, Ouïe fine, Fourniture épaisse, Forte voix. (bilieux)

Loutre : la loutre a une prédisposition naturelle à l'espièglerie et à la frivolité, mais elle n'en demeure pas moins l'ennemi des crocodiles à l'intérieur desquels elle grimpe pour les manger de l'intérieur. Vertus et Vices : Férocité (contre les créatures aquatiques), Brasse puissante, Insouciance. Qualités : Amphibie, Chasse active. (flegmatique avec un aspect atrabilaire)

Ours : l'ours est une créature avec un fort instinct nourricier qui donne naissance à des petits qui ne ressemblent pas vraiment à grand-chose et qu'elle élève au rang d'ours à part entière. On dit de leur tête qu'elle est faible, leur point fort étant leurs pattes avant et leurs reins. Le miel est leur point faible. Vertus et Vices : Férocité (quand blessé), Caractéristiques supérieures x2, Vigueur, Gourmandise (mineur), Réclusion. Qualités : Agressif, Armes naturelles additionnelles (griffes), Lutte, Robuste, Vue stupéfiante, Grosses griffes, Chasse active, Peau dure. (atrabilaire avec un aspect bilieux)

Perdrix : la perdrix femelle peut tirer avantage de la couleur de son plumage en se camouflant habilement, cachant ses œufs pour les mettre à l'abri des prédateurs et de son mari, une vile créature consommée par la luxure. En tant que mère dévouée, la perdrix feint d'être blessée pour détourner les renards de ses petits. Vertus et Vices : Talent pour la Discrétion, Constitution fragile. Qualités : Camouflage, Timoré. (sanguin)

Renard : un animal trompeur et plein d'ingéniosité qui feint la mort pour attirer l'attention d'oiseaux curieux et pouvoir les manger. Il ne court jamais en ligne droite, mais choisit toujours des chemins détournés. Vices et Vertus : Sens de l'équilibre, Nocturne. Qualités : Chasse à l'affût, Astucieux, Bonne détente, Odorat puissant. (bilieux avec un aspect sanguin)

Sanglier : le sanglier est un animal sauvage et un rude emblème de véhémence. Ses pensées sont elles aussi sauvages et indisciplinées. Vertus et Vices : Frénésie berserk, Constitution solide, Férocité (quand acculé), Vigueur, Gourmandise, Colère (mineur). Qualités : Agressif, Armes naturelles additionnelles (défenses), Robuste, Animal de horde, Infatigable. (atrabilaire avec un aspect bilieux)

Saumon : un poisson rempli de sagesse qui se nourrit des noix du coudrier. Il se dit que le saumon serait la plus vieille créature qui soit sur terre. Vertus et Vices : Caractéristiques supérieures, Intuition, Verdeur, Compassion (mineur). Qualités : Aquatique, Insaisissable. (flegmatique)

**[Début d'encadré]****[T2] Vieillesse**

Si un animal est destiné à jouer un rôle important dans une saga (comme c'est le cas pour les compagnons animaux par exemple), il est nécessaire de considérer la façon dont il gère le Vieillesse. 3 éléments doivent être pris en considération : l'âge auquel le vieillissement commencera, la modulation afférente des jets de vieillissement et le nombre de jets de vieillissement à effectuer chaque année. Un humain a une durée de vie moyenne de 50 ans (indépendamment des modificateurs liés au mode de vie). Son vieillissement commence à 35 ans, il ajoute 1 à ses jets de vieillissement par tranche de 10 ans et il effectue un jet de vieillissement par an. Le conteur doit décider la durée de vie moyenne de la créature et ajuster ces données en fonction. Ainsi, une créature avec une durée de vie moyenne de 10 ans a un modificateur de  $50/10 = 5$ . Il commence donc à vieillir à  $35/5 = 7$  ans. Il ajoute 1 à ses jets de vieillissement par tranche de  $10/5 = 2$  ans et effectue  $1 \times 5 = 5$  jets de vieillissement par an. Si plusieurs jets de vieillissement sont effectués par an, ils doivent être répartis également entre les quatre saisons, tout jet en excédent étant effectué en hiver.

Respecter scrupuleusement les critères biologiques n'est pas nécessaire pour décider de la durée de vie moyenne de la créature dans le cadre de l'Europe Mythique. La plupart des animaux de petite taille ont une durée de vie moyenne inférieure à 10 ans.

**[Fin d'encadré]**

Chasse à l'affût : l'animal se terre dans l'attente de sa proie et l'attrape par surprise. Octroie Discrétion 4 (traque de proie) et Chasse 4 (proie). La spécialisation de l'animal en Bagarre change pour une de ses armes naturelles. Si l'animal parvient à prendre sa proie par surprise, sans se faire repérer un seul instant, il gagne automatiquement l'Initiative pour le premier tour de combat et, pour le premier tour seulement, reçoit un bonus de +3 à son Total d'Attaque.

Amphibie : confère Nage 4 (habitat). L'animal peut retenir son souffle deux fois plus longtemps que la moyenne.

Aquatique : confère Nage 5 (habitat). L'animal peut respirer sous l'eau.

Camouflage : ajoute +3 à tous les jets pour se cacher effectués à chaque fois que l'animal se tient immobile.

Astucieux : monte Ruse à 0 (si présentement dans le négatif) ou ajoute 1. Cette Qualité peut être prise plus d'une fois si l'animal est particulièrement rusé.

Défenseur : la créature ne se bat que pour se défendre. Confère Bagarre 4 (esquive) et un niveau de fatigue supplémentaire.

Domestiqué : l'animal perd toutes les Compétences de survie qu'il possède, mais gagne 1 point en Communication si la Caractéristique est présentement négative.

Armes naturelles additionnelles : gagne des armes naturelles supplémentaires comme par exemple des cornes/bois, crocs/défenses, griffes/serres ou sabots. Une seule arme peut être utilisée par tour de combat. Cette qualité peut être prise plus d'une fois.

Coureur vélocé : ajoute +3 à tous les jets impliquant de la course.

Vol rapide : ajoute +3 à tous les jets portant sur la vitesse en vol. L'animal doit pouvoir voler.

Bonne détente : ajoute +3 à tous les jets impliquant des sauts.

Lutte : la créature peut effectuer une attaque de lutte plutôt qu'une attaque standard. Cette attaque ne peut être utilisée que contre un adversaire de taille égale ou inférieure à celle de la créature (Taille +1). Voir

**Engagements non mortels** (ArM5, page XX) pour les règles propres à la lutte. Si la créature a une autre arme naturelle (comme des crocs), elle peut ajouter sa Force de Lutte actuelle à son Total d'Attaque lors des tours suivants, et ce, jusqu'à ce que l'adversaire se libère. Pour se défendre contre tout adversaire en dehors de l'étreinte de la lutte, la créature doit utiliser sa Défense de Lutte (voir plus bas le Tableau des armes naturelles).

**Robuste** : la créature est habituée à vivre dans des conditions rudes. Elle reçoit Survie 5 (habitat) et un niveau de Fatigue supplémentaire.

**Animal de horde** : une créature possédant cette qualité trouve son courage lorsqu'elle est entourée de membres de son espèce. Lorsqu'ils se trouvent contraints de combattre en tant que groupe, les animaux de horde bénéficient temporairement de la vertu Férocité, ce qui leur permet de fuir ou d'échapper à ce qui représente une menace pour le groupe. Ces animaux ne bénéficient pas de la vertu Férocité lorsqu'ils se trouvent en difficulté seuls, à moins, bien évidemment, qu'ils ne possèdent déjà cette vertu. Ainsi, un cerf peut posséder cette Vertu alors que les biches de sa harde possèdent cette Qualité.

**Vue stupéfiante** : la créature frappe tous ceux qui la voient, même les humains, par sa beauté, sa majesté ou l'aspect à la fois terrifiant et fascinant de son allure. Sa Présence passe à 0 (si la valeur est négative) ou augmente de 1. Cette Qualité peut être prise plusieurs fois si la créature est particulièrement belle ou impressionnante.

**Œil de lynx** : ajoute 1 à la Perception et +3 à tous les jets sollicitant la vue.

**Odorat puissant** : ajoute 1 à la Perception, +3 à tous les jets sollicitant l'odorat et +2 à tous les jets de Chasse.

**Grosses griffes** : les griffes de la créature sont plus grosses que la moyenne pour une créature de cette Taille. Utiliser les statistiques d'armes pour les Grosses griffes données plus bas.

**Grandes cornes/Grands bois** : les cornes ou les bois de la créature sont plus grands que la moyenne pour une créature de cette Taille. Utiliser les statistiques d'armes pour les Grandes cornes données plus bas.

**Grands crocs** : les crocs de la créature sont plus grands que la moyenne pour une créature de cette Taille. Utiliser les statistiques d'armes pour les Grands crocs données plus bas.

**Vue honnie** : la créature inspire tant de dégoût que sa Présence tombe à -6. Toutefois, on considère qu'elle dispose d'une Présence de +3 si elle tente d'effrayer ou d'intimider un adversaire.

**Mimétisme** : la créature peut imiter des sons tels qu'une voix humaine. Passer Communication à 0 (si la valeur est négative) ou l'augmenter de 1. La créature ne saisit pas le sens des sons qu'elle reproduit, à moins qu'elle possède Intelligence au lieu de Ruse, auquel cas la créature gagne Langue 3. Il est à noter qu'un mage qui a pris la forme d'une créature possédant cette Qualité ne peut pas prononcer les sons hautement complexes nécessaires pour lancer un sort.

**Animal de meute** : les animaux de meute se battent comme un Groupe rompu à l'exercice lorsqu'ils sont guidés par un Chef de meute. Si le Chef de meute est absent, ils peuvent toujours se battre comme un Groupe inexpérimenté.

**Chef de meute/de horde** : augmente de 1 en Communication et octroie Commandement 5 (espèce du chef)

**Chasse active** : la bête chasse activement ses proies, les pistant grâce à son odorat ou les pourchassant. Octroie Chasse 4 (proie) ainsi qu'un niveau de Fatigue supplémentaire. La spécialisation en Bagarre de la bête change pour une de ses armes naturelles.

**Ouïe fine** : ajoute 1 à la Perception et +3 à tous les jets sollicitant l'ouïe.

**Carapace** : la créature est bien entourée par une carapace protectrice. Octroie +4 en Protection, mais aussi -3 à tous les jets concernant des mouvements rapides et agiles.

**Grimpeur chevronné** : ajoute +3 à tous les jets impliquant de l'escalade.

**Insaisissable** : cette créature a +6 sur tous ses jets de Défense pour contrer des attaques de Lutte. Cette Qualité peut être prise plusieurs fois. À partir de 2 fois, le bonus augmente alors de +3 pour chaque fois où cette Qualité a été prise en sus de la première fois.

**Épineux** : cette créature est recouverte d'épines. Elles lui offrent un bonus de +1 en Protection. Si un adversaire attaque la créature avec ses crocs, ses griffes ou ses poings, il inflige des dégâts comme d'habitude, mais il reçoit +5 dégâts en retour. Certaines créatures ont des épines empoisonnées (voir Venimeux plus bas), auquel cas l'avantage d'Attaque de l'attaquant lui-même est utilisé contre lui pour déterminer si la contre-attaque du venin réussit.

**Timoré** : retire 1 en Présence, octroie Discrétion 4 (se cacher) et Attention 4 (prédateurs). Les animaux timorés ne possèdent généralement pas d'armes naturelles.

**Infatigable** : la créature gagne 2 niveaux de Fatigue supplémentaires.

**Fourrure épaisse/Écailles épaisses** : ajoute 1 en Protection. Cette Qualité se cumule avec la vertu Vigueur et la qualité Peau dure.

**Peau dure** : ajoute 2 en Protection. Cette Qualité se cumule avec la vertu Vigueur et la qualité Fourrure épaisse.

**Venimeux** : une des attaques de la créature (souvent, avec les crocs) envenime du même coup la blessure qu'elle cause. Confronter l'avantage d'Attaque de la créature à la protection de la victime (et non son Encaissement). Si l'avantage de la créature est plus élevé, la victime subit alors les effets du venin, que l'attaque ait causé des dégâts ou non. Le Facteur de difficulté pour éviter de subir des dégâts dus au venin varie entre 3 et 15 (voir ArM5, page XX).

**Forte voix** : la créature peut émettre des vocalisations impressionnantes telles qu'un rugissement ou un hurlement puissant, un beau chant ou assimilé. Communication passe à 0 (si la valeur est négative) ou augmente de 1. Octroie Musique 3. Cette Qualité peut être prise 2 fois si l'animal a des talents vocaux particulièrement impressionnants. Musique passe alors à 5.

## [T2] 5. Statistiques de combat

Les statistiques de combat sont calculées normalement (voir ArM5, page XX) en s'appuyant sur la Table des Armes naturelles. Puisque les totaux de Combat sont affectés par les Caractéristiques, ces armes peuvent être attribuées leurs attaques de morsure, mais leurs totaux de combat diffèrent grandement.

[Début d'encadré]

### [T2] Table des Armes naturelles

[Début de tableau]

	[T4] Init	Atq	Déf	Dég
Lutte	0	0	0	n/a
Esquive	0	n/a	0	n/a
Crocs	0	+3	+1	+1
Grands crocs	+0	+4	+1	+3

Défenses	+0	+4	+2	+5	
Griffes -1	+2	+3	+2		
Grosses griffes 0		+5	+3	+4	
Cornes +1	+3	-1	+2		
Grandes cornes/Grands bois		+2	+3	+2	+3
Sabots +2	+2	+2	+1		

[Fin de tableau]

Toutes les armes naturelles correspondent à la compétence Bagarre. La Force et la Charge n'entrent pas en ligne de compte.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Exemple de création d'animal : l'ours

Un ours est un animal griffu de Taille +2. Le conteur veut qu'il soit fort et vigoureux, mais peut-être aussi lent et maladroit. Il achète Caractéristiques supérieures deux fois, ce qui octroie 12 points de Caractéristique supplémentaires (car l'ours est de Taille +2), soit un total de 19. Ils sont ainsi dépensés : For +2, Éne +4, Dex +2, Viv +2. Une fois les ajustements dus à la Taille effectués, l'ours a For +6 et Viv 0.

Le conteur donne à l'ours les vertus Vigueur et Férocité ainsi que les vices Gourmandise et Réclusion. Il sélectionne aussi les Qualités suivantes pour l'ours : Agressif, Armes naturelles additionnelles (cros), Lutte, Chasse active, Robuste, Vue stupéfiante, Grosses griffes et Peau dure. Le conteur décide aussi de donner à l'ours une Compétence supplémentaire : Nage. Les statistiques finales de cet ours sont donc les suivantes :

Caractéristiques : Rus +1, Per 0, Pré 0, Com -5, For +6, Éne +4, Dex +2, Viv 0

Taille : +2

Score de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Férocité (quand blessé), Caractéristiques supérieures (x2), Vigueur, Gourmandise (mineur), Réclusion

Qualités : Agressif, Armes naturelles additionnelles (cros), Lutte, Chasse active, Robuste, Vue stupéfiante, Grosses griffes, Peau dure

Traits de personnalité : Courageux +3, Paresseux +3, Agressif +2

Réputations : Féroce (local) 2

Combat :

Griffes : Init 0, Attaque +13, Défense +9, Dégâts +10

Cros : Init 0, Attaque +10, Défense +6, Dégâts +7

Lutte : Init 0, Attaque +7, Défense +5, Dégâts n/a

Encaissement : +9

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

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), Incapacitant (22-28)

Compétences : Athlétisme 3 (course rapide), Attention 3 (proie), Bagarre 5 (griffes), Chasse 4 (biche et cerf), Survie 5 (fourragement), Nage 3 (à contre-courant)

[Fin d'encadré]

## [T2] Chapitre deux

### [T0] Maison Criamon

Nous sommes déjà immortels. La vie forme un grand Cercle. Chaque vie est répétée, identique en tout point, en tout cycle de temps.

Nous vivons dans cette vie présente, invariablement, à jamais.

N'est-ce pas là quelque chose d'horrible ?

-- Criamon, le fondateur

Les membres de la maison Criamon souhaitent que tout un chacun puisse échapper au temps. À leurs yeux, le temps est circulaire ; chaque individu vit un nombre infini de vies identiques. Chaque moment de souffrance se répète invariablement à jamais. Ils croient que Criamon est parvenu à découvrir un refuge hors du temps et qu'il maintient la voie ouverte vers ce refuge pour les mages. Mais ce n'est pas suffisant.

Les disciples de Criamon n'acceptent pas l'idée selon laquelle ils seraient supérieurs aux autres hommes. Abandonner le reste de l'humanité à un tourment infini est un acte d'une telle immoralité qu'il rend le salut impossible. Les mages Criamon veulent sauver toute l'humanité du temps. Criamon aimait utiliser des énigmes dans son enseignement et son ultime question a été : « Comment pouvons-nous tous échapper au cercle du temps ? ». Cette question, l'Énigme, inspire et guide les pensées, les actes et l'identité des mages Criamon.

Les disciples de Criamon ont choisi de vouer leur vie à la recherche de la réponse à cette question. Ils n'ont cessé d'accroître leur savoir afin de pouvoir formuler des réponses possibles. Ils recherchent la sagesse afin de pouvoir évaluer la qualité des informations qu'ils découvrent. Cette quête de la solution à l'Énigme peut durer des siècles. D'ici à ce qu'ils la trouvent, les mages Criamon mènent une vie aussi exemplaire que possible car ils croient qu'un esprit dépravé n'est pas en mesure de comprendre la réponse.

### [Début d'encadré]

### [T2] Données clefs

Population : la Maison compte 94 membres vivants répartis entre sept groupes appelés des entrelacs. Par entrelacs on désigne tous les mages d'un même tribunal. Quand l'Ordre était encore jeune, les entrelacs vivaient comme autant d'alliances et avaient un mode de vie assez unique qui incluait une série d'Initiations jalonnant ce qui est connu comme la voie. En 1220, chaque entrelacs entretient toujours des liens très étroits avec la voie initiale même si dans tous les entrelacs sauf un comptent des membres issus d'autres voies. Chaque entrelacs s'articule autour d'une alliance centrale, mais certaines de ces alliances ne sont plus des alliances de Maison. Certains mages sont des mages errants : ils appartiennent à un entrelacs, mais ne vivent pas au contact d'autres mages Criamon. Ces mages, qui sont habituellement jeunes, vivent dans des alliances où se croisent différentes Maisons et se rendent dans leur entrelacs en de rares occasions pour partager leurs découvertes et recevoir leurs instructions. Il existe deux voies qui n'ont pas d'entrelacs.

Domus magna : c'est à la Caverne aux ombres changeantes, dans le Tribunal des Grandes Alpes, que nombre des membres les plus anciens de la Maison se retrouvent. Les mages qui y résident, 12 en vie et nombre de morts, forment l'Entrelacs central.

Prima : Muscaria, filia Démétrius. Le rôle de la prima consiste à aider ses confrères au sein de la Maison en s'occupant des tâches vulgaires afin qu'elles ne détournent pas ces derniers de leur quête autour l'Énigme. C'est une jeune femme pragmatique qui n'aime pas les faux-fuyants.

Tribunaux favoris : les Grandes Alpes, mais on trouve des entrelacs dans six autres tribunaux. Certaines parties de la Maison s'épanouissent tout particulièrement en terres musulmanes.

Devise : le monde en-dedans est le monde en-dehors. Si des membres de la Maison parviennent un jour à s'accorder sur le sens de ces mots, ils chercheront alors une autre devise.

Symboles : la boucle de l'infini inscrite dans l'œil du temps est actuellement le symbole de la Maison. Il a remplacé le symbole précédent : une chaîne formant un huit autour de mains. Il représentait les poignets liés de la déesse grecque Anankè. Les Grecs n'ont jamais vénéré Anankè, la déesse de la fatalité, car elle n'avait nulle influence sur les faveurs accordées à ses fidèles. Certains fantômes Criamon ont des marques écaillées sur leurs poignets. Ils représentent les anneaux de Kronos, la forme serpentine grecque du temps.

[Fin d'encadré]

### [T1] Le Fondateur

Criamon détruisit la plupart des archives concernant son passé, incitant ses disciples à se remémorer ses mots et non sa vie. Nombre de mages tentèrent, dans leur quête, de découvrir le lieu de naissance de Criamon ou des traces de sa lignée pré-hermétique. Les fantômes qui connurent Criamon affirment que ces distractions sont précisément ce que Criamon cherchait à éviter. Le Fondateur ne parvint toutefois pas à détruire les archives détenues par la maison Bonisagus. Ces archives couvrent principalement la période de sa vie qui s'étend de sa première rencontre avec Trianoma jusqu'au premier Tribunal.

Trianoma décrit Criamon comme un vieil homme peu soucieux des vanités de ce monde qui aimait l'humour lorsqu'il était de qualité et surtout quand il portait sur les philosophes grecs. Ses disciples étaient pacifistes. Ils s'étaient réfugiés dans un regio dans les Alpes pour échapper au chaos qui mena à la formation de l'Ordre. Criamon était végétarien. Il tatouait ses apprentis pour leur épargner le tourment des investitures plus pénibles qu'il avait endurées lorsqu'il était enfant.

Criamon fut le premier Fondateur à passer de vie à trépas, quelques années seulement après le premier Tribunal. Nombre de ses descendants quittèrent alors la Caverne aux ombres changeantes pour créer des groupes de travail, des entrelacs, dans diverses zones éloignées. Tous retournèrent à la Caverne pour mourir ou entrer en Crépuscule. Beaucoup de mages Criamon des générations ultérieures continuent d'agir de manière similaire.

### [T1] Les croyances de la Maison

Les croyances des disciples de Criamon s'appuient sur celles d'un philosophe-mage grec de l'ancien temps appelé Empédocle. Empédocle s'intéressait aux phénomènes naturels et mystiques et il fit de nombreuses avancées qui contribuèrent *in fine* à façonner la magie hermétique. Il fut aussi un pionnier dans de nombreux domaines d'étude vulgaires dont l'éthique, la médecine et la rhétorique. La plupart des mages Criamon suivent un mode de vie calqué sur celui d'Empédocle. En revanche, les mages extérieurs à la maison Criamon considèrent certaines des découvertes d'Empédocle comme fausses.

Les contributions d'Empédocle furent d'une grande aide dans l'étude de la magie dans l'ancien monde. Empédocle prouva ainsi que l'air n'était pas du vide. Il établit aussi le fait que les fluides générateurs des deux parents contenaient des reproductions minuscules de leurs membres. Il expliqua également comment les sens fonctionnaient. Dans son étude des mécanismes de la vue, il découvrit que la lumière lunaire était en fait une réflexion de la lumière solaire. De la même manière, il réalisa que la lumière mettait du temps à se déplacer. Mais la découverte la plus significative d'Empédocle fut la suivante : tous les objets matériels sont composés d'eau, de terre, d'air et de feu à proportions variables.

Empédocle était convaincu de la nécessité pour les mages de mener une vie en accord avec la moralité. Leur capacité à pratiquer la magie n'est pas, pour les mages Criamon, un outil. Il s'agit du produit inéluctable de la connaissance de la vérité et d'une vie exemplaire. Se souiller par des actions immorales revient à endommager son âme, cette partie de l'être qui manipule les forces mystiques. Pour les mages Criamon, il n'y a pas de nuances en matière de moralité car ils peuvent évaluer l'impact négatif, sur le Don, d'une pollution de l'âme plus ou moins grande.

Cette nécessité de mener une bonne vie pousse les mages à se soucier des autres humains. Galen fit remonter la médecine à Empédocle en Italie. Aristote, quant à lui, affirma qu'Empédocle avait inventé la rhétorique. Empédocle passa en effet une partie de sa vie à aller par monts et par vaux en tant que devin et c'est pour guérir les épidémies et résister aux tyrans qu'il créa ces disciplines. Les mages Criamon ne possèdent généralement pas son Don de velours. Ils doivent par conséquent être beaucoup plus fins dans leurs bonnes œuvres.

La majeure partie des mages non-Criamon pensent qu'Empédocle était déconnecté de la réalité. Il joua un rôle crucial dans la mise au point d'au moins six des Arts, mais deux autres de ses découvertes sont beaucoup trop fantasques pour être vraies. Il y a d'abord l'idée que le temps est circulaire et ensuite que des esprits immortels descendent pour investir le monde matériel au début de chaque cycle temporel.

### [T3] Le cercle du temps

Empédocle était convaincu que le temps se poursuit éternellement par cycles. Il concevait ceci comme la garantie de l'immortalité et de l'ascension vers la déité. Les mages Criamon conçoivent le temps circulaire comme une prison non surveillée où ils peuvent échafauder un plan d'évasion. Ils partent tous du principe que toute variation dans le rapport de force entre deux puissances opposées oriente le cycle temporel. Ces puissances sont l'harmonie, force de cohésion et la discorde, force de division. L'art Creo incarne l'harmonie. L'art Perdo incarne la discorde. L'art Vim, et la magie elle-même, incarne l'énergie libérée quand l'harmonie cède à la discorde. La plupart des mages Criamon s'attendent à ce que l'harmonie continue à céder le pas à la discorde pour, au moins, les quelques millénaires à venir, voire plus.

### [Début d'encadré]

### [T2] Mages célèbres

Juliasta, en tant que successeur du premier Fondateur à avoir connu le trépas, fut la première prima, toutes Maisons confondues. Elle donna une touche chrétienne aux croyances de la Maison et compléta sa connaissance des Arts.

Vederis écrivit Les Pérégrinations de Fedoso, un ouvrage ésotérique classique.

Abdkypris découvrit les liens entre les croyances de la Maison et le soufisme.

### [Fin d'encadré]

Le temps étant un cercle, il n'a pas de début, mais pour rendre l'explication plus aisée, il faut imaginer que l'univers n'est à l'origine qu'une énorme sphère de matière indifférenciée. L'harmonie est la force qui maintient la cohésion de cette sphère. La Maison fait référence à cet état de l'univers sous le nom de Spharios. Le temps commence lorsque la discorde, la force qui sépare, touche le Spharios et apporte le changement. La discorde, et le changement, croissent avec le temps. Le Spharios se divise alors en quatre éléments. À mesure que la discorde croît, les quatre éléments mettent des millénaires à se mêler pour créer des structures élaborées, créant tout ce qui est. Une forme simple de vie apparaît alors, incarnée par des organes errants et indépendants. Puis, avec le temps, ces organes fusionnent, donnant naissance à des organismes complexes. L'élaboration de l'univers, et de la vie qu'il abrite, se poursuit pendant des millénaires et des millénaires jusqu'à ce que l'environnement devienne trop imprévisible pour que la vie puisse s'appuyer sur lui et les formes de vie deviennent trop incohérentes pour demeurer un tout. La vie s'éteint. L'univers s'enfonce alors dans un maelstrom bouillonnant de discorde absolue : le tourbillon du chaos. L'harmonie agit alors sur le tourbillon. Elle retire la matière et la sépare en amas distincts. Les choses acquièrent progressivement une identité de plus en plus individuelle et la vie apparaît comme les environnements deviennent accueillants pour elle. Ère après ère, les générations gagnent en simplicité et en pureté. Dernière étape, la différenciation de l'environnement devient insuffisante pour que la vie puisse s'y développer. Tout se résorbe dans le Spharios. Après une période d'atemporalité, la discorde touche de nouveau le Spharios. Ce cycle se poursuit éternellement, chaque cycle correspondant en tout point à tout autre cycle passé ou futur.

[Début d'encadré]

## [T2] Glossaire

Adultération : une créature ou un lieu qui a été produit à partir des débris psychiques d'un mage, tout particulièrement d'un mage qui a traversé son Crépuscule Final.

Alam : état mystique tellement déconnecté de la vie humaine normale qu'il permet d'établir un lien d'une ampleur et d'une nature inédites avec les quatre Dimensions.

Axis Magica : le regio qui abrite la Caverne aux ombres changeantes.

Discorde : la force qui divise. Une des deux grandes forces de l'univers.

Énigme : l'ultime question que Criamon a laissée à ses descendants : « Comment pouvons-nous tous échapper au cercle du temps ? »

Entrelacs : initialement, un groupe d'étude centré sur une voie. De nos jours, les mages Criamon d'un tribunal donné.

Exemplarité : rectitude morale.

Gorgiastiques : mages ayant quitté la maison Criamon car ils n'en partagent plus les convictions.

Harmonie : la force qui attire. Une des deux grandes forces de l'univers.

Hypostase : cet endroit en dehors de l'univers auquel les mages Criamon aspirent. Négligemment appelé « Crépuscule » par nombre d'autres mages.

Immortels : dans la cosmologie de la maison Criamon, une race parfaite qui a chu dans le monde matériel. Les mages, voire peut-être tout un chacun, sont des immortels réincarnés.

Inspirato : l'océan d'énergie magique qui baigne la Terre et rend le lancement de sorts possible.

Piste : un mage Criamon peut acquérir une Vertu mystérieuse en suivant la piste de cette Vertu.

Étape : état de sagesse accrue de manière significative sur une voie, symbolisé par l'acquisition d'une Vertu mystérieuse.

Repos : ce qui arrive aux mages Criamon au lieu de mourir. Varie selon la voie suivie.

Spharios : la sphère d'harmonie parfaite. L'univers dans son état d'harmonie le plus pur dans le Cercle du temps.

Stigmate : une marque sur la peau, comme un tatouage, qui symbolise une avancée dans le développement spirituel.

Voie : un champ d'étude, un ensemble de valeurs ainsi que le mode de vie qui est professé. Chaque voie ouvre sur différentes Vertus mystérieuses.

[Fin d'encadré]

## [T3] La chute des immortels et la nécessité de l'exemplarité

Empédocle croyait que le Spharios était devenu la proie de la discorde car lui, Empédocle, avait commis un grave péché. Lors de la période d'harmonie parfaite, une race d'êtres spirituels habitait le Spharios. Un de ces immortels, qui avait fini par se réincarner en Empédocle, avait développé des griffes et mangé de la chair. Il avait assassiné et s'était livré au cannibalisme.

Par conséquent, les lois qui soutiennent l'univers, lois appelées Nécessités par la Maison, forcèrent les immortels à subir le cycle du temps pour trois éternités. Les immortels naquirent de nouveau sous la forme de viles créatures. Après des millénaires de réincarnations et de souffrances, chacun pourrait espérer regagner sa pureté initiale. Cela mettrait alors un terme à la discorde, l'univers retrouverait son intégrité et le Spharios serait recréé.

Empédocle croyait que ce processus d'expiation toucherait plus vite à sa fin si les immortels menaient une vie inoffensive. Il était végétarien car il était convaincu que les gens mangeaient régulièrement des animaux qui étaient la réincarnation de membres de leur famille. Il se refusait à toute relation charnelle car il estimait que créer plus de gens qui étaient destinés à souffrir était mauvais. Empédocle était aussi un pacifiste et un démocrate. Il rejeta le système monarchique de sa ville natale, établissant à la place un conseil démocratique chargé de subvenir aux besoins des habitants.

### **[T3] La nécessité de s'échapper et l'Énigme**

Criamon croyait en la cosmologie d'Empédocle, mais il pensait que le but qu'il s'était fixé de redevenir un immortel était naïf. Quelles que soient la contrition et la souffrance d'Empédocle, elles ne pouvaient altérer la nature cyclique du temps. Lors du cycle temporel suivant, Empédocle n'aura aucun souvenir des erreurs commises pendant le cycle actuel. Lorsque viendra de nouveau le moment où il devra se livrer au cannibalisme, il péchera ; il ne sait pas comment se soustraire à cela. Le Spharios se trouvera alors divisé et les immortels, jetés dans le temps. Les immortels vivront encore 90 000 ans de souffrance, et ce, à chaque cycle temporel, pendant un nombre infini de cycles. La cosmologie d'Empédocle n'offre nulle possibilité de changer l'histoire de l'univers.

Tout ce qu'on sait du maître de Criamon, c'est qu'il tenta de rendre son élève meilleur en lui infligeant deux décennies de rituels comparables à de la torture. Les souffrances et les dégradations que Criamon endura accrurent la conscience qu'il avait du monde et de lui-même, mais elles firent aussi de la première partie de sa vie une période de douleur presque insupportable. Criamon savait qu'il devrait endurer ces 20 ans de souffrance à chaque cycle, pendant un nombre infini de cycles. Il résolut alors de s'échapper et d'emmener tout le monde avec lui.

Criamon trouva refuge en-dehors du cercle du temps. Ses disciples nomment ce refuge l'Hypostase. La plupart des autres mages l'appellent le Crépuscule, d'après le nom du processus qui les y conduit. Les mages Criamon croient que, avant que leur Fondateur ne trouve ce refuge, les mages distordus mourraient tout simplement.

Criamon reste cependant toujours en partie inscrit dans le temps, maintenant la route du Crépuscule ouverte. Il s'agit là d'une tâche ardue et ses forces finiront par lui faire défaut. En soumettant l'Énigme, Criamon a donc demandé à ses disciples de venir le relever de ce devoir qu'il s'est imposé à lui-même. Criamon souffre pour permettre à ses disciples d'échapper au temps et ils œuvrent en parallèle à l'affranchir de ce fardeau.

### **[T3] L'Hypostase**

L'Hypostase, aussi appelée Crépuscule ou Alam du repos, est le nom utilisé pour décrire ce qui se trouve hors du temps. Criamon a garanti à ses disciples qu'il s'agissait d'un endroit magnifique et il leur a assuré qu'ils pourraient y trouver le repos final. Les mages Criamon pensent que ceux qui traversent le Crépuscule Final passent la frontière de l'Hypostase. Si leur esprit est impur, il leur faut effectuer des ajustements longs et douloureux avant qu'ils puissent pleinement intégrer l'Hypostase. Il s'agit là de l'un des facteurs qui pousse les mages Criamon à se comporter de manière éthique. Les mages Criamon appellent ceux qui sont censés résider dans l'Hypostase des « mages tangentiels ».

### **[T3] L'alam du cycle inverse**

Si le temps est circulaire, tous les instants existent simultanément aux yeux d'un observateur extérieur au cercle. Cela signifie que l'univers actuel qui s'achemine vers le tourbillon du chaos existe en même temps

que cette période pendant laquelle l'harmonie croît dans l'univers. Certains mages Criamon affirment avoir voyagé vers l'alam du cycle inverse. Ils se trompent, mais il est impossible de le prouver si on ne se trouve pas hors du temps.

La plupart des personnages qui prétendent avoir visité l'alam du cycle inverse auraient fait cette expérience alors qu'ils traversaient un Crépuscule incontrôlé. Quelques autres mages affirment avoir parlé à ou combattu des créatures du cycle inverse. Ceux qui doutent de l'existence d'un alam du cycle inverse estiment que ces récits de voyage rapportés par des mages sont en fait des hallucinations dues au Crépuscule et que ces créatures qui semblent appartenir au cycle inverse sont des adultérations (résidus psychiques, voir plus bas). Les débris mentaux de mages Criamon âgés trompent, selon eux, les mages Criamon plus jeunes.

Les mages Criamon ne parviennent pas à s'accorder sur ce qu'est l'alam du cycle inverse. Aux yeux de certains, il s'agit de quelque chose totalement vulgaire qui ne possède pas la discorde nécessaire à la magie. D'autres affirment que, dans l'alam du cycle inverse, il est plus aisé de créer que de détruire. Ils partent du principe que l'alam des Formes est un cycle inverse proche de la reformation du Spharios, ce qui implique que la Dimension magique appartient à un cycle inverse. Certains avancent même que la Féerie est dans un cycle inverse. Il se dit que les habitants de cette Dimension seraient déjà entrés dans une période d'harmonie croissante ou bien qu'il n'existerait qu'un seul univers qui oscille entre deux extrêmes, ce qui n'aide en rien le débat. Le cycle temporel inverse durant environ 45 000 ans, il se peut qu'il contienne divers environnements étranges.

[Début d'encadré]

### [T3] Empédocle avait parfois tort

Dans le cadre classique d'Ars Magica, les conclusions controversées d'Empédocle sont fausses. Le temps n'est pas cyclique. Il n'y a jamais eu de Spharios. Il n'existe aucune race immortelle qui se réincarne. Dans l'ensemble, si la cosmologie détaillée dans ce chapitre est en contradiction avec celle décrite dans les autres suppléments d'Ars Magica, c'est parce que les Criamon ont tort.

Les mages Criamon n'en croient pas pour autant moins les conclusions d'Empédocle. Poussés par leur corollaire logique selon lequel le temps est une prison, les efforts qu'ils ont fournis pour tenter de s'échapper les ont amenés à rechercher d'étranges états de conscience magique. Ces recherches leur ont permis de développer des capacités spécifiques à leur Maison. Les découvertes des Criamon leur permettent de développer une cosmologie cohérente à laquelle les croyances de leur Maison servent tout de même de fondation. Aux yeux des observateurs les plus perspicaces, les Criamon sont à la fois les mages les plus éclairés qui soient et les mages les plus illuminés. Ils ne possèdent pas le vice Illusions car il n'est pas possible de leur démontrer qu'ils se trompent dans le cadre habituel du jeu.

Dans le cadre d'une saga, toutefois, les mages Criamon peuvent avoir raison.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

### [T3] Cosmologie des mages Criamon

Les mages Criamon ne s'accordent pas tous sur une cosmologie unique, mais la vision présentée dans ce supplément est assez représentative. Il est à noter que les mages des autres Maisons ne reconnaissent pas les croyances des Criamon. Le point de vue de la Maison sur la façon dont l'univers fonctionne réellement influe sur la façon dont ses membres interagissent avec les membres des autres Dimensions qu'ils rencontrent dans les histoires.

Les mages Criamon ont fait l'expérience de nombre d'étranges états de conscience de l'être et ils supposent qu'il en existe beaucoup d'autres. Ils appellent alam des états mystiques qui sont si déconnectés

du monde vulgaire que leur connexion avec les quatre Dimensions est sujette à débat. Deux alams, l'Hypostase et l'alam du cycle inverse, sont cruciaux dans la cosmologie Criamon.

[Fin d'encadré]

### [T3] La Dimension magique

Les membres de la maison Criamon croient que la magie baigne la Terre d'un océan immatériel, allant et venant en volutes majestueuses autour de l'Axis Magica. Cet océan, qu'ils appellent l'Inspirato, sourd naturellement de la Terre, mais est sujet à l'influence des astres. La magie s'accumule là où elle a fini par ronger la vulgarité de la Terre, là où de hauts faits magiques ont été accomplis ou là où des créatures qui se nourrissent de cet océan ont résidé. Il s'agit là des auras. Parfois, l'Inspirato se concentre dans des objets, donnant du vis.

Empédocle affirme que, ayant été rejeté de l'harmonie, il s'était dédié à la discorde. La magie est une puissance issue de la discorde que le lanceur choisit de concentrer. C'est la raison pour laquelle il est possible de détruire avec de la magie, mais que pour créer il est nécessaire de consommer du vis. Chaque action magique éloigne un peu plus l'univers de l'harmonie et le rapproche parallèlement de l'extinction de toute vie. Les mages Criamon comptent bien s'extraire du temps avant que cela ne se produise et emmener avec eux le reste de l'humanité afin qu'ils ne puissent pas considérer de faire un usage malveillant de la magie.

La Dimension magique et l'Hypostase ne sont pas, disent les mages Criamon, le même endroit. Criamon établit que l'Hypostase est la structure qui entoure l'univers et se situe de fait en dehors du temps. Quant à la Dimension magique, en tant qu'espace régulé en interaction avec le monde vulgaire, elle est susceptible de se dissoudre dans le tourbillon. De nombreux mages estiment qu'il est plus simple d'atteindre l'Hypostase en utilisant la magie. Certains théoriciens des autres Maisons affirment, quant à eux, que c'est parce qu'ils sont proches que l'Hypostase est semblable aux Terres lointaines d'Arcadie, au Paradis ou à l'Enfer le plus profond.

### [T3] La Dimension féérique

Certains mages Criamon croient que la Féerie est un reflet du monde mortel, d'autres croient qu'il s'agit d'un alam du cycle inverse. Si elle reflète le monde vulgaire, son étude ne s'avère que peu digne d'intérêt car quoi qu'elle contienne, tout peut se trouver dans le monde mortel. D'autres Criamon croient que la Féerie n'est pas un reflet, ou bien qu'une variante simplifiée peut permettre de percevoir plus clairement les principes fondamentaux, et ils l'étudient en conséquence.

### [T3] L'Enfer

Certains mages Criamon s'inquiètent d'avoir créé l'Enfer et d'autres, d'y résider. En surface, l'Enfer est plein de demi-dieux, petits et malveillants, qui ont à cœur de garder les hommes prisonniers du temps. Les mages Criamon croient qu'ils sont voués à se réincarner éternellement. Ainsi, si la Maison ne peut s'extraire du temps avant que le tourbillon de la matière ne s'amorce, juste avant que la vie ne s'éteigne, il leur faut prendre une forme adaptée à cet environnement. Les démons pourraient, de fait, être la forme future des mages. Peut-être que seuls les plus éclairés pourront s'extraire du temps ce cycle-ci et l'Enfer, prenant forme à mesure que le tourbillon approche, s'emplira de l'esprit de tous ceux qui n'auront pu être sauvés en cette occurrence. Ils pourraient alors s'attaquer aux mages, par jalousie, ou chercher à se venger d'avoir été abandonnés.

### [T3] Le Paradis

Les mages Criamon sont divisés sur la question de Jésus. Les musulmans et les chrétiens le voient comme un prophète ou comme le fils du créateur de l'univers qui est parvenu à trouver un moyen de sortir du temps. D'autres le perçoivent comme un immortel tangentiel qui peut mener ses disciples au temps du Spharion bien que de manière non permanente. Dans le livre sacré des chrétiens il est dit que le Démon sera de nouveau défait, mille ans après l'avènement de la Terre nouvelle (Apocalypse 20:3). D'autres

encore voient en Jésus un maître de l'harmonie et le Dominion est un témoignage vibrant de la force qui s'oppose à la discorde et donc à la magie. Certains Criamon cherchent à servir cette force. Le reste de la Maison sait que cela vise à allonger la vie de l'univers, ce qu'ils cautionnent.

### **[T1] Pratiques et croyances**

Pendant des siècles, la Maison n'a eu de cesse de poursuivre la tâche que lui a attribuée Criamon : trouver un meilleur moyen de s'échapper du cycle temporel. Les mages Criamon examinent l'univers car ils ont besoin de comprendre comment la prison du temps est structurée et quels sont les outils dont ils disposent pour s'échapper. Ils sondent le potentiel mystique des hommes et développent leurs propres compétences dans l'espoir de découvrir des aptitudes latentes qui rendraient cette évasion plus aisée. Ils s'intéressent aussi aux liens qui retiennent les hommes dans le temps et explorent les lieux et les états mentaux où les contraintes vulgaires n'ont pas cours. Il existe un ensemble de techniques éprouvées et fondées sur la compréhension que la maison Criamon a de ces principes sous-jacents appelé « Sagesse énigmatique ». Cet ensemble de techniques guide ceux qui cherchent à recueillir de plus amples informations.

### **[T2] Exemplarité**

Les mages Criamon sont convaincus que l'univers tombera moins vite dans le chaos si les mages mènent une vie exemplaire. La plupart des mages Criamon mettent leurs pas dans ceux de Criamon et d'Empédocle, adoptant leur vision de ce qu'un mode de vie exemplaire est. Ils croient que :

#### **[Début de liste]**

\* Les mages n'appartiennent pas à une classe supérieure aux hommes. Toute souffrance découle de la faute d'Empédocle et de la passivité des autres immortels qui ne le retiennent pas. Si les paysans appartiennent aussi à la race immortelle, ils étaient et seront donc des pairs dans l'alam parfait. Chaque mage a passé un millier de vies dans un banc d'huîtres, dans les feuilles mortes et dans la terre : comment pourrait-il mépriser les paysans ?

\* Le temps est circulaire et il est du devoir des mages d'aider les autres à s'échapper. La plupart des jeunes mages s'acquittent de cette tâche en assistant les mages plus âgés dans leurs recherches en la matière.

\* Toute adoration est stérile. Nombre de mages croient avoir été, dans une vie antérieure, des dieux païens qui, s'étant bien comportés, purent se réincarner en mages. Les dieux païens sont piégés dans le cercle du temps. Leur lot de victimes, qu'ils partagent avec les insectes et les coquillages, est simplement plus confortable. C'est la raison pour laquelle la déesse que Criamon a choisie comme symbole est la seule qui soit incapable d'aider les hommes. Le Divin est une question épineuse qui divise les mages Criamon.

\* La poursuite de la richesse, du plaisir et du pouvoir est une distraction voire une incitation à la corruption. Il est mal de voler. Le système féodal est donc mauvais.

\* Il est mal d'infliger de la souffrance et il est mal de vouloir se l'infliger. La violence n'est tolérée que si elle est utilisée pour se défendre et même alors la duperie et l'emprisonnement sont préférables à la blessure.

#### **[Fin de liste]**

La plupart des mages Criamon voient leurs pouvoirs diminués s'ils faillissent à vivre de manière exemplaire. Plus de détails dans la section concernant les voies à la fin de ce chapitre.

### **[T2] Questions**

Au début de son apprentissage, chaque apprenti Criamon doit trouver la réponse à 15 questions. Il y réfléchit tout en acquérant d'autres compétences au cours de ses 15 années d'apprentissage. Il réalise alors plus pleinement comment chaque question est liée à sa réponse et comment questions et réponses entrent en

résonnance. Cela lui permet de développer la pensée propre à la Maison. Cette pensée, appelée Sagesse énigmatique, lui permet de prendre part à la quête de la solution de l'Énigme.

La réponse à la plupart des questions est assez superficielle et elle peut être résumée en une courte phrase ou en un mot. Ces réponses superficielles sont parfois remplies d'humour, mais ce n'est pas nécessairement le cas. L'intérêt de ces questions réside dans le fait d'aller au-delà de cette réponse simple et de mettre au jour les liens très forts qui rendent cette réponse superficielle vraie. Une fois cette réflexion sur la question terminée, le mage l'intègre, tout comme pour les questions auxquelles il a déjà répondues, à sa vision d'un monde dans lequel des liens subtils permettent de relier des objets, des événements et des symboles apparemment sans rapport entre eux.

La proximité qu'entretient, par son origine latine, le mot « question » avec le mot « quête » permet de comprendre comment les paroles énigmatiques de Criamon fonctionnent. Les questions Criamon aident les mages à se mettre dans les dispositions mentales propices à une quête d'expériences qui éclairent l'Énigme. La Sagesse énigmatique, c'est le fruit de cette quête au cœur de la vie.

Un apprenti, lorsqu'il est prêt à devenir mage, doit résoudre la Question du mage. La Question du mage varie selon le professeur qui la pose, mais elle consiste généralement à demander à l'apprenti d'identifier la voie qui sera la plus appropriée pour lui à l'avenir. Parmi ces questions on peut trouver : « Qu'est-ce que l'exemplarité ? », « Qu'est-ce qui se trouve devant tes pieds ? » ou encore « Que dois-tu laisser derrière ? ». De prime abord, l'apprenti ne peut pas échouer car il n'y a pas de mauvaise réponse. Cela vient du fait que les mages Criamon ne posent pas cette Question à des individus indignes de devenir mage. Mais même si l'individu est digne de cette vie, il est des réponses superficielles et des réponses profondes. La réponse superficielle, c'est la réponse donnée par le mage nouvellement nommé. La réponse profonde, c'est ce que le mage fera pendant tout le reste de sa vie.

Certaines réponses superficielles à la Question du mage témoignent d'un désir de suivre une des traditions d'étude mystiques au sein de la Maison. Ces traditions sont appelées des voies et certaines d'entre elles sont détaillées à la fin de ce chapitre. Tout personnage avec un score de 1 en Sagesse énigmatique peut nommer les voies et expliquer en quoi leurs membres croient et comment ils participent à la quête de la réponse de l'Énigme. Certains apprentis retardent indéfiniment le moment de choisir leur voie et, tant qu'ils hésitent, ils se livrent à pratiques qu'ils qualifieront plus tard de manquant d'exemplarité.

Cette étrange manière que la Maison a de reconnaître ses nouveaux mages (et que Criamon, en grand pacifiste, n'appelle pas un Gant comme c'est le cas dans les autres Maisons) n'est qu'une formalité. Cela rassure les autres Maisons qui préfèrent souvent qu'il existe une nette distinction entre ceux que le Code protège et ceux qui appartiennent à d'autres mages. Tous ceux dont la sagesse est assez importante pour être utile à la Maison sont invités à remplir cette formalité et à devenir l'égal des mages de la Maison. Ceux qui n'estiment pas posséder une sagesse assez importante pour pouvoir relever les défis qui se présentent à eux reprennent leurs études auprès d'un maître et nul n'en est embarrassé.

## **[T2] Jets de question**

Les joueurs rétifs à l'idée de créer et de répondre à de vraies questions peuvent simuler cela avec un jet de Compétence (il se peut cependant aussi que ces joueurs préfèrent jouer un mage d'une autre Maison). Ils effectuent alors un jet d'Intelligence + Sagesse énigmatique avec un Facteur de difficulté qui oscille entre 3 et 25 selon la complexité de la question. S'il s'agit de créer une question, le texte vient immédiatement au mage qui n'a besoin que de quelques minutes pour mettre ses idées en mots. S'il s'agit de trouver la solution à une question, le mage connaît immédiatement la réponse superficielle et il saisit les implications profondes de la Question après seulement un an de réflexion occasionnelle sur la chose.

Son apprentissage terminé, un mage se voit poser une question par son maître, question à laquelle il réfléchit tout en suivant sa voie. Lorsque le mage a le sentiment d'avoir épuisé toutes les possibilités de la question, et a alors acquis une Vertu mystérieuse (appelée une étape dans cette Maison) ou augmenté son score en Sagesse énigmatique, il retourne à son entrelacs et se voit attribuer une nouvelle question. Si la réponse qu'il a apportée à sa question est inédite, elle est immédiatement envoyée à l'Entrelacs central.

Au fil des siècles, les solutions s'accumulent, faisant baisser le Facteur de difficulté pour les jets de Sagesse énigmatique. Aucun personnage ne vivra cependant assez longtemps pour percevoir cet effet à moins que la Maison n'effectue une avancée majeure dans la quête de la réponse. Les mages pourront étudier les anciennes questions dans les livres, les trouver intéressantes, mais pas particulièrement éclairantes. C'est une des raisons pour lesquelles les mages Criamon ne révèrent pas les anciens : si la sagesse du passé était parfaite, la réponse aurait déjà été trouvée.

[Début d'encadré]

## **[T2] La Sagesse énigmatique vue par les mages des autres Maisons**

Les mages extérieurs à la Maison peuvent passer un an à étudier avec un mage ou avec un des fantômes de la Caverne aux ombres changeantes et gagner à terme la compétence Sagesse énigmatique avec un score de 1. Le primus peut proposer à ceux qui suivent cet apprentissage d'intégrer la maison Criamon s'ils le désirent. Il a aussi pu se trouver que la Maison fasse cette même offre à des mages ayant été rejetés par d'autres Maisons, quel que soit leur degré de Sagesse énigmatique, afin de les mettre à l'abri de la sentence mortelle qui attend généralement tout mage qui demeure privé de Maison pendant un an. Les descendants de ces mages finissent par développer la Sagesse énigmatique, mais quelques mages Criamon actuels ne possèdent toujours pas de tatouages et ne parviennent pas non plus à comprendre les questions. Muscaria se sert alors d'eux comme ambassadeurs et enquêteurs officiels.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## **[T2] Exemples de question soumise à un apprenti Criamon**

La réponse profonde à une question Criamon est à l'image de l'état spirituel du mage et non pas de sa vivacité d'esprit ou de son éloquence. De nombreuses réponses superficielles sont acceptables pour chaque question, mais ces réponses mettent en lumière les vérités de ce monde. Elles ne sont pas qu'une opinion. Les réponses qui suivent ne sont donc pas absolues, elles mettent seulement en lumière les croyances les plus simples de la Maison.

Abdkypris voyage avec son apprenti. Ils s'arrêtent tous deux dans un cimetière ancien pour passer la nuit. Abdkypris trouve alors l'enfant en train de pleurer sur la tombe de deux époux depuis longtemps morts. Leur servent demande alors : « Pourquoi pleure-t-il de joie ? » Que répond Abdkypris ?

« L'anticipation. » Le temps est circulaire : le garçon avait reconnu une de ses vies antérieures qu'il serait voué à revivre à l'avenir. Savoir qu'il était parvenu à rencontrer son aimée, à vivre avec elle pendant des dizaines d'années et qu'il serait amené à le faire un nombre infini de fois le submergeait de joie.

Un apprenti casse un œuf dans une clairière féérique et utilise le vis qu'il contient pour guérir un arbre blessé. La mère de l'œuf vient alors à lui et lui dit : « Guéris mon œuf comme tu as guéri l'arbre ! ». Il répond qu'il ne peut guérir tous ses œufs. Elle demande : « Pourquoi ? »

« L'eau descend de la montagne. » Les œufs étant la seule source de vis disponible, guérir ce premier œuf aurait requis de briser un second œuf. L'univers s'enfonce dans le désordre. En temps d'harmonie croissante, l'inverse est vrai.

Criamon et Jerbiton partagent un repas lors du premier Tribunal et parlent théologie. Criamon passe un bol de gruau de froment et un verre de bière à Jerbiton. « Prenez donc un peu de vos anges et de vos démons, Jerbiton ! » dit-il. « Pourquoi riez-vous ? » demande alors Flambeau.

« Le temps. » Les anges et les démons sont assez différents car, une fois la Création finie, certains anges ont été moralement déchus. Les démons sont comme des anges ayant fermenté.

Jerbiton veut voir les démons reconnus comme des ennemis de l'Ordre dans le Code d'Hermès. Criamon y consent. Tytalus dit : « Il faut inclure les anges ! ». Criamon y consent. Flambeau propose d'ajouter les mages musulmans et Criamon dit : « Ah, non. Il s'agit là de deux choses différentes. » Ce sur quoi Flambeau demande : « Deux, pas trois ? »

« Deux. » Les anges et les démons ont une vie circulaire qui commence et se termine simultanément en ces moments d'harmonie et de discorde absolue. Quant aux mages musulmans, ils peuvent continuer à exister en dehors du temps en tant qu'immortels.

Trianoma veut que Criamon rejoigne son nouvel Ordre, mais il ne pense pas qu'elle puisse jamais le comprendre. Elle le convainc en lui envoyant une fleur accompagnée d'un message chaque jour pendant un an. Lorsqu'il accepte, elle informe Bonisagus de son action. Il lui demande alors : « Quel message avez-vous envoyé avec chaque fleur ? »

« Joyeux anniversaire. » Les fleurs envoyées par Trianoma étaient autant de signes de respect envers la croyance de Criamon selon laquelle il était né un nombre infini de fois.

Un marchand approche le mage Démétrius et dit : « Si je connaissais l'avenir, je pourrais gagner beaucoup d'argent. Que se passe-t-il au-delà d'aujourd'hui ? » Démétrius ne sait que dire, mais son apprenti dit d'un air grave : « Que vous a-t-on répondu la dernière fois ? »

« Tout : même aujourd'hui. »

[Fin d'encadré]

### [T3] Les questions annoncent l'adversité

Nombre de Criamon rencontrent des situations difficiles qui correspondent parfaitement à la question qui leur a été soumise. Les mages Criamon voient en de telles occasions providentielles le signe que les mages tangentiels qui résident hors du temps les guident. Un Tytalus particulièrement chicaneur posa ainsi l'inverse de la chose : « Si on passe son temps à penser à de la bière, tout nous fait penser à cette bière. » Il fut fort marri de voir que « Qu'est-ce qui te fait penser à de la bière ? » devint une question formative Criamon.

### [T2] Stigmate

La conception que la Maison a du corps humain est complexe. Le corps est le véhicule de l'âme. Le corps est le moyen par lequel le Don s'exprime. Le corps représente l'univers. La peau, zone de contact entre le mage et l'univers, est une zone à travers laquelle l'entente qui s'établit entre le monde intérieur et le monde extérieur peut s'exprimer. Les marques corporelles sont plus que de simples décorations car le corps est plus que de la chair.

Les mages Criamon ont la peau marquée de formes complexes qui symbolisent leur progression sur le chemin de l'illumination. Chaque forme, appelée stigmat, signale que le mage a saisi un élément-clé de l'Énigme ou compris son rôle dans la quête de la réponse. Le premier stigmat apparaît généralement une fois qu'il a répondu à la Question du mage. Le mage ne peut choisir la forme que prendra son stigmat, mais le joueur le peut en revanche.

De nouveaux stigmates apparaissent et d'anciens stigmates se déplacent et se complexifient à mesure que le mage voit sa pensée se modifier (ou, en termes de jeu, augmente son score en Sagesse énigmatique) ou réalise des tâches qui le font avancer sur sa voie mystérieuse. Cela peut résulter de l'initiation aux Mystères du cercle intérieur de n'importe quel groupe, du commencement ou de la complétion de la formation d'un apprenti, de la recherche ou de l'attachement d'un familier ou de la production d'une grande œuvre d'Art. Les stigmates d'un mage représentent son histoire et reflètent sa véritable nature. Les stigmates sont d'une honnêteté imparable, mais seuls d'autres mages Criamon peuvent les interpréter correctement.

Les stigmates d'un mage Criamon ne lui ont pas été imprimés de manière mécanique et ne peuvent donc pas être effacés, même pas à l'aide de la magie. S'il s'avère qu'un mage perde un de ses stigmates, du fait, par exemple, d'une brûlure qui aurait détruit cette partie de sa peau, le stigmat se régénère ou se déplace de manière à intégrer la brûlure dans son schéma. Il a pu se passer qu'en de rares occasions les stigmates d'un mage soient transférés à son familier, à son talisman ou à son apprenti. Les mages ayant changé de forme gardent leurs stigmates sous leur nouvelle forme.

Certains symboles se retrouvent sur le corps des membres de la Maison, le plus courant étant la boucle de l'infini. Ce symbole représente la prison du temps cyclique. Il apparaît sur le front de tous les primi de la Maison. Les mages Criamon qui sont entrés en Crépuscule reçoivent aussi souvent cette marque sur leurs poignets, signe qu'ils ont brisé leurs chaînes, ne serait-ce qu'un instant. Chaque voie a ses propres symboles stigmatiques. Ils sont détaillés dans la section qui leur est dédiée.

D'autres types de transformation physique peuvent rencontrer temporairement l'adhésion de la Maison, mais la plupart de ses membres pensent que les enseignements de Criamon les leur interdisent. Criamon fut en effet marqué au fer rouge par son maître et de nombreuses autres mutilations physiques lui furent infligées. Les mages Criamon savent toujours comment imprimer ces marques, mais on leur a appris que ces interventions extérieures ne procuraient que du pouvoir, aucune sagesse. Elles sont donc une distraction que les mages doivent éviter. Quelques rares mages Criamon ne se laissent toutefois pas arrêter par cet interdit car la Maison ne fait rien pour le faire respecter. Leurs apprentis sont, par conséquent, plus défigurés et plus troublés psychologiquement que les autres mages Criamon. La prima actuelle en est une parfaite illustration : son apparence juvénile lui vient d'une forme de transformation physique magique.

### **[T2] Règles de transformation corporelle**

Ces techniques sont connues de nombre de Maisons, mais les mages Criamon sont les mages les plus susceptibles de les utiliser pour modifier leur apparence ou celle de leur apprenti.

### **[T3] Tatouages**

Les mages utilisent le terme stigmat pour parler de leurs tatouages et des marques mystiques qui apparaissent sur le corps des mages Criamon bien qu'ils soient conscients du fait qu'il s'agisse là de deux choses différentes. Les stigmates des mages Criamon ne peuvent pas devenir des objets enchantés alors que n'importe quel mage peut avoir des tatouages à l'encre aux propriétés magiques.

Les tatouages ne sont pas très plébiscités dans l'Europe Mythique. Dans le Livre du Lévitique, il est dit que porter des tatouages est un péché. De plus, les Romains les utilisaient pour marquer esclaves et criminels. Les tatouages commencent cependant à rencontrer une certaine popularité grâce aux pèlerins. Une croix dans le creux du poignet, tracée par les prêtres coptes de Jérusalem, désigne un pèlerin comme ayant atteint le terme de son voyage.

Le mage Criamon type au corps recouvert de multiples formes est considéré comme un pécheur que ses actes ont rendu difforme. Un seul tatouage visible suffit pour avoir le vice Défiguration, un tatouage étant, aux yeux de la plupart des gens du Moyen-Âge, pire qu'une cicatrice car il n'a rien d'accidentel. Certains jeunes mages Criamon ne souffrent toutefois pas de Défiguration car leurs marques sont apparues en des endroits habituellement dissimulés par les vêtements.

### **[T3] Autres transformations**

Hormis les stigmates, l'emballage de la tête est la cause la plus courante de défiguration au sein de la Maison. La tête de l'enfant est étroitement enserrée dans des bandelettes afin d'influer sur la façon dont son crâne se développe. Un mage dont la tête a été bandée dans l'enfance développe une affinité pour une voie unique à laquelle il est symboliquement lié par la forme que son crâne a prise. Il bénéficie alors d'un bonus de +3 pour le rite d'Initiation à la première étape (Vertu mystérieuse) de cette voie. Les conformations crâniennes les plus courantes, à savoir conique et bilobée, correspondent respectivement aux voies du Paraître et du Corps. Les voies sont détaillées à la fin de ce chapitre. D'autres rituels de transformation, tels que la castration, le brisement des os et le sectionnement de phalanges (aux mains ou aux pieds) ont un effet similaire. La plupart des Criamon considèrent avec dégoût et mépris ces transformations.

[Début d'encadré]

### **[T2] Les stigmates pour les étrangers**

Les joueurs férus de religion doivent savoir que le terme « stigmaté » est aussi employé pour parler de l'apparition miraculeuse des plaies du Christ sur le corps de croyants. Cela ne s'est pas encore produit dans le cadre de l'Europe Mythique. Le premier cas attesté sera découvert en 1222 en Angleterre si la saga suit l'histoire du monde réel. Le premier cas célèbre, saint François d'Assise, remonte à 1224. Ses plaies sont inhabituelles car il y a des excroissances de peau sur ses mains qui ont la forme de têtes de clou dans la paume et celle de pointes sur le dos de ses mains. Plus tard, les stigmates prendront la forme assez courante de plaies suintantes. Contrairement aux stigmates Criamon, ces plaies sont douloureuses et sentent souvent le jasmin.

Les stigmates magiques, comme celles des membres de la maison Criamon, apparaissent parfois chez des mages issus d'autres Maisons. Chaque stigmaté est le symbole d'un unique incident, si terrible qu'il en a bouleversé la vie du mage pour le restant de ses jours. En de rares occasions, il se peut même que des enfants possédant le Don développent des stigmates avant que l'Ordre ne les découvre. Une forme, une tache qui fait penser à un hématome, apparaît parfois sur les nouveaux nés. La Maison voit en ces enfants des apprentis de valeur.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

### **[T2] Enchanter un tatouage**

Les règles exposées dans cet encadré sont pour la transformation de tatouages simples en objets enchantés. Les Mystères, édition révisée en propose une variante s'appuyant sur une Vertu mineure appelée Inscription de l'âme, mais elle est trop longue pour être ici reproduite. Elle permet aux mages de transformer leur propre corps en talisman. Les membres de la Maison peuvent apprendre l'Inscription de l'âme auprès d'autres mages Criamon ou auprès des fantômes de la Caverne aux ombres changeantes. Cette Vertu n'est communément trouvée que chez les membres de la Maison qui suivent la voie du Corps (présentée plus bas).

Un tatouage a un score en matériau de base de 2 qui se voit multiplié par un modificateur de taille. Pour un petit tatouage le modificateur est de 1. Pour un tatouage de la taille de la paume de la main ou du front, le modificateur est de 2. Pour un tatouage qui recouvre intégralement un membre ou le sommet du crâne, le modificateur est de 3. Pour un tatouage qui couvre intégralement l'avant ou l'arrière du torse, le modificateur est de 4. Un tatouage étant une forme de magie personnelle, il n'engendre pas de Distorsion. Les tatouages peuvent bénéficier de bonus de matériau si une certaine encre est utilisée ou bien si ces tatouages représentent des sujets qui entrent en résonance mystique. Avec quelques ajustements, ces règles peuvent aussi servir à décrire les effets d'un marquage (au fer rouge) mystique.

[Fin d'encadré]

## [T2] La vie d'un mage Criamon

Dans leur vie privée, les mages Criamon se fixent de nombreux buts dont :

[Début de liste]

- \* Vivre de manière exemplaire. Cela peut entraîner les mages dans des histoires qui requièrent qu'ils résolvent des problèmes personnels.
- \* Se mêler des affaires vulgaires afin de les amener à un dénouement exemplaire. Les mages Criamon sont des démocrates qui croient en l'entraide mutuelle, mais aussi des pacifistes. Or, ce sont les guerriers qui contrôlent l'Europe Mythique et les monstres l'infestent. Les mages Criamon doivent donc agir avec pondération pour aider autrui sans attirer l'attention.
- \* Venir en aide à d'autres membres de la Maison. Les mages Criamon entretiennent des liens avec d'autres membres de la Maison de leur tribunal ainsi qu'avec leur maître. Ils viennent en aide à ceux-ci, ou aux amis de ceux-ci, lorsqu'ils se trouvent dans une situation difficile.
- \* Former un apprenti et s'attacher un familier. Les mages Criamon croient en la réincarnation. Ces actions leur apparaissent donc comme autant de main tendues vers les immortels pour qu'ils puissent se rapprocher un peu plus du temps où ils pourront devenir des mages.
- \* Chasser les adultérations. Ces incarnations chaotiques émanent des mages et c'est aux mages Criamon que revient la tâche de les détruire. Voir plus bas pour une description plus détaillée en la matière.
- \* Développer sa capacité à se livrer à des recherches, que ce soit par le biais d'études magiques ou de quelque formation que ce soit. Les mages en plein développement n'agissent pas différemment des autres mages, collectant des ressources et les utilisant. Leurs objectifs diffèrent en revanche de ceux de leurs sodales au sein des autres Maisons.
- \* Explorer des endroits étranges, enquêter sur des effets magiques inhabituels et étudier des créatures mystiques singulières. Les mages Criamon savent que la Maison a déjà mené l'enquête sur nombre de sites.

Les endroits dangereux et étranges fraîchement mis au jour contiennent la promesse de nouvelles perspectives qui pourraient permettre à la Maison de faire des avancées.

\* Suivre une voie pour acquérir sa sagesse et ses Vertus mystérieuses. Les voies sont détaillées à la fin de ce chapitre.

\* Léguer la sagesse qui a été acquise. Cela s'appelle la transmission.

[Fin de liste]

[Début d'encadré]

## **[T2] Le repos : l'alternative à la mort au sein de la maison Criamon**

Chaque voie d'Initiation aux Mystères de la Maison s'achève là où le mage cesse d'aspirer à plus, lorsqu'il atteint ce point de bonheur et de félicité. Un dilemme bien connu des mages Criamon est le suivant : pour acquérir le niveau de sagesse requis pour mériter le repos, un mage doit développer une telle compassion envers autrui qu'il ne pourra se résoudre à les laisser souffrir. La plupart des mages repoussent donc le moment de leur repos pour pouvoir assister leurs semblables dans la quête de la réponse.

Les différentes voies que les membres de la Maison suivent ont des issues paradisiaques différentes. Le repos de chaque voie est présenté à la fin de la section dédiée à cette voie, tout comme les pouvoirs qui sont conférés à ceux qui, se tenant au seuil du repos, choisissent de retarder leur félicité. Ces pouvoirs sont très simples, mais d'une terrible efficacité. Les troupes souhaitant des pouvoirs plus limités et plus détaillés peuvent préférer se tourner vers les pouvoirs de mage immortel décrits dans Les Mystères, édition révisée.

[Fin d'encadré]

## **[T2] Les gorgiastiques**

Les mages qui sont las de la philosophie de la Maison renoncent à en être membres. Si un mage cesse d'adhérer à la quête de la réponse, cela se voit de manière très ostensible : ses stigmates reflètent ce rejet et finissent par complètement disparaître dans nombre de cas. Les mages Criamon nomment « gorgiastiques » ceux qui ont rejeté l'Énigme. Ils tiennent ce nom d'un des disciples d'Empédocle qui, se rebellant contre les enseignements de son maître, postula que rien n'existait et que même si quelque chose existait, il était impossible de comprendre cette chose et que si on parvenait à la comprendre, il était impossible de communiquer sur le sujet.

Les mages Criamon sont en règle générale non-violents et ils croient que les secrets de la Maison sont obscurs. Ceux qui souhaitent quitter la Maison sont donc traités avec courtoisie. Selon la loi hermétique, le châtement qui tombe au terme d'un an d'orbusité, le crime qui consiste à être privé de Maison, est généralement la mort. La Maison s'arrange donc pour ne pas abjurer ses mages tant qu'ils n'ont pas trouvé une autre Maison prête à les accepter. Les mages Criamon ont parfois présenté de jeunes mages qui souhaitent quitter la Maison à des mages plus âgés l'ayant déjà quittée et qui peuvent alors agir comme mentors et parrains.

Il n'existe pas à proprement parler de groupes structurés d'anciens mages Criamon bien qu'ils entretiennent des contacts officieux entre eux et avec la Maison. La plupart des gorgiastiques ont rejoint les maisons Ex Miscellanea et Jerbiton. Un mage gorgiastique peut réintégrer la maison Criamon à tout moment s'il retrouve le désir de s'attaquer à l'Énigme. Les stigmates de ce personnage reviennent alors, mais avec des modifications dues à la difficulté de ses expériences inhabituelles.

## [T2] La transmission finale

Par le terme transmission on désigne le processus qui permet à un mage de léguer tout son savoir aux autres membres de la Maison. Certains mages Criamon rapportent à leurs compagnons d'entrelacs ce qu'ils ont trouvé. D'autres initient des apprentis à ce savoir ou écrivent des livres sur le sujet. Certains membres de la Maison choisissent de ne pas accepter le repos éternel pour pouvoir s'assurer d'une transmission parfaite de leur savoir. Dans ce cas, continuer à s'occuper de la Maison sous une forme spectrale est l'option la plus louable de toutes, mais beaucoup de mages sont incapables de résister à l'appel de la récompense qui les attend dans l'Hypostase.

Certains mages effectuent, au moment où ils accèdent au repos de leur voie, une transmission parfaite. En cet instant, toute la sagesse du mage se trouve transférée en un lieu ou dans un objet dont les mages Criamon pourront apprendre en les contemplant. Les alliances construites au sein de ces auras magiques semblent destinées à livrer le spectacle d'événements qui sont autant d'allégories des découvertes du mage. Les sites de transmission parfaite peuvent être créés en utilisant les règles données dans le chapitre 7 : **Bibliothèques** du supplément Alliances. Sinon, considérez simplement l'endroit de la même manière qu'un livre d'excellente qualité que le mage aurait écrit au moment où il traversait son Crépuscule et qu'un élève lit en passant du temps à méditer en sa présence.

## [T3] Exemple de site de transmission parfaite

Un site qui rencontre une certaine popularité au sein de la Maison fut créé par la transmission de la mage Niobé qui souhaitait ardemment devenir prima, mais ne fut jamais choisie par la vision commune. Comme elle s'enfonçait dans le Crépuscule, un petit bassin apparut à ses pieds. Un mage possédant la Sagesse énigmatique qui passe une saison à méditer auprès de ce bassin peut apprendre d'elle. Utilisez les règles d'étude d'un pion de vis dans le cadre standard d'un laboratoire sans aucune possibilité d'expérimenter. Le mage peut étudier n'importe quel Art dans lequel il ne possède pas la capacité de former un apprenti (score de 5). De nombreux mages peuvent étudier auprès du bassin simultanément, mais ils doivent tous étudier le même Art pour une saison donnée. La zone autour du bassin a une aura magique de 1.

## [T2] Adultérations : problèmes persistants

Les adultérations résultent des impuretés présentes dans l'esprit des mages que des forces mystiques ont rendues concrètes et tangibles. Les mages Criamon croient que ces créatures apparaissent souvent lorsqu'un mage vit son Crépuscule Final. Ils pensent également que les adultérations peuvent aussi résulter d'expériences du Crépuscule ayant mal tourné, de traumatismes magiques, de la mort d'un apprenti ou de la perte d'un familier. Quelle que soit la cause d'une adultération spécifique, elles sont toutes le reflet de problèmes psychologiques non résolus et résoudre le problème incriminé est le meilleur moyen de s'en débarrasser.

Les membres de la maison Criamon sont convaincus que lorsqu'un mage accède au Crépuscule Final, il s'accomplit et réalise pleinement qui il est. Il se départit alors de tout ce qu'il ne souhaite pas emmener dans l'éternité. Ces éléments de son être (généralement ses peurs ou ses aspirations) retombent dans le monde mortel. Ces pensées rejetées se matérialisent, devenant des adultérations, et les autres mages peuvent alors se charger d'elles.

Les adultérations peuvent aussi provenir d'expériences non maîtrisées du Crépuscule. Ces adultérations sont alors la manifestation de pensées que le stress du Crépuscule a fait ressortir. Cette conséquence éventuelle du Crépuscule doit être ajoutée à la liste des effets indésirables d'un Crépuscule dans ArM5, page **XX**. Ces adultérations sont inmanquablement attirées par le mage dont elles émanent. S'il parvient à

résoudre l'adultération, il est libéré du fardeau qu'elles représentent. Dans certains cas exceptionnels, un mage qui parvient à résoudre une adultération majeure reçoit un avantage parmi la liste des issues favorables d'un Crépuscule en accord avec ses expériences récentes. Parmi les traumatismes magiques on compte aussi, par exemple, les accidents de laboratoire qui créent parfois des adultérations.

La mort d'un apprenti est, pour les mages Criamon, particulièrement tragique. Les apprentis ne peuvent en effet pas accéder à l'Hypostase, mais ils bénéficient néanmoins d'un fort potentiel magique actif. Ce pouvoir devient alors souvent une adultération qui recherche le maître de celui qui fut un apprenti. Il se dit qu'une des malignités, les pires adultérations de toutes, est un des apprentis de Criamon qui mourut. Il hante l'Ordre, tuant d'autres apprentis pour qu'ils donnent eux aussi naissance à une adultération.

[Début d'encadré]

## [T2] La vie au seuil du repos

Aux yeux des profanes, les personnages qui sont au seuil du repos semblent négliger leur pouvoir. Ils ignorent des problèmes pourtant parfaitement dans leurs cordes, préférant conseiller et guider les plus jeunes dans la résolution de ces problèmes. Aux yeux des sages, guidés par des alliés situés hors du temps, la vie suit un cours au tracé net. Les anciens de la maison Criamon deviennent des mentors car accueillir les plus jeunes et les guider dans leur destinée est la stratégie gagnante pour la Maison. En plus de permettre de résoudre des problèmes, cette stratégie permet, au final, de former et d'éclairer la nouvelle génération. Cette stratégie ne fait pas non plus abstraction du fait que la sagesse de la Maison est imparfaite et que les découvertes de la nouvelle génération la rapprochent de la perfection.

Il est cependant certaines tâches qui reviennent aux anciens car leurs protégés ne peuvent les accomplir. Parmi ces tâches on compte :

[Début de liste]

- \* L'assistance à des mages confrontés à des problèmes insurmontables.
- \* La conduite de campagnes contre des esprits malins, des démons majeurs et des disciples du Divin gênants.
- \* La prise de contact avec des groupes magiques extérieurs à l'Europe Mythique.
- \* La gestion de catastrophes majeures comme des épidémies touchant l'ensemble de l'Europe, l'invasion des Huns et autres.
- \* L'exploration des Dimensions et des alams.
- \* La fondation d'entrelacs.
- \* La recherche de nouvelles voies, pistes ou étapes.
- \* La résolution d'adultérations situationnelles complexes.
- \* La recherche d'anciens Mystères.

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Créer une adultération

La gravité d'une adultération est variable. Les adultérations les plus faibles sont des événements et des êtres mineurs émanant d'un mage traversant son Crépuscule qui attirent l'attention du mage sur ses faiblesses personnelles. Les adultérations sévères incluent de terribles monstres et des pièges mortels issus de mauvaises actions ou bien de profondes récriminations personnelles. Les adultérations que les tangentiels laissent derrière eux ne peuvent se concentrer sur un mage et deviennent donc un problème pour tous.

Certaines adultérations s'agrègent. Les membres de la Maison racontent l'histoire de malignités, ces incarnations d'une pollution spirituelle qui hantent la Terre depuis l'époque de Criamon, qui ont gagné en pouvoir à chaque fois qu'un mage a vécu son Crépuscule dans un état de transgression spirituelle. Les mages qui résolvent ces agrégats rapprochent la Maison de l'Énigme.

On peut classer les adultérations dans deux catégories : les créatures et les lieux. Les créatures adultérées ont certaines caractéristiques en commun. Elles ont toutes un score en Puissance magique qui oscille entre 10 (adultérations mineures) et 45 (malignités). La plupart des adultérations ont des compétences magiques qui imitent ou travestissent les Arts dominants de celui dont elles sont issues. Une créature adultérée fait, mystiquement parlant, partie de son créateur et peut donc passer outre un Ægis du foyer lancé par son créateur sans avoir besoin d'invitation. Les adultérations ne déclenchent pas les sorts de protection qui ignorent le créateur de l'adultération. Les adultérations savent toujours où leur créateur se trouve. Les créatures recherchent la confrontation ; inconsciemment, elles recherchent l'attention du mage.

Les lieux adultérés sont souvent des régions. Certains régions adultérés sont accessibles à tous et peuvent, par conséquent, être abolis par n'importe qui. Certains n'admettent cependant que leur créateur. Une fois qu'un mage a créé un lieu adultéré, il est voué à y retourner, encore et encore, jusqu'à ce qu'il résolve le problème immanent. Une fois ce problème résolu, le regio disparaît généralement. Il existe alors deux possibilités : soit ce que le regio abritait retourne à l'énergie magique ambiante du monde, soit il se dépose dans le monde vulgaire. Les adultérations situationnelles issues d'un Crépuscule Final créent parfois des régions ou des auras qui persistent une fois que le problème a été résolu.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Exemple de mise en jeu d'une adultération

Antigone de Criamon est victime d'un incident de Crépuscule et échoue à son jet de contrôle. Le conteur considère tous les effets indésirables d'un Crépuscule dans le manuel de base et décide que, au final, une adultération correspond le mieux à la saga. Si certaines troupes préfèrent que le conteur ne laisse rien paraître des intrigues ultérieures car cela gâche la surprise, d'autres aiment à discuter, en termes généraux, de la direction qu'ils verraient bien leur saga prendre. Le conteur demande son avis au joueur d'Antigone comme cela se fait habituellement avec cette troupe.

Le conteur annonce au joueur d'Antigone que l'effet indésirable du Crépuscule est une adultération et il lui demande quelques conseils généraux quant au type de défaillances spirituelles que le personnage ressent le besoin d'expier. Le joueur peut choisir n'importe quel problème. Si les joueurs sont en manque d'inspiration, ils peuvent considérer les Traits de personnalité et les Réputations que leur personnage s'est attirés bien contre son gré. Ils peuvent aussi considérer les cruelles erreurs que leur personnage a commises

dans le cadre d'intrigues antérieures. Le joueur d'Antigone propose de prendre le tempérament violent et le trait de personnalité Colérique de son personnage comme noyau de l'adultération.

Le conteur étudie les suggestions des joueurs et l'adultération devient un personnage dans ou un contexte pour une intrigue ultérieure. Le joueur a ainsi la possibilité de mettre en scène les évolutions spirituelles de son personnage. L'adultération ne doit pas occuper une place prédominante dans l'intrigue et il n'est pas nécessaire qu'elle soit immédiatement résolue. Toutes les intrigues ne comportent pas nécessairement des adultérations non résolues, mais elles deviennent un contexte ou un personnage récurrent.

Résoudre une adultération représente un tournant dans la vie du personnage pour ce qui est du problème que l'adultération incarnait. Une intrigue ne suffit toutefois généralement pas à résoudre la question intégralement. Ainsi, le conteur s'arrange pour qu'Antigone affronte son agressivité qu'incarne un dragon qui s'attaque à un village. Lorsqu'Antigone noie le dragon dans du lait, elle ne perd pas instantanément le Trait qu'il symbolise. Elle perd d'abord 1 point dans son trait de personnalité Colérique et on suppose que, en incarnant pleinement son personnage dans le cadre d'intrigues ultérieures, elle continuera à faire baisser ce score.

[Fin d'encadré]

### [T3] Le Loup charnel

L'adultération que les membres de la Maison connaissent le mieux est emprisonnée dans la Caverne aux ombres changeantes. Elle est montrée aux apprentis pour les initier aux conséquences que peut avoir l'impureté spirituelle. Elle a la forme d'un grand loup dont les dents sont si grandes qu'il ne peut fermer la gueule. La créature représente les appétits charnels de Démétrius, le maître de la prima actuelle. Avant qu'il ne soit capturé, il semait la terreur dans un village en s'attaquant au bétail et en possédant des ivrognes qu'il amenait à commettre de vils actes.

La forme du Loup charnel pouvait être détruite grâce à la magie, mais l'adultération réapparaissait en un autre endroit. Pour résoudre cette adultération, il a donc fallu la confronter aux descendants de son créateur comme la prima, par exemple. Le Loup représente le besoin impérieux de se nourrir, de s'accoupler et de se reproduire que Démétrius canalisa en formant ses descendants hermétiques. N'importe lequel des descendants de Démétrius aurait pu renvoyer l'adultération au néant ou la commuer en familier, mais ce dernier a expressément demandé à ce qu'elle soit conservée pour servir d'outil pédagogique jusqu'à ce qu'il trouve le repos.

La plupart des mages Criamon croient que leurs compagnons au sein de la Maison donnent moins naissance à des adultérations que les autres mages du fait de leur capacité à réfléchir sur eux-mêmes. Loin de là. La capacité qu'ils ont à rejeter leur fardeau spirituel dans le monde vulgaire découle de leur Sagesse énigmatique. D'autres mages expient leurs impuretés spirituelles dans l'Hypostase. Caton, le primus spectral, était un mage Bonisagus avant d'intégrer la maison Criamon et il a toujours été convaincu que la plupart des adultérations étaient produites par les mages Criamon. Il continue à étudier cela sur son temps libre et, parfois, ses descendants étudient, pour l'aider, la vie de jeunes mages violents d'autres Maisons afin de déterminer si un scénario de transgression et d'expiation apparaît.

### [T1] La Caverne aux ombres changeantes

La Caverne aux ombres changeantes est un regio qui relie le monde mortel au refuge que Criamon a découvert hors du temps. Les habitants de l'alliance ne vivent ni dans le monde mortel à la base du regio, ni dans sa strate supérieure, l'Hypostase. Les mages Criamon appellent ce regio l'Axis Magica. C'est, selon

leurs dires, le grand pivot autour duquel les vagues d'énergie magique de ce monde tournoient. Il s'agit de leur domus magna.

Des centaines de résidents et de mages défunts hantent la Caverne aux ombres changeantes. Ces fantômes ne possèdent pas une personnalité monomaniacale comme c'est souvent le cas chez les morts qui n'ont pas trouvé le repos. Les fantômes de l'alliance appartiennent à des familles élargies gouvernées par leurs membres vivants. Ces esprits croient que, une fois la réponse trouvée, ils auront la même faculté que les mages hermétiques actuels d'entrer dans le refuge hors du temps. Plusieurs centaines d'entre eux attendent que l'appel de la réponse les réveille, sommeillant dans les cendres de leur corps qui sont contenues dans une urne que chaque famille conserve en son foyer.

### **[T2] L'Entrelacs central**

L'Entrelacs central est le gardien de toute la sagesse de la Maison. Sa tâche première est d'assister les autres branches de la Maison dont les spécialistes poursuivent la quête de la réponse. L'Entrelacs central forme la plupart des apprentis, prend part à la politique hermétique et apporte son aide, lorsqu'ils le demandent, aux membres les plus anciens des autres entrelacs. La prima est à la tête de cet entrelacs.

### **[T2] La prima**

La prima de la Maison a de nombreux devoirs. Elle dirige le conseil (composé de mages et de résidents élus) qui gouverne la Caverne aux ombres changeantes. Elle coordonne aussi les activités de la Maison dont elle est la porte-parole auprès des autres Maisons. La plupart des primi effectuent également des recherches. Pour accéder à cette fonction, un primus doit traverser un rituel complexe lors duquel un certain nombre de mages Criamon ont une vision commune.

### **[T3] La mise à mort du primus**

Lorsqu'un primus sent son Crépuscule Final approcher, les membres de la maison Criamon se rassemblent à la Caverne aux ombres changeantes pour le tuer. Une procession se met en route vers la neuvième strate du regio où un non-Criamon le met à mort. Son fantôme s'élève alors, libéré, et fait l'annonce de son désir de ne pas franchir la porte de l'Hypostase, préférant rester dans le monde mortel pour s'occuper de la Maison jusqu'à ce que l'Énigme soit résolue.

Les mages qui ont un score en Sagesse énigmatique de 3 ou plus entrent alors dans une transe commune remplie d'images incompréhensibles. Lorsque l'un d'entre eux croit voir une image qui l'incite à accepter la charge de primus, il se lève et en fait l'annonce. Ses sodales l'acclament alors. La seule autre formalité inhérente à son investiture consiste à envoyer une lettre aux mages Criamon qui n'ont pu assister au rituel ainsi qu'aux primi des autres Maisons.

La Maison tente de réduire au maximum l'intervalle qui sépare la mort de l'ancien primus de l'ascension du nouveau. Ils sont en effet convaincus que l'accès à l'Hypostase est impossible tant qu'il n'y a pas de primus vivant. Ils croient ainsi que les mages qui sont tombés dans un Crépuscule momentané ne peuvent en revenir tant que la chaire est vacante. De la même manière, ils croient que les mages que des circonstances amèneraient généralement à traverser leur Crépuscule Final ne peuvent s'y réfugier en temps de vacance et qu'ils meurent donc tout bonnement.

### **[T3] Primi célèbres**

Les primi qui ont suivi Criamon étaient plus jeunes et moins mystiques que ne semblent le penser les personnes extérieures à la Maison. La personnalité et les aptitudes des primi sont un indicateur des crises

que la Maison aura à traverser le temps que durera leur charge. Lors du Schisme, pour prendre un exemple, un primus militant issu de la voie de la Discorde ramena la Maison à la Caverne aux ombres changeantes. Il offrit l'asile aux membres des Maisons non-combattantes et certains de ceux-ci rejoignirent même la Maison par la suite, initiant ainsi des lignées Criamon peu communes. Trois anciens primi en particulier ont marqué la Maison de manière significative.

Avant de devenir le successeur de Criamon, Juliasta filia Criamon était le premier disciple de la voie des Détours. Les mages qui suivent cette voie ne vivent pas dans les alliances de la Maison et certains d'entre eux parcourent l'Europe à la recherche d'objets d'étude. Juliasta vécut aussi, pendant un temps, dans des alliances non-Criamon. Elle partagea une bonne partie des connaissances de la Maison avec des individus qui n'en étaient pas membres, apprenant des secrets ésotériques d'une grande utilité en échange. Elle permit ainsi aux mages Criamon de parfaire leurs compétences, mettant leurs Arts au même niveau que ceux de leurs sodales d'autres Maisons. Juliasta prépara la Maison pour son grand voyage.

Verderis, le troisième primus, écrivit un poème épique intitulé Les Pérégrinations de Fedoso que nombre d'apprentis apprennent généralement en latin. Fedoso est un jeune homme qui traverse une étrange contrée, faisant face à des obstacles mystiques, des ennemis figuratifs et des situations énigmatiques. Il se trouve des alliés et des compagnons, mais finit son voyage, seul, au sommet d'une montagne.

Beaucoup de mages Criamon affirment que Les Pérégrinations de Fedoso sont en fait une carte traçant l'avenir de la Maison. Les plus versés dans le texte affirment même que ce texte annonça, avant qu'elles n'aient lieu, la Corruption de la maison Tytalus et le Schisme. Quelques rares mages refusent de laisser leurs apprentis lire ce livre, croyant qu'il cause les calamités qu'il annonce.

Le fantôme de Verderis ne réside pas à la Caverne aux ombres changeantes et il est ainsi un des trois primi absents de la succession. Il prédit qu'il mourrait loin de la Caverne aux ombres changeantes et que son esprit serait perdu pour un temps. Il dit aussi qu'il serait retrouvé, littéralement pris dans les mailles du filet, signe de l'imminence de la réponse. Nombre de Criamon le recherchèrent dans les premières années de la Maison, interprétant des passages des Pérégrinations de Fedoso dans l'espoir de trouver des indices sur ses faits et gestes, mais en 1220, cette pratique a perdu de sa popularité.

[Début d'encadré]

## [T2] Germes d'intrigue autour des Pérégrinations de Fedoso

[Début de liste]

\* Verderis possède la vertu Prémonitions et il a gardé certains passages des Pérégrinations de Fedoso. Les Toques rouges apportent aux personnages joueurs une vieille lettre écrite de sa main contenant un paragraphe inédit. Verderis y annonce qu'ils sont les individus les plus à même de régler la calamité qu'il prédit.

\* Une page faisant suite à la fin du livre et décrivant ce que Fedoso voit du sommet de la montagne commence à circuler. C'est un faux, mais qui en est l'auteur et pourquoi ?

\* Une jeune mage écrit la suite des Pérégrinations de Fedoso. Elle disparaît, mais les personnages qui lisent le manuscrit original découvrent qu'elle en est devenue un personnage et qu'elle est consciente d'être piégée dans un livre. Les personnages parviendront-ils à la sauver et combien de temps leur faudra-t-il avant de se décider à intervenir ? Est-ce si problématique si elle change l'intrigue ?

\* Les personnages joueurs se perdent dans un bois féérique et l'Araignée, un personnage du livre, leur vient en aide. La croient-ils lorsqu'elle dit être un esprit ou bien n'est-elle qu'un être féérique ? Si l'Araignée aide les personnages à s'échapper, peut-elle intégrer leur alliance ? Certains érudits pensent que l'Araignée a annoncé les déprédations d'un mage maléfique qui sévit juste après la fondation de l'Ordre. Peut-on faire confiance à son héraut ? Peut-on l'utiliser pour s'assurer que le magicien maléfique est vraiment mort il y a des années de cela ?

\* Un mage affirme avoir trouvé la montagne de Fedoso. Mais qui est le jeune garçon qui a été retrouvé, mort, à son sommet ? Et pourquoi est-il mort ?

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]

Abdkypris fut le dernier primus en date à présenter un réel intérêt. Il voyagea à travers l'Ibérie Musulmane, l'Afrique du Nord et le Levant pour parler avec les plus grands penseurs du monde musulman. Les idées musulmanes, et particulièrement la sagesse soufie, qu'il a ramenées ont enrichi les débats au sein de la Maison. Le contact qu'il a entretenu avec les penseurs musulmans a amené la Maison à accroître son activité politique. Nombre de mages Criamon se font ouvriers de paix dans le Levant et en Ibérie.

### [T3] Faux prétendants et prétendants inhabituels

Nombre de critères permettent de mettre hors course tout prétendant qui convoiterait le statut de primus pour le pouvoir ou la gloire. Le primus ne gouverne pas la Maison, il a seulement une tâche de coordinateur. Son autorité se limite à ses talents de persuasion. Il s'engage à renoncer à sa place dans l'Hypostase jusqu'à ce que la Maison ait trouvé la solution à l'Énigme. Le primus n'est ni le mage le plus avisé, ni le mage le plus érudit de la Maison, il est seulement le mage de sa génération disposé à retarder son accès au paradis pour continuer à s'occuper de la Maison.

À 5 reprises, il s'est trouvé qu'une personne qui n'avait aucun rôle dans les délibérations s'est déclarée candidate à la fonction de primus. Trois d'entre eux servirent admirablement la Maison. Le premier était Caton de Bonisagus, un chercheur. Il était particulièrement doué pour ce qui est de l'Énigme et il popularisa grandement les découvertes de Criamon. La seconde, Diane de Merinita, mit à mort son prédécesseur. Lorsqu'elle fut reconnue comme prima, un torrent de spéculations cosmologiques se déchaîna car les mages Criamon sont convaincus que le meurtrier est à jamais condamné à un état de pollution spirituelle. Elle servit aussi la Maison au mieux et son fantôme continue d'enseigner aux mages Criamon qui le souhaitent la Connaissance de la Féerie. Primus Johannes, le troisième, n'était pas un mage. Il travaillait en tant que notaire auprès d'un Quaesitor qui assistait aux délibérations. Johannes nomma un mage pour communiquer avec les personnes étrangères à la Maison et pour le représenter au Grand Tribunal. Ce Tribunal ratifia les Privilèges de Criamon, l'ordonnance qui autorise les coutumes de la Maison telles que la mise à mort d'un primus volontaire. Le fantôme de Johannes perdure au sein de la Maison dont il est l'expert en précédents légaux hermétiques.

Les deux « faux prétendants » s'en sortirent bien moins bien. Victor de Tylalus était un diaboliste qui tenta de cacher son âme dans l'Hypostase. Juste après avoir été nommé primus, il se jeta dans l'Hypostase et fut réduit au rang d'adultérations. Sagitar de Tremere découvrit, quant à lui et trop tard, que le rôle de primus était une forme d'esclavage mystique volontaire, de servitude auprès de la Maison dont on ne pouvait se dédire. Le peu de temps que dura son mandat de primus fut jalonné de coïncidences tragiques qui, une fois réglées, avantageèrent la Maison. Son fantôme hante la Caverne aux ombres changeantes, contrit mais bien plus avisé grâce aux épreuves qu'il a traversées.

### **[T3] La prima actuelle**

La prima actuelle, Muscaria, ne s'attendait pas à être choisie. Elle n'avait pas compris que ce n'est pas sa Sagesse énigmatique, mais son désir de sacrifier sa sagesse pour servir autrui qui désigne un primus potentiel. Peu de temps après qu'elle eut accédé au statut de mage, Muscaria en vint à la conclusion qu'elle ne trouverait jamais la réponse elle-même. Elle s'attacha donc à développer les cultures de champignons qui permettent à l'alliance de cultiver sa propre nourriture. Muscaria a 41 ans et est donc jeune pour une prima Criamon, mais elle en paraît encore moins.

Démétrius, le maître de Muscaria, est alchimiste. Il croit que l'humanité toute entière sera sauvée par une solution (au sens chimique). La solution doit provoquer une joie si intense qu'elle élève l'âme et lui permet de rompre les chaînes qui la rattachent au temps. Démétrius souhaitait que ses filii aient le plus de chances de bénéficier de cet élixir et il constata que les potions alchimiques avaient un effet optimal sur des corps n'ayant pas encore atteint leur pleine maturité. Il donna donc une potion de longévité à Muscaria lorsqu'elle atteignit l'âge adulte, à savoir 14 ans.

Muscaria n'est pas particulièrement adepte d'une théorie plutôt que d'une autre concernant la réponse. Elle sait seulement que ce sera une quête ardue et qu'il est donc souhaitable de s'atteler à la tâche au plus vite. Elle aime toujours son précepteur même si elle le pense atteint d'une folie qui confère à la félicité. Son enchantement de longévité était un signe d'affection paternelle et c'est en son honneur que Muscaria n'a pas fait vieillir son corps pour lui donner une apparence adulte, ce qui est aussi une forme de transformation corporelle mystique. Elle a l'apparence d'une adolescente débordante d'énergie qui en sait beaucoup trop.

### **[T3] Les primi spectraux**

L'esprit dans anciens primi de la Maison s'attarde dans la Caverne aux ombres changeantes. C'est généralement en enseignant aux autres mages qu'ils s'occupent désormais de la Maison. Ils remplissent le même rôle qu'une bibliothèque au sein de l'alliance et ils répondent aux questions que leur adressent des mages qui se sont trouvés confrontés à des événements inexplicables. Les primi ont des avis divergents pour ce qui est de ce à quoi la quête de l'Énigme mènera. Ils s'accordent cependant sur le fait qu'ils intégreront tous l'Hypostase à la fin.

Tous les primi suivent la voie du Miroir. Elle n'est pas détaillée dans ce chapitre car elle ne correspond qu'aux personnages désirant demeurer de manière quasi exclusive dans la Caverne aux ombres changeantes. Les initiés de la voie du Miroir reçoivent toute la sagesse qui a été apportée à la Maison, incarnée par les primi spectraux, ce qui leur permet de développer rapidement leurs compétences. Lorsqu'elle se trouve dans le regio, la prima peut entendre les pensées des fantômes de l'alliance, ressentir et influencer sur les flux et les courants et lier un esprit à un lieu ou à un objet.

Les membres de la Maison croient aussi qu'un primus vivant peut prendre l'Axis Magica en lui et ainsi utiliser son corps pour le transporter ailleurs. Ils sont pareillement convaincus que lorsque le primus traverse un Crépuscule, l'Axis retrouve son emplacement initial et l'ensemble des auras de l'Europe Mythique est réarrangé. Nul n'a cependant jamais fait usage de cette capacité, sauf peut-être Criamon lorsqu'il fonda l'alliance. Ils pensent aussi que tant qu'un mage abrite l'Axis Magica, aucun mage ne peut revenir du Crépuscule. Ceux qui s'y réfugient pour échapper à quelque menace magique meurent alors.

### **[T3] Le secret de l'Axis Magica et ce qui se trouve au-delà**

La plupart des mages hermétiques savent que la maison Criamon affirme que son fondateur attend que la réponse à l'Énigme soit trouvée afin de pouvoir se décharger, en son âme et conscience, du fardeau que représente le fait de garder la Route du Crépuscule ouverte. Les mages Criamon expérimentés connaissent

tous les rouages de la chose : l'Axis Magica est en fait Criamon en personne qui a été transformé en une passerelle vivante entre ce monde et le sanctuaire qu'il a découvert. Nombre d'entre eux pensent que Criamon attend que la Maison découvre une route secondaire. Certains en ont même déduit qu'il attendait juste qu'une figure messianique s'élève pour prendre sa place. Quelques rares mages pensent cependant que la chose est plus compliquée que cela et ils ont raison !

[Début d'encadré]

### [T3] Allure

Un mage suit généralement une voie donnée pendant la majorité de sa vie, n'accédant à la plus haute étape qu'après avoir passé des dizaines d'années à étudier. Cette faible allure est importante pour le mage car elle lui donne le temps d'intégrer les connaissances acquises et de les mettre à l'épreuve du monde. Pour les joueurs, cela signifie que la formation d'un mage Criamon s'étend sur une saga entière. Cela permet aux troupes de pouvoir évaluer l'importance des différents personnages joueurs dans la saga de la troupe. Les troupes impliquées dans une saga où les personnages ne vieillissent pas beaucoup peuvent créer des disciples aguerris d'une voie comme personnage de départ.

Les voies sont plus formelles et plus restrictives que toutes les autres Initiations de n'importe quel autre Culte des mystères. Cela est dû au fait que la cosmologie Criamon est inexacte : la Maison est moins souple car elle ne fait que reproduire les effets étranges qu'elle a découverts. Elle ne parvient pas à vraiment extrapoler autour d'eux. Les mages Criamon conçoivent ces aspects très codifiés de la Maison comme autant de composantes d'une méthode qui permet à chaque génération de se nourrir des autres générations. Ils sont cependant convaincus que leurs méthodes d'Initiation sont les meilleures qui soient.

[Fin d'encadré]

Les primi qui résident à la Caverne aux ombres changeantes ne sont pas des fantômes, ils forment ensemble l'esprit unique du lieu. Les primi se savent des individus, mais sur le plan mystique, ils forment une entité unique qui ne fait que se leurrer. L'esprit apprend et croît à chaque fois qu'un nouveau mage le rejoint. Peu de mages saisissent le fait que ce genius loci dont les primi font partie intégrante était autrefois un enfant à l'esprit torturé qui refuse à jamais de renaître à la souffrance. Un nombre encore plus infime de mages se doute que les primi travaillent peut-être à l'avènement de leur propre messie. La réponse ferait peut-être fusionner le genius loci pour qu'il devienne un esprit, une pensée unique.

Selon les primi, c'est dans l'Hypostase que résident les mages tangentiels. Il s'agit de mages qui se sont progressivement et paisiblement fondus dans le Crépuscule final ou bien de mages qui ont vécu un Crépuscule Final traumatique, expérience avec laquelle ils sont parvenus à faire la paix. Les tangentiels ont des plans pour la Maison qui dépassent l'entendement des mortels qui n'ont pas une Sagesse énigmatique suffisante. Les tangentiels envoient des visions à travers l'Axis à leurs successeurs mortels. Certaines des créatures qui se sont élevées avec les tangentiels, comme leur familier, peuvent revenir dans le monde et agir sans risquer de provoquer une catastrophe universelle. Ils aident les autres mages Criamon par des actions mineures, spécifiques et discrètes.

Les philosophes Criamon affirment que les tangentiels vivent hors du temps. Certains mages tangentiels doivent donc encore venir à la vie une première fois. D'autres appartiennent à des races du cycle temporel inverse. Ces êtres issus d'une période d'harmonie croissante ont un impact moins traumatique lorsqu'ils entrent dans le temps que les personnages nés en période de discorde croissante. En des temps anciens, certains d'entre eux guidèrent les mages et furent vénérés en tant que dieux à tête d'animal. Désormais, la discorde a bien trop progressé pour que des interventions directes de la sorte puissent encore avoir lieu. Ils

envoient néanmoins leurs serviteurs dans le temps qui, de ce fait, commence à tourbillonner plutôt que de demeurer circulaire.

### **[T1] Les voies**

Les mages Criamon n'ont pas perdu leur temps en vaines occupations depuis que l'époque de leur Fondateur. Leur étude de la nature de l'univers leur a permis de découvrir nombre de liens étranges et elle leur a conféré de nombreuses compétences qui leur sont spécifiques. Leurs domaines de recherche, appelés des voies, correspondent à autant de méthodes traditionnelles d'accroître sa sagesse. Chaque voie possède en son cœur un entrelacs, mais la plupart des entrelacs sont composés de mages qui ne suivent pas la voie spirituelle à laquelle ils sont rattachés. Lorsque ces mages souhaitent parfaire leur formation ou être conseillés, ils se rendent dans l'entrelacs de leur voie ou à la Caverne aux ombres changeantes.

Tous les mages Criamon conçoivent la vie comme un périple spirituel qui suit généralement une des voies tracées par leurs prédécesseurs. Toutes les voies de la maison Criamon ne sont pas détaillées dans ce chapitre. Il est recommandé aux troupes de développer d'autres voies qui s'inscrivent à leurs desseins. Si des joueurs tentent de développer leur propre voie, se référer aux règles concernant la découverte de nouvelles Vertus dans Les Mystères, édition révisée.

Certains mages, surtout de jeunes mages, n'aspirent à aucun développement spirituel via une voie, qu'elle préexiste ou qu'ils en soient les créateurs. Les mages Criamon considèrent alors que ces individus suivent la voie des Détours car si les mages vivent et agissent, c'est qu'ils sont sur une voie qui les mène quelque part. Les mages plus âgés affirment que ne pas savoir où l'on va est la voie la plus répandue car ceux qui l'empruntent sont rarement les premiers à renoncer aux impératifs de la Sagesse. Les personnages appartenant à la voie de Détours se détournent parfois de l'exemplarité en matière de pacifisme, se livrant, entre autres, à une sexualité dévoyée et laissant libre cours à leurs instincts carnassiers. La plupart des mages empruntant la voie des Détours finissent par trouver une orientation spirituelle et les résultats sont parfois surprenants.

Un mage ne peut suivre qu'une seule voie à la fois. Suivre une voie implique d'adopter une disposition mentale qui ne s'accorde avec nulle autre vision du monde. Tout changement de voie est une décision lourde de conséquences car cela suppose d'abandonner tout ce qui a été appris sur la voie précédente. Un mage qui choisit de passer d'une voie à une autre commence sans maîtriser aucune des étapes de sa nouvelle voie hormis la Sagesse énigmatique. Tout mage retournant à une voie précédemment abandonnée retrouve le degré de connaissance qu'il en avait avant de la quitter. Les Primi de la Maison sont la seule exception à cette règle. Ils conservent les étapes de la voie qu'ils ont parcourue avant de se lancer sur la voie que seuls les Primi empruntent, la voie du Miroir.

### **[T3] Secrets**

La plupart des Cultes des mystères s'assurent que le secret demeure en faisant prêter des serments terrifiants et peser de terribles menaces, mais les mages Criamon ne voient pas l'intérêt de telles pratiques. Les choses que la Maison a découvertes sur les voies de l'Énigme sont si abscondes qu'un mage qui n'a pas été initié à la pensée Criamon, grâce aux questions, ne peut tout simplement pas les comprendre. À l'inverse, ceux qui possèdent une Sagesse énigmatique assez importante pour prendre part à la mission de la Maison en sont volontiers informés. Ceux qui tentent de développer une Sagesse énigmatique hors du cadre de croyances et de pratiques de la Maison échouent inévitablement ; ses Mystères ont, après tout, façonné la Maison. En bref, la maison Criamon n'a pas besoin de cacher ses secrets, ils se suffisent à eux-mêmes en la matière.

### [T3] Sagesse énigmatique et Connaissance de la maison Criamon

Les membres de la maison Criamon possèdent les compétences Sagesse énigmatique, présentée dans le manuel de base ainsi que dans ce chapitre, et Connaissance de la maison Criamon. Cette dernière Compétence représente l'entendement que chaque mage a des devoirs de la Maison ainsi que de sa stratégie pour atteindre son but. Cette stratégie repose sur les voies et les étapes décrites plus bas, mais aussi sur la fonction de chacun des entrelacs ainsi que sur le rôle des mages vétérans de la Maison.

### [T3] Guides

Le mystagogue est un personnage central dans certains Cultes des mystères. Ce personnage charismatique dicte sa conduite à un apprenti et lui offre l'Initiation. Les mages Criamon pensent que la sagesse elle-même suffit à initier les apprentis et que le voyageur sur la voie vers la sagesse a plus besoin d'un guide que d'un maître. Les mécanismes de jeu concernant un guide ou un mystagogue sollicitent les mêmes valeurs et les mêmes formules. Ces deux rôles diffèrent seulement en matière de comportement en jeu. Les mages Criamon ont une approche non-hiérarchique du développement spirituel. Les tâches visant à impressionner le guide sont généralement insignifiantes car nul ne peut impressionner l'Énigme.

On note deux exceptions à cela : les voies du Miroir et de la Discorde où l'Initiation est menée de manière formelle par des supérieurs. La voie du Miroir, que seul le primus vivant suit et sur laquelle il jouit des conseils de ses prédécesseurs, est une suite d'Initiations pour ceux qui choisissent de servir la Maison terrestre. La voie de la Discorde va, quant à elle, à l'encontre des mœurs de la Maison.

### [Début d'encadré]

### [T2] Psychodrame

Certaines des pistes présentées plus bas nécessitent des périodes d'introspection et de méditation. En surface, ces périodes ne présentent pas un grand intérêt scénaristique : le mage ne fait que réfléchir, mais c'est sans compter l'effort requis et le potentiel afférent d'échec. Tout mage prenant le temps de réfléchir sur lui-même s'engage dans un examen de conscience, ce qui revient à se lancer dans une lutte spirituelle contre soi-même. Les personnages joueurs ont une meilleure approche de la chose si elle est présentée sous la forme d'une histoire allégorique qui se déroule dans l'esprit du mage.

Ainsi, par exemple, un mage enfermé dans un cercueil de verre pendant un an, dans l'obscurité, semble s'être parfaitement mis à l'écart de l'intrigue. Loin de là ! Ce mage, coupé des menues distractions de la vie, n'a d'autre choix que de se confronter à sa propre nature et au rôle qu'il joue dans l'univers. Il est forcé de reconnaître comme siens, et de voir se rejouer encore et encore, les moments où il a le plus failli à sa morale. Il est contraint de se confronter, sans faillir, aux conséquences des imperfections de son caractère et de son mode de vie. Il est obligé d'explorer l'univers et son propre corps ainsi que les liens qui existent entre eux, et ce, malgré l'aspect douloureux et la perversité de la chose. Nombre de mages affirment avoir rencontré d'anciens esprits pendant qu'ils étaient dans cet état : la Discorde, l'Incertitude, l'Harmonie, la Certitude, la Promptitude, etc. Certains mages créent des mondes illusoire fabuleux qui permettent à leur esprit de gérer des concepts aussi difficiles et des histoires classiques peuvent s'y dérouler. Il faut juste garder à l'esprit que les personnages qui les peuplent ont un sens symbolique profond.

Une mage qui ne parvient pas à mener à terme cette Tribulation ne peut pas progresser sur sa voie. Souvent, le mage peut tenter de suivre cette piste une seconde fois, fort des connaissances acquises lors de son échec. Un échec absolu dans le cadre d'intrigues psychodramatiques peut avoir des conséquences désastreuses. La mage se trouvant dans un état mental mystique, son échec peut le forcer à effectuer un jet

de Crépuscule. Il se peut qu'en de rares occasions des mages périssent lors de leur méditation, laissant derrière eux un fantôme hautement perturbé.

[Fin d'encadré]

## [T2] Étapes

Chaque voie présentée ci-dessous est composée de 5 rangs de progression appelés des étapes. Une étape est un état psychologique qui permet, grâce à la sagesse qui lui est inhérente, aux mages de faire des découvertes profondes. Les mages reçoivent en retour des pouvoirs surnaturels qui prennent la forme de Vertus mystérieuses pour les joueurs. Pour les mages Criamon, les découvertes priment, les pouvoirs ne sont que des effets secondaires de ce processus d'illumination intense.

Pour atteindre une nouvelle étape, il faut suivre une piste. Chaque piste consiste en un processus d'éveil spirituel, de purification et de mise à l'épreuve qui est reflété en jeu par trois éléments. Le mage doit posséder un score en Connaissance de la maison Criamon d'une valeur supérieure ou égale à la valeur de l'étape visée + 1, traverser une épreuve ou une investiture rituelle et enfin découvrir le sens caché d'une histoire. Cela signifie que, pour atteindre l'étape finale d'une voie, un mage doit avoir un score de 6 en Connaissance de la maison Criamon. Le score en Connaissance de la maison Criamon est généralement accru en étudiant longuement à la Caverne aux ombres changeantes, en suivant l'enseignement de l'incarnation spectrale du savoir collectif de la Maison qui influe sur les choix stratégiques au sein de la Maison.

Les calculs liés au rite d'Initiation détaillés plus bas pour chaque piste se fondent sur le principe que le score en Présence + Connaissance de la maison Criamon du guide est de 6. La Maison choisit les guides des jeunes mages et s'assure qu'un enseignement de qualité leur est dispensé à tout moment. Il se peut que les mages fantomatiques de la Caverne aux ombres changeantes agissent parfois en qualité de guides. On part alors du principe que leur score en Connaissance de la maison Criamon est de 9 et que leur Présence est aussi importante que lorsqu'ils étaient encore en vie. Ils laissent aux membres vivants de la Maison le soin d'initier les mages aux premières étapes de la voie.

Alors qu'il progresse sur sa voie, un personnage peut réaliser qu'il possède déjà une Vertu ou un Vice qui se trouve sur son chemin. Le joueur doit alors convenir avec la troupe de la Vertu ou du Vice à choisir à la place pour équilibrer les voies. Un mage peut acquérir une Connaissance de la maison Criamon sans pour autant s'attirer les Vices inhérents à cette Maison. Toutefois, tous les disciples des voies de la Maison finissent par avoir les vices Défiguration ainsi que, au choix, Vœu ou Piété.

## [T3] Faire, c'est être. Être, c'est faire.

Les pistes et les étapes ne suffisent pas, en tant que telles, pour utiliser de nouvelles Vertus ou de nouveaux pouvoirs. Ces avantages correspondent à un état de purification spirituelle. Un mage qui mène une mauvaise vie rejette cet état et perd donc tous les pouvoirs qui y sont associés jusqu'à ce que sa pureté ait été restaurée. Le vice Vœu, qu'on retrouve sur la première piste de nombre de voies, représente cela. Le vice Piété symbolise, de la même manière, un désir profond d'adopter le mode de vie propre à sa voie. Un mage affligé du vice Piété qui échoue à se montrer exemplaire ne peut continuer sa progression sur sa voie et va, petit à petit, perdre les compétences mystiques qu'il a acquises grâce à elle.

## [T2] Sagesse énigmatique

La Sagesse énigmatique salue l'entrée de chaque voie. Les apprentis Criamon apprennent à concevoir les événements et les objets avec intuition et originalité. En règle générale, cela se fait à travers la méditation

de 15 questions liées aux Arts. Cette formation les aide à trouver des liens entre des concepts et à replacer cette connaissance nouvelle dans le contexte de l'Énigme. En retour, cela permet aux mages Criamon de comprendre la nature humaine, l'univers et les liens entre ceux-ci d'une façon inaccessible aux autres mages. Une fois qu'un mage a saisi les éléments fondamentaux de la sagesse, il peut développer une compréhension plus profonde des choses en étudiant les découvertes des autres mages, découvertes qui peuvent être transmises à travers des livres, des conversations ou des expériences mystiques.

### **[T3] Compréhension du symbolique**

Un mage Criamon peut choisir d'utiliser son score en Sagesse énigmatique pour saisir le sens de symboles subtils. Les mages sont ainsi en mesure d'interpréter des événements étranges, des situations mystérieuses, des rêves et des visions.

Les mages Criamon peuvent saisir le type d'expérience de vie qui sous-tend chacun des stigmates d'un autre mage si leur jet d'Intelligence + Sagesse énigmatique passe un Facteur de difficulté de 6. Ils peuvent aussi percevoir si un personnage souffre de Distorsion et de quel degré de Distorsion si leur jet de Perception + Sagesse énigmatique passe un Facteur de difficulté de 6 ou plus et, s'ils passent un Facteur de difficulté de 12, ils comprennent, grossièrement, quel type d'expérience de vie a causé la Distorsion.

Cette Compétence sert aussi à interpréter les rêves et les visions. Elle ne donne pas de visions surnaturelles, mais nombre de Criamon possèdent aussi ce Vice, indépendamment de la Compétence.

### **[T3] Méditations en labyrinthe**

Les mages Criamon peuvent améliorer leur concentration en se lançant dans des méditations en labyrinthe. Une méditation en labyrinthe correspond à un rituel non-magique durant lequel un mage déambule calmement dans un labyrinthe tout en considérant un problème. Un grand nombre de labyrinthes de contemplation sont de simples rubans, consistant en une voie unique qui mène au centre et qui permet de ressortir. Un labyrinthe de contemplation simple peut être créé à l'aide de sorts de bas niveau.

Le mage reste concentré une heure après être sorti du labyrinthe. Il bénéficie alors d'un bonus à un jet. Il peut être utilisé pour démêler les fils d'une énigme (jet de Sagesse énigmatique), se remémorer un événement (jet de Connaissance) ou effectuer une action physique. Les actions physiques ne doivent pas durer plus d'une minute ou 10 tours de combat. Le bonus est équivalent à la moitié du score du mage en Sagesse énigmatique.

Le mage doit disposer d'un score d'au moins 1 dans la Compétence testée avant de pouvoir y adjoindre le bonus de méditation en labyrinthe. Ces méditations apportent de la grâce aux pensées et aux actions du mage, mais elles ne lui permettent pas de développer des aptitudes conscientes. Ainsi, un mage qui ne sait pas nager ne peut pas utiliser la clarté d'esprit et d'action que lui octroie sa méditation pour nager.

Les personnages avec un score en Sagesse énigmatique supérieur ou égal à 3 n'ont pas besoin d'un labyrinthe physique, marcher en rond leur suffit. Les personnages avec un score supérieur ou égal à 6 n'ont même pas besoin de marcher, imaginer un cercle suffit. Les rituels de labyrinthe requièrent 16 heures pour un personnage avec un score de 1 en Sagesse énigmatique. Ce temps est divisé par 2 à chaque fois qu'ils gagnent en niveau. Les personnages bénéficiant de courts temps de méditation ne peuvent toutefois pas effectuer plusieurs méditations et réserver ou accumuler les bonus afférents.

### **[T3] Crépuscule**

Les mages Criamon comprennent le Crépuscule mieux que quiconque et ils le traversent en encourageant moins de risques. Les règles liées au Crépuscule données dans ArM5, pages **XX-XX** reflètent cela.

[Début d'encadré]

## **[T2] Expression symbolique de la voie du Corps**

Les rites d'Initiation de la voie du Corps sont les suivants :

### **[T3] La piste de la soumission de la chair et l'étape de l'outil parfait**

Niveau-cible 21, en tant que Vertu majeure (Potence mineure dans un aspect de Corpus, peut utiliser Sagesse énigmatique au lieu de Chirurgie ou Médecine)

Bonus de rite +15 : Tribulation majeure impliquant 3 Vices mineurs (Vœu pour que le corps ne soit pas pollué et qu'un usage exemplaire en soit fait, Circonstances délétères en cas de maladie, Défiguration par les stigmates) +9, bonus de justesse (une année entière passée sous la forme d'une plante ou autre) +3, temps et lieu donnés (renaissance symbolique) +3

### **[T3] La piste de l'absorption des vents de l'inspiration et l'étape de la sustentation spirituelle**

Voir la note introductive de la section consacrée à cette voie si cette étape est la troisième à être atteinte, faisant de fait suite à l'étape du Mouvement parfait.

Niveau-cible 12, en tant que Vertu majeure 21 (permet aux personnages, lorsqu'ils se trouvent dans des auras élevées, de ne pas ressentir le besoin de manger, boire ou dormir et remplace le rituel de longévité), première Initiation après une Tribulation majeure -9

Bonus de rite +6 : Visions psychodramatiques ou mise en opposition pour sécuriser un lieu (Quête) +3, temps et lieu donnés +3

### **[T3] La piste de la graine insignifiante et l'étape de l'économie de mouvement parfaite**

Niveau-cible 15, en tant que Vertu majeure 21 (mouvement parfaitement exact), seconde Initiation après une Tribulation majeure -6

Bonus de rite +9 : remplacement de Vice mineur (Vœu) par Vice majeur (Piété) +6, temps alloué par le mystagogue +3

### **[T3] La piste du miroir sphérique et l'étape du microcosme**

Niveau-cible 15, en tant que Vertu majeure 21 (Lien mystique avec toute chose), première Initiation après une Tribulation intermédiaire -6

Bonus de rite +9 : Quête psychodramatique +3, temps alloué par le mystagogue +3, temps et lieu donnés +3

### **[T3] La piste du repos incarné et l'étape du repos corporel**

Niveau-cible 17, Vertu majeure 21 (purifié de ses défaillances mortelles), seconde Initiation après une Tribulation intermédiaire -4

Bonus de rite +12 : 3 Quêtes en des contrées légendaires +9 ; temps et lieu donnés +3

[Fin d'encadré]

## [T2] La voie du Corps

La voie du Corps se concentre sur la forme humaine. Certains mages Criamon sont convaincus que la structure du corps humain et de l'univers sont l'image parfaite l'une de l'autre ; ainsi, connaître son corps permet de mieux comprendre la prison du temps. D'autres améliorent le corps comme s'il s'agissait d'un outil et d'un véhicule pour s'échapper de l'univers. La voie du Corps de la maison Criamon est, par de multiples aspects, le contraire de l'alchimie hermétique qui considère que l'univers est parfait et qu'un mage qui en est l'image parfaite atteindra l'immortalité. Les mages Criamon partent du principe que l'univers, comme chaque corps, est voué à la décomposition.

Les 5 étapes habituelles de la voie du Corps sont décrites plus bas dans l'ordre dans lequel elles se succèdent le plus souvent. Cependant, certains mages Criamon atteignent l'étape du mouvement parfait en second puis ensuite l'étape de la sustentation spirituelle. Ces différentes branches de la voie illustrent le positionnement du mage par rapport au corps. Ceux qui perçoivent le corps comme un réceptacle de l'âme apprennent d'abord la sustentation alors que ceux qui le voient comme une mécanique apprennent d'abord le mouvement. Chaque type de mage doit apprendre à respecter la vue opposée à la sienne avant de pouvoir comprendre l'étape du microcosme. Si l'ordre est inversé, le rite pour ces deux étapes change. Un Vice majeur (Piété) est toujours octroyé sur la troisième piste.

Les disciples de la voie du Corps ont tendance à faire des découvertes pratiques et applicables. Un nombre étonnamment conséquent de primi ont suivi cette voie. Les primi qui ont atteint l'étape du Microcosme sur cette voie sont des administrateurs dynamiques qui œuvrent à coordonner les entreprises de la Maisons de manière efficace.

## [T3] La piste de la soumission de la chair et l'étape de l'outil parfait

De nombreuses investitures rituelles aident les mages à atteindre la première étape de la voie du Corps, ces investitures découlant de traditions mystiques bien distinctes qui furent adoptées par la Maison dans ses jeunes années. Quiconque s'engage sur cette piste apprend à maîtriser son corps, ses désirs et à ne pas céder aux distractions. Cette maîtrise est généralement acquise au prix d'une année de mortifications douloureuses ou d'efforts épuisants. Quelques rares mages se sont, pour suivre cette piste, changés en plante pendant une année. Au bout de la piste, un guide jouant le rôle de sage-femme offre au mage une renaissance symbolique.

Lorsqu'il atteint la première étape de la voie du Corps, le mage réalise que le corps est un instrument parfait pour la magie hermétique car il est tout à fait adapté à la magie et inversement. L'étude minutieuse que fait le mage du corps lui permet de développer une Potence mineure dans un aspect de l'art Corpus. Les mages ayant atteint cette étape perçoivent les connexions qui relient intrinsèquement le corps et les énergies magiques qu'il manipule, ce qui leur permet d'utiliser la compréhension qu'ils ont d'événements magiques pour administrer le corps. Ils peuvent alors utiliser leur Sagesse énigmatique au lieu de Chirurgie ou Médecine pour des jets sollicitant ces Compétences. Ils savent aussi instinctivement si leur corps se porte mal et d'où le mal vient, même s'ils ne connaissent pas nécessairement le remède indiqué pour cela.

Les initiés à cette étape mènent une vie conforme au mode de vie prôné au sein de la Maison (Vœu) et l'usage de la magie leur est difficile lorsque leur corps est malade (Circonstances délétères). Toutes les maladies ne font cependant pas obstacle à certains effets mystiques précis. On cite souvent comme exemple le fait que la fièvre n'a pas d'effet restrictif sur les sorts Ignem car ils découlent tous deux d'un

excès d'humeur bilieuse. Les blessures n'empêchent pas en elle-même la pratique de la magie, mais elles rendent le corps vulnérable aux infections qui, elles, peuvent s'avérer un obstacle à cette pratique.

[Début d'encadré]

## **[T2] Symbolique de la voie**

Les mages qui se sont engagés sur cette voie affichent souvent une affinité pour l'art Corpus et nombre d'entre eux sont particulièrement doués en Intellego, Creo ou Rego. Les autres mages suivant cette voie, ayant remarqué que le corps est à l'image de l'univers et que l'univers contient les autres Arts, ne voient pas d'incohérence à suivre la voie du Corps tout en étudiant un autre Art.

Les stigmates de cette voie apparaissent d'abord sur le dos du mage, là où se trouvent ses poumons. Ils s'étendent ensuite rapidement au reste de son corps, mais c'est en leur point d'origine qu'on en observe le plus, de même que sur l'arrière des bras et en haut des jambes. Ces marques sont en général symétriques, la colonne vertébrale servant d'axe de symétrie. Le bruit de la respiration joue un rôle crucial dans les méditations en labyrinthe des disciples de cette voie.

Contrairement aux autres voies, les stigmates du corps ne comportent pas de motifs identifiables. Cela est peut-être dû au fait que le corps se représente lui-même dans ceux-ci. Cela peut vouloir dire que le motif est très simple et qu'il est dissimulé par de multiples formes aux contours apparemment aléatoires. Le doyen de cette voie affirme que les stigmates de cette voie sont en fait des dizaines de reproductions superposées de la constellation de la Vierge, mais il est bien incapable de prouver ses dires à la grande satisfaction de ses sodales. Chaque marque semble consister en une pigmentation plus foncée de la peau chez les mages caucasiens et en une pigmentation plus claire chez les autres. Les stigmates nouvellement apparus sont d'une couleur rose et semblent à vif, mais ils ne sont pas douloureux.

Les disciples de cette voie ont souvent un (grand) singe comme familier. Avoir un babouin égyptien est de bon augure car l'être connu sous le nom de Thot et Hermès prit cette forme lorsqu'il descendit dans le temps pour former les artisans de la magie humaine.

[Fin d'encadré]

## **[T3] La piste de l'absorption des vents de l'inspiration et l'étape de la sustentation spirituelle**

C'est par un rite de purification nécessitant une abstinence totale qu'on peut accéder à la seconde étape de la voie du Corps. Le mage se rend dans une zone entourée d'une aura magique d'au moins 7 et s'assure de la sûreté du lieu. Ce rite commence le premier jour du signe solaire de la Vierge. Le mage commence alors à jeûner de plus en plus, évitant de lancer des sorts et se livrant à des méditations en labyrinthe. Pendant cette période, le mage est généralement incapable d'accomplir quelque autre tâche utile que ce soit, étant seulement à demi conscient du monde mortel. Ses hallucinations enfiévrées donnant forme à son addiction à la chair et à la nourriture le hantent. Il est possible de quitter cette quasi-transe en cas d'extrême urgence, mais il est par la suite nécessaire de reprendre tout le rite de purification depuis le début.

Les personnages ayant été initiés à cette étape sont parvenus à se retrancher suffisamment de l'univers pour que leur corps puisse puiser sa subsistance dans les flux de l'harmonie et de la discorde au sein de l'Inspirato. Les personnages ayant été initiés à cette étape gagnent 1 point de Distorsion par an, mais ne vieillissent pas. Lorsqu'ils se trouvent dans une zone magique ou vulgaire, ces personnages se contentant désormais d'une nourriture spirituelle peuvent toutefois manger, boire et respirer, même s'ils n'en n'ont

plus besoin. Il leur faut se livrer à des méditations en labyrinthe complexes et merveilleuses qui leur demandent 6 heures chaque jour, mais ils ne dorment pas.

Ces merveilleux exercices mentaux qui permettent au mage de recevoir sa nourriture mystique accaparent l'esprit du mage. Il est toujours conscient de ce qui se passe autour de lui, mais il ne peut accomplir quelque autre tâche utile que ce soit lorsqu'il se nourrit. Cette étape ne permet pas aux personnages de bénéficier d'une saison d'étude supplémentaire.

Les mages se nourrissant des flux de l'Inspirato doivent consacrer à cette activité un total de 6 heures de méditation, ininterrompue ou pas, par jour. Les mages qui ne parviennent pas à réaliser toutes ces méditations doivent soit consommer de la nourriture mortelle, soit perdre du poids. Il arrive qu'à l'occasion des mages Criamon suivant cette voie jeûnent, se refusant à méditer ou à consommer de la nourriture. De la même manière, nombre de mages méditent souvent pendant plus de 6 heures par jour s'ils se remettent d'une maladie.

Les raisons pour lesquelles la sustentation spirituelle peut échouer sont diverses. On ne peut par exemple pas trouver cette nourriture dans des endroits ne disposant pas d'une énergie magique suffisante, ce qui inclue les auras féériques et infernales d'une valeur de 3 ainsi que l'ensemble du Dominion. La sustentation échoue aussi si le personnage ne se trouve pas dans l'état spirituel adéquat du fait d'actes non exemplaires. La sustentation spirituelle pâtit également de toute incursion dans des zones sous l'influence de Dimensions non magiques.

Les propriétés de cette étape qui permettent de contrer le vieillissement sont mises en défaut dans deux des autres Dimensions. Les personnages qui s'aventurent en Arcadie peuvent, en ces terres, prolonger ces effets de longévité en mangeant un pion de vis Creo provenant du monde mortel, et ce, une fois par semaine, mais il leur faut aussi manger, boire et dormir comme n'importe quelle personne. Ils n'ont en revanche toujours pas besoin de respirer, mais ils sont encore incapables de dire pourquoi. Les personnages s'aventurant dans le Dominion ou dans une zone infernale constatent qu'ils recommencent à vieillir après (Sagesse énigmatique +1) jours. Il leur faut respirer, boire, manger et dormir en ces lieux. Un de ces besoins leur revient par jour. Un personnage qui fait l'expérience du vieillissement pendant une année, quel que soit le temps que cette période de vieillissement a duré, doit effectuer un jet de Vieillesse à la fin de cette année, et ce, même s'il a spirituellement récupéré ses forces avant l'hiver, saison qui sert de point de repère en matière de vieillissement pour les joueurs. Un personnage qui ne parvient plus à se nourrir spirituellement peut y remédier grâce à une méditation en labyrinthe une fois que la cause de cet échec a été traitée.

### **[T3] La piste de la graine insignifiante et l'étape de l'économie de mouvement parfaite**

La troisième étape sur la voie du Corps offre au mage la possibilité de faire un usage extrêmement précis de la force mécanique de ses muscles. Cette investiture nécessite de passer une saison à suivre un entraînement drastique auprès d'un guide pour travailler sa concentration et son mouvement. Les mages qui développent l'économie de mouvement parfaite font preuve d'une grâce surnaturelle. Avec un peu de préparation, ils peuvent utiliser leurs méditations en labyrinthe en association avec les Vertus octroyées à cette étape pour effectuer une action d'une précision parfaite chaque jour. Ces mouvements semblent particulièrement beaux aux yeux de ceux que pareilles choses inspirent.

Une fois par jour, et s'il a déjà effectué une méditation en labyrinthe, le personnage peut automatiquement réussir un jet sollicitant la compétence Dextérité contre un Facteur de difficulté inférieur ou égal à 21. En

théorie, cela recouvre tout tir avec une arme de jet ou tout sort à longue portée. Le mode de vie adopté par les mages Criamon diminue toutefois l'intérêt de ces dernières possibilités en ce sens où ils sont pacifistes.

Un mage qui atteint la troisième étape de la voie du Corps est convaincu tout au fond de lui de la justesse de cette voie. Cette certitude est représentée par le vice Piété qui remplace alors le vice Vœu reçu plus tôt sur cette voie.

### **[T3] La piste du miroir sphérique et l'étape du microcosme**

Le savoir que recèle la quatrième étape de la voie du Corps n'a, pour la plupart des mages, rien de nouveau car ils en ont déjà une connaissance intellectuelle. La forme humaine et l'univers sont intrinsèquement identiques dans leur structure : le corps est un microcosme. C'est habituellement par la privation que le lien instinctif et réflexif qui existe entre le corps du mage et l'univers est mis au jour. Le mage est enfermé dans une structure de quartz ou de verre et laissé dans l'obscurité pendant une saison. Coupé de toute distraction et puisant sa subsistance dans l'Inspirato, le mage apprend à identifier les liens corporels qui le rattachent à l'univers.

Dans les jeunes années de la Maison, il était d'usage que les mages effectuent ce rituel seuls. Ce rituel a été découvert en Afrique du Nord et un site parfait pour le mener, à savoir un complexe formé de cavernes, se trouve en Éthiopie. Ce lieu étant d'un accès extrêmement difficile, d'autres endroits ont dû être trouvés pour remplir un rôle similaire et des guides sont devenus nécessaires pour permettre de finaliser ce rituel. Certains des voyageurs qui ont emprunté la voie du Corps sont pour un retour à l'ancienne coutume, estimant qu'elle permettra plus probablement de faire des découvertes novatrices à propos de l'Énigme. D'autres pensent au contraire que le nouveau rituel, qui prend le quart du temps du rituel original, est une avancée considérable.

Cette incursion dans le microcosme permet au mage de réaliser qu'il est lié à toutes les choses vulgaires de l'univers. Il peut alors lancer des sorts comme s'il bénéficiait d'un lien mystique avec n'importe quel lieu vulgaire dans lequel il s'est déjà rendu ou avec n'importe quelle chose vulgaire qu'il a déjà touchée et qui se trouve actuellement en un lieu vulgaire. Les êtres humains, qui sont autant de cartes de l'univers, ne peuvent pas être pris pour cible par un sort affecté par cette compétence. Certains Criamon particulièrement religieux sont intraitables sur le fait qu'il en est ainsi parce que l'âme est une étincelle divine et que donc les êtres humains ne sont pas vulgaires. Cette étape permet aux mages Criamon de voyager librement à travers toute l'Europe Mythique en utilisant le Retour au foyer.

La seule limite qui s'applique à ce pouvoir est que le mage ne peut utiliser son lien qu'avec des lieux ou des choses dont il se souvient en détail. Le joueur du mage Criamon effectue un jet d'Intelligence afin de déterminer si ses souvenirs sont précis ; moins le mage est familier du lieu ou de la chose, plus la difficulté augmente. La troupe peut s'accorder sur le fait que certains lieux sont si familiers au personnage que le joueur n'a pas besoin de faire un jet. Peuvent rentrer dans cette catégorie la route menant à son alliance, le pont à la sortie du village le plus proche ou bien encore sa maison d'enfance. De la même manière, les lieux où le mage a dû faire face à la mort ou bien ceux où il a accompli des hauts faits peuvent avoir laissé une trace indélébile dans sa mémoire. C'est à la troupe de décider de cela.

#### **[Début de liste]**

\* Pour les lieux auxquels le mage se rend régulièrement, il faut passer un Facteur de difficulté de 6.

\* Pour les lieux auxquels le mage se rend une fois l'an, il faut passer un Facteur de difficulté de 9.

\* Pour les lieux auxquels le mage s'est déjà rendu il y a fort longtemps, il faut passer un Facteur de difficulté de 12.

[Fin de liste]

Les mages peuvent ajouter jusqu'à 3 au résultat de leur jet s'ils ont avec eux quelque chose qui leur rappelle ce lieu, comme un souvenir, un tatouage ou une cicatrice. Tout échec signifie que le mage n'est pas parvenu à se remémorer le bon lieu, mais aussi qu'il n'en a pas conscience.

### [T3] La piste du repos incarné et l'étape du repos corporel

Pour accéder à l'ultime étape de la voie du Corps, son repos, le mage prépare son esprit à passer du corps microcosmique à sa forme, analogue, macrocosmique.

Le rituel est mené en un lieu spécifique à un moment précis, pour que soient rassemblées des conditions propices à la mise en évidence du lien qui existe entre le corps et l'univers. L'Axis Magica peut aussi être choisi, mais la Maison préfère que ses membres s'éveillent à des liens entre corps et univers moins bien connus. Historiquement, une de ces célèbres conjonctions entre un lieu et un moment correspond au point de divergence entre le Nil Blanc et le Nil Bleu au moment de la crue qui est emblématique de la première division des artères après le cœur.

Lors du rituel, le mage ingère des représentations mystiques des quatre humeurs corporelles. Une de ces représentations se trouve au lieu de l'Initiation. Les trois autres font l'objet de Quêtes qui les mènent en des endroits qui sont si exceptionnels qu'ils pourraient en devenir des sites d'Initiation. Les primi éthérés gardent le souvenir des sites utilisés par les précédents voyageurs ayant emprunté cette voie, mais ils incitent les mages à découvrir au moins un nouveau site.

Le conteur doit s'assurer que ces sites légendaires présentent un intérêt pour les autres personnages joueurs. Chaque représentation d'une humeur renferme du vis et peut de fait servir pour effectuer des recherches inédites. Pour les trouver, il faut chercher en d'étranges endroits liés à d'anciennes civilisations. Des monstres singuliers autrefois au service de magiciens gardent l'accès à certains de ces sites.

Ceux qui sont parvenus à atteindre cette étape, mais qui font néanmoins le choix de ne pas quitter le monde agissent de la sorte parce qu'ils croient que leur capacité à altérer les structures physiques de l'univers est fortement diminuée lorsqu'ils sont en repos. Les mages choisissent de rester travailler sur des projets qui nécessitent leur présence physique comme la formation des apprentis, l'opposition à des dirigeants tyranniques, la lutte contre les démons ou encore la rédaction d'ouvrages.

Tout le temps qu'ils passent ainsi à retarder leur repos, ils le passent dans un corps débarrassé de toutes ses failles mortelles. Le mage récupère en effet tous les attributs que le vieillissement avait pu lui faire perdre et le système de points de Vieillesse cesse d'être utilisé. Toutes les Caractéristiques physiques négatives du personnage sont ramenées à 0. Lorsque la fin est proche, le corps du mage gagne la capacité de se régénérer s'il est endommagé, la guérison totale ayant lieu une fois que la lune est complètement levée. De fait, toutes les défigurations vulgaires que le mage a subies s'estompent, y compris sa cicatrice ombilicale. Le mage conserve toutefois ses stigmates et continue à accumuler des points de Distorsion.

### [T3] Le repos incarné

Le repos offert aux mages qui atteignent le bout de cette voie consiste à renaître sous la forme de l'univers lui-même. Ils ne font alors plus qu'un avec la Nécessité et cherchent conséquemment à la modifier, rompant ainsi le cycle de croissance et de décroissance de l'harmonie.

**[T2] La voie du Paraître**

La voie du Paraître s'articule autour de l'idée selon laquelle les secrets de l'Énigme sont dissimulés au cœur des détails distrayants de ce monde. Cette voie permet d'acquérir des outils pour examiner le monde. C'est en comprenant comment leur prison est structurée que les mages peuvent déceler des failles dans ses murs. La voie du Paraître s'attache à la recherche des points faibles du cercle du temps.

**[Début d'encadré]****[T2] La voie du Paraître, description sur les doigts d'une main**

La voie du Paraître comprend les rites d'Initiation suivants :

**[T3] La piste du grua, de l'eau et de l'éclat stellaire et l'étape de la différenciation du paraître**

Niveau-cible 21 : ensemble géré comme une Vertu majeure (Clarté de pensée, Bon sens et Vision acérée)

Bonus de rite +15 : Tribulation mineure : Défiguration +3, temps alloué par le mystagogue +3, Quête psychodramatique impliquant une soumission des sens +3, temps et lieu donnés (un certain complexe de cavernes par une nuit sans lune) +3, bonus de justesse (privation) +3

**[T3] La piste qui fait affront à la modestie de l'univers et l'étape de la vue vraie**

Niveau-cible 18, comme Vertu majeure 21 (peut utiliser Sagesse énigmatique comme s'il s'agissait de Sensibilité à la magie ou de Double vue), première Initiation après une Tribulation mineure -3

Bonus de rite +12 : Tribulation (Vœu) +3, Quête marquée de folles errances +3, temps et lieu donnés +3, temps alloué par le mystagogue +3

**[T3] La piste des pages inattendus et l'étape des vifs souvenirs des objets**

Niveau-cible 18, comme Vertu majeure 21 (peut lire la mémoire des objets), première Initiation après une Tribulation mineure -3

Bonus de rite +12 : Tribulation (remplacement du vice mineur Vœu par le vice majeur Piété) +6, temps et lieu donnés +3 (ou perte d'un talisman +3), Quête psychodramatique +3

**[T3] La piste qui est un carrefour et l'étape du passage au-delà du paraître**

Niveau-cible 15, comme Vertu majeure 21 (voyage spirituel), première Initiation après une Tribulation intermédiaire -6

Bonus de rite +12 : temps alloué par le mystagogue +3, temps et lieu donnés +3, bonus de justesse +3, Quête +3

**[T3] La piste qui mène à la transcendance et l'étape qui permet d'ignorer la réalité**

Niveau-cible 17, comme Vertu majeure 21 (peut temporairement faire abstraction des objets vulgaires), seconde Initiation après une Tribulation intermédiaire -4

Bonus de rite +12 : Tribulation (Vice majeur Enclin au crépuscule) +9, temps alloué par le mystagogue +3

**[Fin d'encadré]**

### **[T3] La piste du gruau, de l'eau et de l'éclat stellaire et l'étape de la différenciation du paraître**

Les jeunes mages venant de s'engager sur la voie du Paraître sont envahis de sensations. Tout bruit sonne comme une cacophonie à leurs oreilles, la lumière les éblouit et la nourriture leur semble exagérément riche. Ces mages se livrent à des méditations en labyrinthe, se nourrissant exclusivement du gruau le plus insipide qui soit et ne buvant que de l'eau jusqu'à ce qu'ils aient passé une suite d'investitures qui leur enseignent comment accorder leurs sens. Ces épreuves, passées avec l'aide de précepteurs, ont généralement lieu dans diverses cavernes liées entre elles. Une liste de sites appropriés a été établie dans trois tribunaux.

Les voyageurs engagés sur cette voie développent une compréhension, intellectuelle, de la différence qui existe entre la vérité et le paraître, entre ce qui est et ce qui apparaît. Chaque mage gagne les vertus Clarté de pensée, Bon sens et Vision acérée, le joueur peut cependant choisir une Vertu similaire à Vision acérée, mais associée à un autre sens. Les mages Criamon ayant choisi la voie du Paraître sont les plus aptes à communiquer avec les personnes extérieures à la Maison car ils sont d'habiles parleurs qui ont aussi développé un sens logique imparable. Il leur est toutefois impossible de discuter des découvertes magiques de la Maison avec ceux qui ne possèdent pas le cadre de référence que procure la Sagesse énigmatique.

### **[T3] La piste qui fait affront à la modestie de l'univers et l'étape de la vue vraie**

Les mages qui souhaitent atteindre cette étape peuvent percevoir les structures qui étayent le monde, mais ils peinent à comprendre ces nouvelles perceptions. Ils s'inventent parfois des amis ou des ennemis imaginaires et se lancent dans d'étranges escapades. Ces escapades sont très similaires à autant d'aventures psychodramatiques, à la différence près qu'elles ont une existence en dehors de l'esprit du mage. Les compagnons du mage, et *in fine* son guide, doivent protéger le voyageur qui emprunte cette voie contre des dangers qu'il ne comprend pas alors qu'il erre, assujetti à la folie. Le mage récupère généralement après une saison, mais il a besoin que son maître intervienne et le forme durant les dernières semaines.

Un mage qui parvient à recoller les bouts de son être ne fait que développer une foi d'autant plus grande en la voie qu'il a choisie et il reçoit le vice Vœu. Les mages ayant atteint cette étape apprennent à dépouiller instinctivement l'univers de ses illusions. Ils peuvent utiliser leur score en Sagesse énigmatique de la même manière que les compétences Double vue et Sensibilité à la magie.

### **[T3] La piste des pages inattendus et l'étape des vifs souvenirs des objets**

Les mages qui cherchent à atteindre ce niveau d'Initiation sombrent dans le coma, laissant leur esprit vagabonder dans la mémoire des différents objets qui l'entourent. Le mage joue un rôle dans ces souvenirs, les faisant progresser jusqu'au point où il prend possession de l'objet dans les souvenirs duquel il s'est perdu. Le mage doit pouvoir reconnaître l'objet en question, puis adopter un des rôles que l'objet garde en mémoire afin de faire progresser les événements jusqu'à ce que le mage fasse l'acquisition de l'objet.

Le mage, une fois investi du rôle d'un autre personnage dans la mémoire de l'objet, trouve rarement aisé la tâche de faire rentrer l'objet en sa possession. Ces visions n'ont rien de métaphorique et le rôle que le mage joue a tendance à être celui d'un personnage de basse extraction et qui a donc peu de raisons d'entrer en contact avec le mage. Ce processus force le mage à se voir au travers des yeux d'un étranger. Cela lui permet de développer un sens de son être plus accru et il n'en devient que plus fidèle à sa voie.

**[Début d'encadré]**

## [T2] Symbolique de la voie

Un grand nombre de mages empruntant cette voie étudient la magie Intellego en association avec n'importe quelle Forme, bien qu'Imaginem et Mentem soient les plus plébiscitées. Une grande majorité possède toutefois quelques talents dans une autre Technique car leurs actions doivent être guidées par le savoir. Certains spécialistes en Mentem de la voie ont relégué Intellego au rang de technique secondaire.

Les stigmates de cette voie apparaissent d'abord sur l'arête du nez du mage. Ils s'étendent ensuite rapidement au reste de son corps, mais on les trouve tout particulièrement sur la tête et le long de la colonne. Ces stigmates présentent une symétrie axiale. Le son des battements de cœur du mage est crucial pour les méditations en labyrinthe des disciples de cette voie.

Les stigmates caractéristiques de cette voie sont plus susceptibles de se déplacer que ceux des autres voies. Lorsque le mage se concentre ou pratique la magie, ses stigmates peuvent affecter différents motifs mystiques. Les thèmes structurants des stigmates de cette voie sont l'élément de l'eau et les objets qui réfléchissent les images.

Les disciples de cette voie possèdent souvent un familier qui vit à la frontière entre deux éléments. Les oiseaux aquatiques sont prisés, surtout l'ibis sacré car c'est la forme que prit Thot, aussi connu sous le nom d'Hermès, pour enseigner la magie aux premiers hommes. Les castors, les loutres et les crocodiles remportent aussi, d'une manière assez surprenante, un certain succès.

### [Fin d'encadré]

Si le mage ne parvient pas à se faire entrer en possession dudit objet, il se retrouve pris dans les souvenirs d'un autre objet et doit retenter sa chance. Lorsque le rituel se conclut favorablement, le mage doit s'attacher l'objet en question pour en faire son talisman. L'objet entre souvent en résonance symbolique avec le mage, mais s'il s'avère peu pratique, le mage peut le transformer grâce à la magie hermétique avant de l'enchanter.

Un mage ayant été initié à cette étape peut manipuler un objet vulgaire ne possédant pas de résistance magique, rassembler et parcourir son histoire, comme si cet objet était doté de sens humains. Un mage manipulant un mouchoir de soie peut se remémorer le bazar byzantin où il était exposé, le marchand italien qui l'a acheté, la cargaison de son vaisseau, la dame à laquelle il l'a vendu et le serviteur à qui elle l'a donné, comme si le mage était le mouchoir lui-même. Il ne peut toutefois pas utiliser cette compétence pour lire dans les souvenirs des hommes ou d'autres créatures conscientes d'elles-mêmes.

Si le mage recherche un souvenir particulier, il effectue un jet de Perception + Sagesse énigmatique. Le Facteur de difficulté est de 6 si cela concerne des détails de la vie quotidienne de l'objet, de 9 pour des éléments que l'objet côtoyait une fois par semaine, de 15 pour des événements qui ne se produisaient qu'à l'occasion en présence de l'objet et de 18 pour un événement unique. Le souvenir qu'un objet a d'un événement est d'autant plus clair si sa qualité spirituelle s'en est trouvée changée. L'instant où un objet est créé ou abimé est toujours clair. Les péchés, les crimes ou les actes de charité auxquels l'objet a été associés laissent aussi une trace nette. Ajouter +3 au jet de Perception + Sagesse énigmatique pour de tels événements marquants.

Il est possible de se rappeler une ville comme si on la visitait à travers un objet qui y est lié et certains Criamon sont très nostalgiques de lieux qu'ils n'ont pourtant jamais vus. Ils mettent en garde contre le fait que chaque coupe, chaque pierre, chaque pomme même regorge toute une vie de souvenirs, d'où la difficulté pour trouver la solution à l'Énigme.

### **[T3] La piste des pages inattendus : exemple**

Antigone, un disciple de cette voie particulièrement doué en Imaginem, tombe dans le coma, un chandelier d'argent entre les mains. Dans sa Quête psychodramatique, elle se réveille dans la peau d'un porcher du nom de Tobias qui vit à 8 kilomètres de l'alliance. Il se réveille avec, entre les mains, le chandelier et l'idée qu'il doit l'apporter à Antigone qui n'en a d'ailleurs aucun souvenir. Tobias/Antigone se lance alors dans un périple ardu, devant faire face à des bandits prêts à en découdre, négocier avec des gardes peu amènes (qui sont des servants contrôlés par des joueurs) et faire avec une mage condescendante (contrôlée par un autre joueur) pour réussir la Quête.

### **[T3] La piste qui est un carrefour et l'étape du passage au-delà du paraître**

Cette piste permet au mage d'atteindre une étape grâce à laquelle il sera capable de faire évoluer son esprit dans l'océan d'énergie magique. Un mage qui libère ainsi son esprit voit celui-ci se faire happer, alternativement, par les quatre Bords du monde, des régions représentant les quatre éléments et humeurs. Le mage doit s'échapper de chacune de ces contrées pour parvenir à revenir dans son corps.

Les initiés ayant atteint cette étape peuvent faire abstraction du monde, partant du principe qu'il est en vaste majorité illusoire. Ils se lancent alors à la recherche d'un lieu, traversant l'Inspirato pour le voir. La partie du mage qui effectue cette traversée est la partie de son être qui deviendra un fantôme après sa mort. Sous cette forme éthérée, le mage n'est pas soumis à la gravité et peut donc aussi bien nager dans l'air. Une fois sa destination atteinte, le mage peut voir et s'exprimer de manière audible, mais il ne peut pas manipuler d'objets vulgaires si l'aura est supérieure à 8. Il peut, s'il le désire, toucher des objets enchantés ainsi que d'autres êtres fantomatiques car ils sont eux aussi de nature magique.

Lorsque l'esprit est au loin, le corps du mage ressemble à un cadavre frais. Ce corps peut succomber à la faim ou à la soif. Ses réflexes automatiques lui permettent d'ingérer des aliments mous ou de l'eau portés à sa bouche. Le soin du corps est souvent confié à un apprenti. Les mages effectuant un voyage spectral, dont on dit aussi qu'ils vont « au-delà du paraître », sont restreints dans leur capacité à lancer des sorts. En effet, une fois qu'ils sont arrivés à destination, ils ne peuvent lancer que des sorts de Portée Lien mystique. Ils n'ont aucune conscience de ce qui se passe autour de leur corps, mais s'ils désirent lancer des sorts de portée Personne, ils peuvent le faire sans encombre.

### **[T3] La piste qui mène à la transcendance et l'étape qui permet d'ignorer la réalité**

Le seul site d'investiture permettant d'accéder à cette étape est l'Axis Magica au moment du Nouvel An, mais il est demandé aux mages qui résident déjà à la Caverne aux ombres changeantes de s'aventurer spirituellement dans l'autre regio, là où l'Axis émerge de l'autre côté de la sphère terrestre. Peu de mages savent ce qui se trouve en ces terres, terres qu'ils nomment Hypernestoria. Les mages qui suivent cette piste sont éveillés au fait que le monde vulgaire n'est qu'un simple cadre référentiel. Il devient alors difficile pour eux de distinguer la réalité consensuelle des autres illusions qui leur parviennent.

Un mage ayant atteint cette étape peut faire momentanément abstraction des objets vulgaires. Sur un jet d'Énergie + Concentration contre un Facteur de difficulté de 6, un mage peut, s'il a passé un tour à se préparer, se comporter comme si un unique objet solide était en fait éthéré, et ce, pendant une durée en minutes équivalente à son score en Sagesse énigmatique. Le mage peut s'attaquer simultanément à autant d'objets que sa concentration lui permet de supporter. Le Facteur de difficulté augmente de 1 par nouvel objet en sus du premier. Viser un groupe d'objets fait augmenter ce Facteur de 3. Ainsi, les gouttes d'un orage ou la hampe des flèches d'une volée passent au travers du mage, le laissant intact, sur un résultat

supérieur ou égal à 9 au jet. Les êtres humains ne peuvent, eux, pas être ignorés car leur âme leur différencie des objets vulgaires.

Les personnages qui atteignent cette étape ne font plus clairement la distinction entre le monde vulgaire et l'Hypostase. Ils sont de fait plus susceptibles de faire l'expérience du Crépuscule, leur capacité à revenir dans le monde mortel se trouvant diminuée.

[Début d'encadré]

### [T2] Règles du passage dans l'au-delà

Le Total de Passage au-delà du paraître d'un mage correspond à 1 dé simple + Intelligence + Sagesse énigmatique + la valeur de l'aura magique de la destination.

Un mage peut toujours trouver son chemin jusqu'à la Caverne aux ombres changeantes : c'est après tout le centre du monde de tout voyageur spirituel.

Avec un total de 6 ou plus, le mage peut trouver des endroits très familiers. Par exemple, si le corps du mage a été déplacé, il doit avoir un total de cette valeur pour pouvoir le retrouver. Ce Facteur difficulté est aussi celui attaché, en général, aux lieux se trouvant dans l'alliance du mage, les sancta des autres mages ou la chapelle pouvant faire exception.

Si un mage désire retourner à un lieu dans lequel il s'est déjà rendu auparavant, le Facteur de difficulté passe à 12. Si le mage rate son jet, il erre pendant une heure avant de pouvoir soit réintégrer son corps, qui lui est toujours accessible s'il n'a pas été déplacé, soit retenter sa chance avec un bonus de +1 par heure d'errance.

Si le pérégrin tente de se rendre à un endroit qu'il ne connaît pas, il doit avoir un fort lien physique, émotionnel ou mystique avec ce lieu. Pour un tel voyage, le Facteur de difficulté est de 15. S'il rate son jet, il passe alors jusqu'à une heure à suivre la mauvaise direction. Il peut ensuite soit réintégrer son corps, s'il n'a pas été déplacé, soit retenter sa chance avec un bonus de +1 par jet raté.

Certains voyageurs aspirent à d'étranges contrées, comme l'Arcadie. Il faut alors égaler ou passer un score de 18 pour atteindre ces contrées particulièrement lointaines.

Chaque voyage prend environ une heure, ce qui explique qu'il faille plus ou moins cette durée aux mages pour réaliser qu'ils se sont perdus. Lorsqu'il est question de contrées vraiment lointaines, le voyage est plus long, la durée exacte étant laissée à la discrétion de la troupe.

Les personnages ayant adopté leur forme éthérée peuvent être vus par ceux possédant la Double vue. Ils ressentent aussi les effets d'un Ægis du foyer comme s'ils étaient des créatures avec un score en Puissance magique égal à 5 fois leur score en Sagesse énigmatique. Ils sont vulnérables aux sorts Mentem et ne peuvent pas utiliser leur Parma Magica.

[Fin d'encadré]

### [T3] L'absence de repos

Les mages suivant cette voie ne peuvent pas trouver le repos. Ils perdent seulement leur capacité à faire la distinction entre le Crépuscule et la réalité et disparaissent ainsi progressivement, comme une illusion. Il a été suggéré que ces mages se sont retirés dans un Crépuscule prolongé et qu'ils en reviendront à leur convenance, probablement pour entendre la réponse, mais, en théorie, ils peuvent en revenir à tout moment.

Certains mages affiliés à cette voie échappent à la mort ou au Crépuscule en s'aventurant dans un nombre infini de souvenirs en seulement quelques instants, vivant des destinées inédites en seulement quelques semaines. Ces mages sombrent alors dans le coma et finissent par se laisser glisser dans le Crépuscule Final. La question du devenir de leur esprit reste entière, mais beaucoup pensent qu'ils vivent dans des psychodrames dont la réponse à l'Énigme les tirera.

## **[T2] La voie de la Discorde**

La voie de la Discorde est la voie de la magie terrestre. Elle va à l'encontre de la morale de la Maison. La Maison n'abrite que quelques serviteurs de la discorde qui, puisqu'ils savent qu'ils ne pourront accéder à une vie spirituelle purifiée dans cette vie, assument les tâches qui risqueraient de polluer leurs compagnons au sein de la Maison. Ils ne se lancent dans des actions immorales que si elles ne sont pas nécessaires, mais ils sont prêts à tuer s'il le faut et à détruire si cela peut servir la Maison. Ils n'informent généralement pas leurs compagnons de leurs actions afin de ne pas les contaminer moralement en les rendant complices de leurs péchés.

Les disciples de cette voie considèrent que les démons se complaisent dans une sorte de discorde en tant que créatures issues de la quasi-fin de cette moitié de cycle temporel. Ainsi, en détruisant les démons, ils prolongent la vie de l'univers, offrant plus de temps à leurs sodales pour résoudre l'Énigme. Ils combattent les démons, non pas parce qu'ils sont maléfiques, mais parce que les serviteurs de la discorde sont peu enclins à partager le peu d'harmonie qui reste avec eux. Or, entre leurs mains, elle serait gâchée alors qu'entre celles des Criamon elle pourrait être mise à bon usage.

### **[Début d'encadré]**

## **[T2] La voie de la Discorde : portrait en chiffres**

La Discorde prend diverses formes, mais elle comporte les rites d'Initiation suivants :

### **[T3] La piste de la foi en la discorde et l'étape du dévoreur de péché**

Niveau-cible 21 : considérée comme une Vertu majeure (peut sentir la magie et utiliser une arme avec son score en Sagesse énigmatique)

Bonus de rite +15 : Tribulation (Don tapageur) +9, temps et lieu donnés +3, bonus de justesse (commet une transgression en mangeant de la viande, en ayant un rapport charnel et en se livrant à d'autres actes profanes) +3

Variante de ce rite : on considère que le mage qui tue le primus lors des rituels de succession de la Maison gagne l'accès à la première étape de cette voie. Il ne peut toutefois pas aller plus loin sur cette voie tant qu'il n'a pas étudié la Connaissance de la maison Criamon et peut même ne pas être conscient de ce cadeau que la Maison lui a fait tant que son sens mystique ne commence pas à se manifester. Les disciples de ce second rite ne développent pas un Don tapageur. Dans ce rituel, c'est le genius loci de la Maison qui sert de mystagogue (Présence + Connaissance de la maison Criamon de 15).

Bonus de rite +6 : temps et lieu donnés +3, bonus de justesse (transgression par le meurtre du primus) +3

### **[T3] La piste qui fend et l'étape du sang et du bronze**

Niveau-cible 12, comme Vertu majeure 21 (peut détruire des choses en méditant à leur entour et causer des dégâts supplémentaires avec une arme), première Initiation après une Tribulation majeure -9

Bonus de rite +6 : Tribulation mineure (Mission supérieure pour dévorer le péché pour la Maison) +3, temps et lieu donnés +3. Les personnages qui ont mis un primus à mort sur la première piste subissent une Tribulation supplémentaire sur cette piste. Ils reçoivent alors le Don tapageur +9 (contrebalance le modificateur de -9 du niveau-cible dû au fait qu'il s'agisse d'une première Initiation après une Tribulation majeure).

### **[T3] La piste du charme et du dédain et l'étape qui repousse et attire les éléments**

Niveau-cible 15, comme Vertu majeure 21 (peut attirer ou repousser un élément à la fois), seconde Initiation après une Tribulation majeure -6 (ce modificateur est d'une valeur de -9 pour les mages qui ont mis à mort un primus, mais la Maison ne profite pas de cet avantage. Les personnages suivant cette voie peuvent éventuellement découvrir qu'un temps et un lieu donnés ne sont pas requis pour les tueurs de primus.)

Bonus de rite +9 : Quête (recherche de l'amour) +3, temps et lieu donnés +3, bonus de justesse (le mariage comme métaphore de l'amour et de la discorde) +3

### **[T3] La piste du rapprochement avec ce qui se tait et l'étape qui charme les éléments**

Niveau-cible 21, comme Vertu majeure (parle aux objets élémentairement purs)

Bonus de rite +15 : Tribulation (Remplacement du vice mineur Mission supérieure par le vice majeur Piété) +6, Tribulation (équivalent de Nuisance surnaturelle) +3, Tribulation (Défiguration) +3, temps alloué par le mystagogue +3

### **[T3] La piste de la mort et l'étape du cidre doré**

Niveau-cible 15, comme Vertu majeure 21 (rend vulgaires certaines choses mystiques), première Initiation après une Tribulation intermédiaire -6

Bonus de rite +12 : Tribulation (quatre appariements d'Arts incompatibles) +12

[Fin d'encadré]

### **[T3] La piste de la foi en la discorde et l'étape du dévoreur de péché**

La prima et les autres doyens conseillent aux jeunes mages de ne pas s'engager sur cette voie. Si rien ne peut les en dissuader, ils sont conduits au site d'Initiation qui est gardé à bonne distance de la Caverne aux ombres changeantes. Là, le gardien de la voie les met à l'épreuve : ils doivent se sortir du Labyrinthe de la discorde, une suite de tunnels qui se coupent et se recoupent et dont les mages peuvent seulement s'échapper en accomplissant des exploits qui sont en totale infraction avec les principes habituels d'exemplarité de la maison Criamon. Lorsque les mages touchent au terme de ce processus de dégradation, ils découvrent la première étape de la voie et sont investis du pouvoir de la discorde.

Les mages suivant cette voie entrent en consonance avec la discorde. Ils peuvent percevoir l'augmentation de la discorde inhérente à l'usage de la magie. Ils finissent par être si accordés avec la discorde qu'elle émane d'eux. Ils peuvent utiliser leur Sagesse énigmatique là où de la Sensibilité à la magie aurait été requise, mais ils ne la soustraient pas de leur Résistance magique. Ils développent le Don tapageur.

Les membres de cette voie sont armés lorsqu'ils effectuent leurs méditations en labyrinthe. La gestuelle qui y est associée (une suite de coups, de parades et de feintes réalisées avec une lenteur rigoureuse) apparaît pleine de grâce et semblable à une danse aux yeux de ceux qui ne sont pas familiers de cette voie. Une

mage suivant cette voie peut utiliser son score en Sagesse énigmatique à la place d'un score dans un type d'arme donné. Le mage peut changer de type d'arme lorsque son score en Sagesse énigmatique augmente. Dans ce cas, on entend par arme une seule ligne de référence dans les tables d'ArM5, pages **XX-XX**, à l'exception des types d'armure ou de bouclier.

### **[T3] La piste qui fend et l'étape du sang et du bronze**

Quiconque désire accéder à la deuxième étape de la voie de la Discorde aspire en fait à obtenir la capacité à infliger des dégâts considérables à volonté. Ils n'y sont conduits qu'une fois qu'un représentant du primus a tenté une dernière fois de les détourner de cette voie. S'il persiste sur cette voie, le mage est investi en un lieu débordant de discorde à la date anniversaire de la plus grande hécatombe que la discorde ait jamais causée. Ce sont habituellement les ruines d'Herculanum, qui fut détruite en même temps que Pompéi lors de l'éruption du Vésuve, qui sont choisies pour ce rituel.

Ce rituel témoigne de la dévotion du mage à la voie de la Discorde, ce mage ne suivra dès lors plus aucune autre voie, hormis peut-être la voie du Miroir, la voie des primi. Il ne peut pas vivre le Crépuscule Final. Lorsqu'il se trouve confronté à une situation qui devrait l'y forcer, il meurt à la place et se trouve réduit à une série d'adultérations particulièrement malignes.

La capacité que possède le mage de ressentir la discorde lui permet de percevoir ou d'accentuer les faiblesses ou le délabrement d'un objet. Une méditation en labyrinthe centrée sur un objet dépourvu de Résistance magique permet de le faire pourrir ou rouiller jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'un tas de poussière. Une méditation en labyrinthe centrée sur un lieu (qui ne peut pas excéder 150 mètres de long par niveau de Sagesse énigmatique du mage) permet de tuer toutes les choses vulgaires qui s'y trouvent, et ce, d'une manière qui fait écho au sceau du mage. Les êtres humains ne peuvent toutefois pas être affectés directement car ils possèdent une âme qui les met à l'abri de pareilles choses.

Les coups portés à l'aide de l'arme de méditation du mage jouent sur les plus petits défauts de la cuirasse de la victime. Ces attaques disposent de 4 fois le bonus d'Attaque habituel et elles peuvent toucher des créatures insensibles aux attaques non magiques. La Pénétration de ce pouvoir se calcule comme suit (Sagesse énigmatique du mage x 5) qui touche en prenant la Forme du tranchant de l'arme. Les créatures alignées sur la Dimension divine ne possèdent jamais les failles qui rendent une créature vulnérable à ces attaques puissantes. Les créatures entièrement composées d'une masse indifférenciée de matière, comme les esprits élémentaires, ne possèdent pas non plus ces failles.

### **[T3] La piste du charme et du dédain et l'étape qui repousse et attire les éléments**

Pour accéder à cette étape, le mage doit se trouver un amoureux ou une amoureuse et l'épouser lors d'un rite mystique. Cet amoureux doit compléter parfaitement le mage sur le plan symbolique. Il peut, par exemple, représenter l'élément opposé à la spécialité du mage. Leur mariage doit être célébré en un lieu propice qui représente l'union des deux principes opposés qui s'expriment au travers des deux amoureux. Le rôle du mystagogue consiste à officier lors de cette union durable du couple. Un mage qui perd son conjoint développe souvent le vice Amour perdu.

Avec ce degré de compétence, un serviteur de la discorde peut repousser ou attirer à lui des objets vulgaires en utilisant la discorde et l'harmonie. Le mage ne peut toutefois attirer ou repousser qu'une seule Forme à la fois. Le mage peut faire usage de cette compétence autant qu'il le veut. Il peut changer d'objets et de Forme une fois par tour et cette compétence ne nécessite pas de concentration et n'engendre pas de Fatigue. Le mage peut ainsi affecter plusieurs objets tant que leur poids total n'excède pas le triple du poids du mage. Le mage doit avoir conscience de la présence des objets qu'il manipule pour pouvoir utiliser cette

compétence sur eux, mais il n'est pas nécessaire qu'il en discerne clairement les contours. Un mage peut donc, par exemple, repousser la pointe métallique de toutes les flèches d'une nuée tirée depuis des buissons. Ce pouvoir n'a toutefois pas de Pénétration et est donc inefficace contre des objets bénéficiant d'une protection magique.

Cette capacité est souvent utilisée pour faire flotter des objets vers, ou s'envoler promptement de, la main d'un mage, mais elle présente d'autres intérêts. Ainsi, si un mage attire un mur contre ses mains, il ne peut pas glisser pendant son escalade. De la même manière, un mage repoussant l'eau peut s'acheminer tranquillement à travers une pluie torrentielle. Nombre de mages disposant de cette compétence sont capables de léviter, prétendant repousser le sol à cet effet. D'autres mages voient dans ce dernier exemple une parfaite absurdité.

[Début d'encadré]

### [T2] Symbolique de la voie

Les mages suivant cette voie se spécialisent dans l'art Perdo, mais ils contrebalancent cela par l'étude d'autres Arts. Les mages désireux de se lancer dans la chasse aux démons étudient Vim. Les voyageurs sur cette voie n'étudient toutefois pas Creo plus que nécessaire pour former les apprentis car ils sont conscients que leur capacité à en faire usage sera fortement diminuée par leurs Initiations.

Les stigmates de cette voie apparaissent d'abord sur les mains du mage. Ils s'étendent ensuite rapidement le long de ses bras et au travers de sa poitrine avant de remonter jusqu'au cou et au menton. Ces marques ont généralement des contours doux similaires à la représentation héraldique des rayons du soleil. Aucun son n'est associé aux méditations qu'effectuent les disciples de cette voie qui en sont presque inquiétants par leur silence.

Les stigmates de cette voie évoquent souvent le feu et la radiance. Des mages rapportent souvent que, lorsqu'ils sont en plein combat mystique, leurs stigmates se mettent à briller voire à fusionner. Certains d'entre eux enlèvent les vêtements qui couvrent la partie supérieure de leur torse avant de se lancer dans une pratique intense de la magie car leurs stigmates enflamment toute étoffe qui est à leur contact. Ces mages rapportent que, suite à ces incidents, leurs stigmates demeurent sensibles pour un temps, comme s'il s'agissait de coups de soleil.

[Fin d'encadré]

### [T3] La piste du rapprochement avec ce qui se tait et l'étape qui charme les éléments

Au début de cette piste, le mystagogue enseigne au mage le langage symbolique des esprits élémentaires. Cela permet au mage de converser et de tisser des liens d'amitié avec les esprits qui animent les objets élémentairement purs. Ces liens sont réciproques. Les bêtes magiques et les êtres féériques jouent le rôle de messagers auprès de nombreux attributs de la nature qui n'hésitent pas à solliciter le mage pour les aider à résoudre leurs problèmes. Les serviteurs de la discorde sont les mages Criamon les plus à même de protéger le monde naturel.

Un mage ayant atteint ce degré d'Initiation peut convaincre l'esprit des objets d'effectuer des actions en utilisant leur capacité à attirer les éléments. Le mage peut converser avec n'importe quel objet inorganique élémentairement pur (c'est-à-dire composé d'une seule Forme.) Il peut ainsi parler à un rocher, mais pas à une feuille ; à un lac d'eau claire, mais pas à un lac d'eau saumâtre. Il lui est aussi possible de s'adresser à des objets constituant un accessoire humain pour peu qu'ils soient composés d'une seule Forme élémentaire, qu'ils soient d'un seul tenant et d'une dimension inférieure à 1,70 mètre que ce soit en

longueur, en largeur ou en épaisseur. Les serviteurs de la discorde affirment qu'il s'agit là de la taille du premier à s'être aventuré sur leur voie. Ce pouvoir a un score en Pénétration de 0.

Utiliser ce pouvoir n'octroie pas au mage le contrôle de l'esprit et il se peut qu'en de rares occasions cet esprit se montre peu coopératif. Bien que les objets élémentaires soient charmés par le mage, certains d'entre eux sont sentimentalement attachés aux humains qui les entourent et donc peu enclins à faire quoi que ce soit qui risquerait de leur faire du mal. Nombre d'autres objets n'aiment toutefois pas les humains qui les entourent : il existe de nombreux villages qui déversent leurs eaux usées dans la rivière avoisinante et il existe de nombreux champs où la charrue ne parvient pas à briser les cailloux.

Les objets se déplacent généralement en glissant, mais les objets qui ont la capacité naturelle de se déplacer le font comme s'ils avaient un but. La plupart des objets élémentaires sont capables de se mouvoir aussi vite qu'un humain, c'est juste qu'ils ne préfèrent pas le faire en temps normal. Un tel déplacement semblerait en effet légèrement suspect. Par exemple, un feu peut se déplacer comme s'il était poussé par le vent alors qu'aucune brise ne souffle ou une rivière peut pousser une embarcation même s'il n'y a pas de courant. Ces objets ne peuvent néanmoins pas effectuer des actions éminemment surnaturelles : un feu ne peut pas brûler de la pierre et un cours d'eau ne peut pas remonter une colline. Les actions s'avérant particulièrement exigeantes des esprits élémentaires (comme convaincre une rivière de ne pas suivre son cours habituel pour aller inonder une ville qui se trouve dans la plaine fluviale) requièrent de meilleurs jets de Charme.

Les mages qui se sont avancés à ce point sur la voie de la Discorde entretiennent, malgré leurs multiples transgressions spirituelles profondes, des relations aimantes avec de réelles communautés d'amis. Ils arrivent généralement à la conclusion que, s'ils devaient mener cette vie de toute éternité, ce ne serait pas si mal. Cette vision joviale de la vie est considérée comme étrange par les autres mages Criamon et témoigne de la dévotion des mages à leur voie.

### **[T3] La piste de la mort et l'étape du cidre doré**

Les mages qui souhaitent recevoir l'investiture de la piste de la mort traversent un rituel sous la supervision des doyens de cette voie. Ils perdent alors toute capacité à utiliser l'art Creo, quelle que soit la Forme à laquelle il peut être associé, hormis Corpus et Vim. Ils se sont en effet tellement éloignés de l'harmonie qu'ils ne peuvent tout simplement plus l'utiliser. La création d'énergie magique canalise la discorde et tout souci du bien-être corporel d'autrui, tout particulièrement de celui du conjoint du mage, devient une transgression sur cette voie. Les détails de ce rituel sont tenus secrets et tous les candidats n'y survivent pas.

Ce degré extrême d'ouverture au pouvoir de la discorde permet aux mages de développer la capacité à extraire la discorde des objets, des créatures, voire de certaines personnes. Les objets magiques se trouvent ramenés au statut d'objets vulgaires lorsque cette compétence est utilisée sur eux. Leur vis prend alors la forme de leur équivalent vulgaire. Ce pouvoir n'a cependant aucun effet sur les objets vulgaires qui sont affectés par un sort. Ainsi, s'il est possible de détruire une épée enchantée qui s'enflamme à la demande, il n'est pas possible d'endommager une épée standard qu'un lanceur de sort aura rendue ardente. Pour ce qui est des objets sous protection magique, ce pouvoir a un score en Pénétration de (Sagesse énigmatique x 5), avec une forme Corpus.

Certaines créatures n'ont pas d'équivalent vulgaire. Elles sont alors transformées en objets symboliques. Il se peut qu'un géant devienne une montagne qui ressemble vaguement à un homme endormi. Il se peut qu'un dragon devienne une tempête ou un cercle de pierres dressées ou une faille volcanique selon son type et ses pouvoirs. Les démons puissants ne sont pas détruits, abandonnant juste le corps qu'ils utilisent pour se

matérialiser dans le monde. Les êtres féériques deviennent des objets naturels, des rêves ou des souvenirs. Les représentants de la Dimension divine ne possédant pas de discorde, ce pouvoir ne peut pas les affecter.

Une méditation en labyrinthe préparatoire, juste avant le combat, est requise pour pouvoir faire usage de ce pouvoir et la victime ne doit pas avoir une Résistance magique supérieure à 5 fois le score en Sagesse énigmatique du mage. Le mage doit alors toucher la victime à mains nues et entretenir ce contact pendant 3 minutes. Pour ce faire, la victime doit donc demeurer immobile, ce à quoi des entraves physiques ou magiques ou une lutte peuvent aider.

Les personnages doivent méditer sur les faiblesses de leur victime avant de livrer bataille. Ils doivent disposer de suffisamment d'informations sur leur ennemi pour que leur méditation soit précise. Ils ne peuvent effectuer plusieurs méditations pour retenter leur chance dans une même bataille. De la même manière, ils ne peuvent pas non plus emmagasiner des méditations génériques pour un usage ultérieur.

Ce pouvoir peut détruire de nombreux talents surnaturels. Le Don lui-même est lié, d'une certaine manière, à l'âme qui le relie à l'harmonie. Un mage de la discorde ne peut pas supprimer le Don à moins qu'un individu le possédant ne l'aide activement et en toute connaissance de cause. Si le Don est supprimé, cette odeur magique qui amène les gens à se défier de la plupart des mages disparaît par la même occasion.

### **[T3] Le repos**

Les disciples de la voie de la Discorde ne peuvent accéder au Crépuscule Final. Ils sont si impurs que s'ils s'y essaient, ils meurent et donnent naissance à de terribles adultérations. Ainsi, nombre d'entre eux choisissent, lorsque leur fin est proche (ou bien lorsque leur Crépuscule commence), d'utiliser le cidre doré. Ils abandonnent ainsi le Don et choisissent de mourir, accédant à un nouveau cycle de réincarnations rédemptrices. Beaucoup sont persuadés que cet acte désintéressé rachète la plus grande partie de l'imperfection de leur vie.

### **[T2] La voie du Cheminement à rebours**

La voie du Cheminement à rebours est une des nouvelles voies : elle fut intégrée à la Maison après qu'Abdkypris eut passé quelque temps chez les Soufis. Il ne s'agit pas d'une variante de l'Islam car cette voie ne voit pas Mahomet comme le Prophète. Il s'agit toutefois d'une forme de soumission totale à la force de l'harmonie qui amène le mage à s'unir spirituellement avec l'univers. En temps d'harmonie totale, un passage permettant au mage de retourner au Spharior s'ouvre. Il n'est toutefois pas rare que de nombreux mages choisissent de ne pas passer cette ouverture afin de pouvoir assister autrui.

La méditation en labyrinthe des membres de la voie du Cheminement à rebours consiste souvent en une danse ou en des tournolements inspirés des musulmans soufis, même si le labyrinthe européen n'a pas disparu pour autant. Ceux qui préfèrent la danse et les tournolements utilisent leur Dextérité au lieu de leur Intelligence lorsqu'ils effectuent un jet de Sagesse énigmatique lors de leurs méditations en labyrinthe. Ces méditations vident l'esprit de toute pensée afin que le corps puisse agir comme il le faut, coupé de toute distraction. Lorsqu'ils s'engagent sur cette voie, les personnages choisissent une de ces méthodes, celle qui leur convient le plus, qu'il s'agisse de déambulations réflexives dans le labyrinthe ou bien d'une danse instinctive et extatique. Ils ne pourront en changer ultérieurement que suite à des événements qui auront profondément changé leur philosophie.

C'est avec surprise qu'Abdkypris découvrit qu'une des écoles du Soufisme révérait Empédocle comme hiérophante. Son interprétation de ses enseignements, qui diffère de et reflète en même temps la compréhension qu'en a la Maison, fascine nombre de mages Criamon. C'est la raison pour laquelle la Maison a été amenée à jouer plus activement un rôle politique de conciliation dans les tribunaux où Islam et

Christianisme s'opposent. Un nombre croissant de mages Criamon sont musulmans ou originaires de pays musulmans que la Maison a explorés avec l'aide de ses « cousins ».

Suivent cette voie les mages Criamon les plus sensibles à la religion. Certains d'entre eux sont devenus monothéistes, c'est-à-dire qu'ils acceptent l'idée d'un créateur qui incarne l'harmonie. Diverses explications quant aux raisons de l'existence de l'univers ont cours parmi eux bien que l'Islam, l'Origénisme (la croyance selon laquelle l'univers existerait pour permettre à toute chose de se réconcilier avec Dieu) et le Manichéisme (la croyance selon laquelle Dieu aurait éclaté en morceaux et chaque être vivant posséderait en lui une part du Divin) rencontrent une certaine popularité. Empédocle croyait que les immortels vénéraient une déesse appelée Cypris, une version d'Aphrodite, qui incarne l'amour et certains mages Criamon affirment même l'avoir déjà rencontrée.

### **[T3] La piste de la reddition et l'étape du service de l'harmonie**

Lorsqu'ils s'engagent sur cette voie, les mages abjurent leur passé de destruction. Ils purgent leur âme de leur nature agressive et envieuse par la méditation, le jeûne, la flagellation rituelle ou toute autre technique indiquée. Le mage part ensuite en pèlerinage vers un lieu qui a une signification spirituelle pour lui et prend part à des rites de purification dans lesquels il est assisté par le mystagogue. En acceptant le mystagogue, le jeune mage accepte de se soumettre à sa sagesse supérieure. L'organisation de cette voie est très hiérarchisée en comparaison des autres voies que le Maison suit.

Une fois le suppliant purifié, le mystagogue le forme pendant une saison aux secrets de la voie pour qu'il soit en mesure de continuer à progresser dessus. Dans la version musulmane de cette voie, c'est la théologie musulmane qui est enseignée. Une fois que le mage a perdu tout désir de blesser ou de posséder ce qu'autrui a, l'odeur du Don quitte son corps.

La plupart des mages suivant cette voie y développent un Don de velours. Ceux qui ont le Don tapageur perdent ce Vice et ne subissent plus que la pénalité standard inhérente au Don. Si le personnage subit assez de Distorsion pour devoir récupérer l'odeur du Don, ou bien son Don tapageur, un autre effet de Distorsion est choisi à la place.

### **[T3] La piste de la guérison et l'étape du riz et du miel**

Un mage qui s'est autant avancé sur la voie à rebours peut rendre à des objets endommagés leur état initial sans utiliser de vis. Il lui faut pour cela effectuer une méditation en labyrinthe alors qu'il tient dans ses mains l'objet en question ou en fait le tour. Par exemple, un mage tenant dans ses mains une émeraude fissurée peut effectuer une danse pour lui redonner son intégrité. Les objets que l'intervention humaine a rendus imparfaits ne peuvent toutefois pas être restaurés. Ainsi, une perle dans laquelle une pierre précieuse aurait été incrustée peut être ramenée à l'état de perle intacte, mais pas à celui de pierre. Ce pouvoir peut être utilisé pour guérir des animaux et des végétaux sauf s'ils ont été endommagés par des outils humains. Il n'est pas non plus possible de ramener des choses mortes à la vie. L'objet considéré ne doit pas excéder 9 mètres de long, mais si plusieurs personnages possédant cette Vertu se rassemblent et forment un cercle de danse, ils peuvent tenter de réparer des objets proportionnellement plus grands. Ce pouvoir a un score en Pénétration équivalent à 5 fois le score du mage en Sagesse énigmatique.

[Début d'encadré]

### **[T2] La voie du Cheminement à rebours, une illustration arithmétique**

La voie du Cheminement à rebours est jalonnée des rites d'Initiation suivants :

**[T3] La piste de la reddition et l'étape du service de l'harmonie**

Niveau-cible 21, Vertu majeure (Don de velours) ou disparition de Vice (Don tapageur)

Bonus de rite +15 : Tribulation majeure (Piété) +9, temps et lieu donnés +3, temps alloué par le mystagogue +3

**[T3] La piste de la guérison et l'étape du riz et du miel**

Niveau-cible 12, comme Vertu majeure 21 (peut méditer auprès d'objets vulgaires pour leur rendre leur aspect original), première Initiation après une Tribulation majeure -9

Bonus de rite +6 : Tribulation (Non-combattant) +3, Tribulation (équivalent d'un Vœu d'aider les blessés) +3

**[T3] La piste de l'adoration et l'étape de l'expression**

Niveau-cible 15, comme Vertu majeure 21 (Créativité foisonnante, Exaltation, peut utiliser sa Sagesse énigmatique au lieu d'une compétence artistique), deuxième Initiation après une Tribulation majeure -6

Bonus de rite +9 : temps alloué par le mystagogue +3, quête d'un lieu d'une beauté indescriptible +3, temps et lieu donnés +3

**[T3] La piste du millier de visages avenants et l'étape de l'exaltation**

Niveau-cible 18, comme Vertu majeure 21 (peut méditer auprès d'objets pour leur attribuer une unique propriété positive), troisième Initiation après une Tribulation majeure -3

Bonus de rite +12 : Tribulation (4 x Arts incompatibles) +12

**[T3] La piste qui fait taire les murmures discordants et l'étape du seuil du repos**

Niveau-cible 15, Vertu majeure 21 (peut choisir de sembler avoir un âge et un sexe donnés), seconde Initiation après une Tribulation majeure -6

Bonus de rite +9 : temps alloué par le mystagogue +3, quête pour s'occuper de résidus psychiques +3, temps et lieu donnés +3

**[Fin d'encadré]**

La spécificité de la nature humaine qui fait des hommes des créatures en charge de leur destinée est aussi ce qui rend difficile toute tentative de manipulation à leur encontre. Ainsi, un mage ne peut pas guérir un être humain sans utiliser de vis. S'il effectue une méditation en labyrinthe auprès d'une personne mourante, il peut la retenir au seuil de la mort, donnant ainsi à d'autres le temps de stabiliser ses blessures ou de le guérir magiquement. Un mage peut passer un nombre d'heures équivalent à son score en Sagesse énigmatique à méditer. C'est une activité éprouvante, mais qui ne présente aucun danger. Il peut même prolonger sa méditation d'autant d'heures que son score, s'il est positif, en Énergie le lui permet. S'essayer à cela signifie toutefois qu'il flirte avec le Crépuscule.

Un personnage qui est devenu un soigneur ne peut pas choisir de faire du mal puisqu'il possède le vice Non-combattant. De tels mages attirent aussi à eux les créatures blessées particulièrement sensibles sur le plan mystique. Guérir ces créatures nécessite parfois de traiter les problèmes vulgaires latents que ces

blessures reflètent. Ainsi, une dryade souffrant de brûlures d'estomac se manifestant par des crampes peut en fait ressentir en elle la douleur d'une partie de sa forêt qui a été envahie par des termites.

### **[T3] La piste de l'adoration et l'étape de l'expression**

L'harmonie est magnifique. La splendeur de l'harmonie est si grande que les profanes ne parviennent pas à l'exprimer. C'est la raison pour laquelle, aux yeux des disciples de cette voie, les mages Criamon ne peuvent pas parler de la Sagesse énigmatique avec des personnes étrangères à la Maison. Cette piste amène les mages à apprendre à exprimer la beauté de l'harmonie, emplissant ainsi tellement leur vie de magnificence qu'ils n'ont d'autre choix que d'évoluer pour devenir des créatures plus raffinées capables de communiquer cette beauté ou bien de mourir de délice. Chaque mage se rend en un lieu situé à une profondeur inimaginable. Là, il rencontre le mystagogue et tente d'exprimer ce qu'il a vu et fait. Le mystagogue l'aide calmement à mettre cela en mots, exprimant souvent ses propres impressions sur l'harmonie.

Chaque mage qui suit cette piste jusqu'au bout reçoit les vertus Créativité foisonnante et Exaltation et il gagne la possibilité d'utiliser sa Sagesse énigmatique à la place d'une Compétence artistique, quelle que soit celle qu'il ait choisie, pour exprimer la beauté de l'harmonie. Suite à l'Initiation à cette étape, les mages peuvent utiliser leurs nouvelles compétences pour communiquer avec d'autres sur des concepts complexes en les métaphorisant sous la forme d'œuvres d'art d'une perspicacité terrifiante. Traditionnellement, ce sont la poésie et la danse qui sont choisies, mais il s'agit surtout là de l'influence de l'Islam sur l'École. D'autres choix sont donc possibles : les occidentaux choisissent souvent la musique ou la peinture et les membres des autres voies peuvent aussi devenir autant de nouveaux moyens d'expression.

Un vulgaire qui voit une œuvre réalisée par un mage ayant atteint cette étape comprend, bien qu'il ne puisse pas dire pourquoi ni comment, le message que le mage tente de faire passer. Il trouve cette œuvre convaincante, mais il est incapable de lui donner le moindre sens, à moins qu'il ne possède la Sagesse énigmatique. Les artistes vulgaires sont toutefois capables de retransmettre cela dans leurs propres œuvres. Lorsque des disciples de cette voie se rassemblent, ils peuvent se lancer dans des débats et des échanges complexes sans pour autant prononcer le moindre mot.

### **[T3] La piste du millier de visages avenants et l'étape de l'exaltation**

Un mage qui s'élève à la quatrième étape de la voie du Cheminement à rebours peut rapprocher des objets ou des choses de leur état de perfection. Lorsqu'il effectue une méditation en labyrinthe autour d'un objet ou en le portant, le mage fait ressurgir les vertus inhérentes à sa nature. Un mage ne sait généralement rien de la nature supérieure d'un objet et ne peut en conséquence pas prédire quelles vertus apparaîtront, à moins qu'il ne réussisse un jet d'Intelligence + Sagesse énigmatique extrêmement difficile (Facteur de difficulté supérieur ou égal à 21). Le mage ne choisit pas les vertus d'un objet, il ne fait que faire remonter à la surface celles qu'il possède déjà. Ce pouvoir a un score en Pénétration équivalent à 5 fois le score en Sagesse énigmatique du mage.

Si un joueur veut comprendre comment ce pouvoir fonctionne concrètement, il doit l'envisager en ces termes : chaque fois que le mage utilise ce pouvoir, un adjectif positif adapté est accolé à la description de l'objet vulgaire. Le mage peut rendre un cheval vélocé ou une pierre précieuse belle ou encore un champ fertile. Ces avantages sont toujours positifs du point de vue de la spiritualité du mage. Ainsi, ce pouvoir rend rarement une arme tranchante ou transforme rarement un bien en bien de valeur. Le mage ne peut attribuer de nouvelles propriétés ou des propriétés magiques aux choses, il ne peut que faire ressortir un potentiel qui était déjà latent en elles.

Un mage ne peut pas utiliser ce pouvoir pour faire ressortir des vertus chez les êtres humains car leur âme fait de leur destinée une question de détermination personnelle et de leurs vertus, une question de choix spirituel. Les mages peuvent cependant agir de manière à permettre à ce choix de se faire. Ainsi, un démon opportuniste peut être extrait d'une personne en utilisant cette technique.

Il se peut qu'un mage qui a choisi de s'avancer aussi loin sur la voie du Cheminement à rebours ne puisse plus jamais utiliser la technique Perdo avec quelque Forme que ce soit hormis Vim et Imaginem. Le mage voit en effet la force harmonieuse, ou bien l'arrière du visage de la divinité, dans tout ce qui l'entoure et il se refuse donc à utiliser le pouvoir de la discorde pour briser ce visage. Le mage fait don de cette compétence aux forces harmonieuses de l'univers pour qu'elle soit détruite.

[Début d'encadré]

## [T2] Symbolique de la voie

Les mages suivant cette voie se spécialisent dans l'art Creo. Les suppliants de cette voie n'étudient pas Perdo plus qu'il ne le faut pour la formation des apprentis. Une fois initiés aux étapes les plus avancées de cette voie, ils ne désirent même plus l'utiliser hormis pour former leurs apprentis.

Les stigmates de cette voie apparaissent d'abord sur la plante des pieds du mage. Ils s'étendent ensuite rapidement le long de leurs jambes et de leurs fesses avant de s'enrouler au niveau du sternum et de la gorge. Les marques sont angulaires, à tel point qu'elles sont souvent comparées à des triangles. Le son associé aux méditations des disciples de cette voie est un bruit de pas pour les premières étapes et un cri d'émerveillement pour ceux qui sont plus avancés sur cette voie.

Les stigmates de cette voie sont souvent d'une couleur vive. Les formes que ces stigmates prennent suscitent la joie chez ceux qui les voient et elles représentent l'élément de l'air. Les disciples de cette voie semblent toujours être suivis pas une brise fraîche lorsqu'ils se déplacent. Les stigmates dégagent aussi un parfum plaisant qui change selon les mages. Cette odeur imprègne tout ce qu'ils touchent. Le familier de ces mages est toujours herbivore, mangeant éventuellement des plantes magiques à l'occasion.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Crépuscule et cheminement à rebours

Le seuil du repos sur la voie du Cheminement à rebours n'offre aucune immunité contre le Crépuscule. Néanmoins, les mages qui s'abstiennent de faire usage de la magie sous quelque forme que ce soit et qui se tiennent à l'écart des auras surnaturelles puissantes peuvent espérer échapper au Crépuscule en évitant de gagner 1 ou 2 points de Distorsion d'un coup.

[Fin d'encadré]

## [T3] La piste qui fait taire les murmures discordants et l'étape du seuil du repos

Les personnages qui s'approchent de la dernière étape de la voie du Cheminement à rebours doivent passer une série d'obstacles spirituels. D'aucuns disent que ces obstacles sont les derniers fragments de discorde qu'on puisse trouver dans l'esprit du mage ou bien qu'ils ont été créés par une divinité qui est l'incarnation de la discorde. Ces obstacles se manifestent sous la forme de tentations du pouvoir matériel, du confort, des relations charnelles et de la vie éternelle.

Un mage peut atteindre le repos en s'élevant pour rejoindre le Spharior grâce au grand secret de cette voie. Le Spharior est toujours conscient et rien, ni sa dissolution, ni sa refonte ne peut y mettre un terme. Les mages qui s'élèvent ainsi ne font alors plus qu'un avec l'esprit de l'univers et ils peuvent emmener avec eux quiconque mérite cette révélation ou bien des choses maléfiques afin qu'elles soient absorbées et littéralement anéanties par la sphère. Il peut s'agir de personnes et de créatures, mais aussi de caractéristiques de certaines personnes ou de certains lieux. Un mage qui fait le choix de ne pas s'élever vit alors comme une créature d'harmonie parfaite dans un monde de discorde.

Un mage ayant atteint cette étape peut changer d'âge, de sexe et d'espèce autant de fois qu'il le désire, le processus ne prenant que le temps d'un souffle. Les différentes formes humaines du mage semblent être liées par le sang et il n'existe qu'une seule forme pour chaque combinaison d'âge et de sexe. Ainsi, chaque fois que le mage choisit de prendre l'apparence d'une vieille femme européenne, il prend toujours la même forme. S'il choisit ensuite de prendre la forme d'une jeune femme, il ressemble alors à la vieille femme, mais en plus jeune, et non pas à une personne complètement différente. Les blessures subies demeurent, quelle que soit la forme.

Chaque mage ayant atteint cette étape peut choisir le moment de sa mort. Les mages fiers ou effrayés par la mort ne peuvent atteindre ce stade d'illumination. Si le mage se lance dans des actions risquées pouvant entraîner sa mort, comme s'engager dans une guerre, son geste est considéré comme relevant du libre arbitre. Les mages qui développent cette compétence ne demeurent généralement vivants que pour un court temps, temps qui leur suffit pour achever des tâches symboliques. Sinon, ils se retirent en un lieu isolé et attendent, parfois pendant des siècles, de pouvoir transmettre une certaine information ou de pouvoir résoudre un certain problème avant de s'élever. Pendant ce temps, ils jouent le rôle de professeur.

Certains mages vivent sur ce seuil car ils croient que le rôle qui leur a été attribué dans le grand récit de la création que le Spharior se murmure à lui-même n'a pas encore rempli toute sa fonction. La plupart sont convaincus que s'ils agissent de manière exemplaire, ils parviendront à raccourcir le temps que dure la dissolution et ainsi alléger le fardeau de souffrance que tout un chacun doit porter à travers le temps. Ces mages croient que leur présence dans le temps permet au Spharior d'apprendre à faire le récit de sa vie d'une manière différente de celle du cycle précédent. Le Spharior apprend avec chaque cycle temporel, se purifiant, recherchant une façon de ne pas tomber dans la discorde, et ces mages croient que leur travail est vital en la matière.

Les mages musulmans ont tendance à demeurer sur le seuil car ils croient qu'il est de leur devoir d'accomplir une tâche qui leur a été assignée. Leur foi soufie repose sur l'amour de Dieu, pas sur les récompenses qu'il offre après la mort. Ils ne sont donc pas pressés de mourir. Ils continuent juste à vivre simplement, conformément à leur foi, pendant des siècles, jusqu'à ce qu'ils aient accompli la tâche qui est la leur.

## **[T2] Autres voies**

Les mages de la Maison se répartissent actuellement entre 9 voies, y compris la voie des Détours. Toutes les voies, sauf une, entraînent l'apparition d'entrelacs et chaque entrelacs est basé dans un tribunal différent. Il n'existe pas d'entrelacs pour la voie des Balises car on y enseigne des Mystères qui permettent à chaque mage individuel de se créer un sanctuaire loin de la discorde du monde. Ses doyens vivent dans un regio qu'ils se sont créé sur l'île d'Arran. Tous les entrelacs, sauf un, incluent des mages issus d'autres voies que celle à laquelle ils sont rattachés. L'entrelacs des Œufs d'ébène qui abrite les serviteurs de la voie de la Discorde ne compte aucun disciple des autres voies. La Caverne aux ombres changeantes est l'entrelacs de la voie du Miroir que seuls les primi suivent.

Il existe 4 voies qui ne comptent plus aucun voyageur vivant. Chacune de ces voies est représentée par au moins un primus spectral qui n'attend qu'une chose, que se présente le moment opportun à la résurrection de sa voie.

### **[T2] Nouvelles Vertus**

#### **[T4] La Danse de la guérison**

Majeure, surnaturelle

Les personnages issus d'une tradition soufie possèdent la capacité de rendre leur intégrité aux objets par la danse, comme les mages de la voie du Cheminement à rebours savent le faire.

#### **[T4] Hôte de la Maison**

Mineure, générale

Les mages possédant cette Vertu sont des membres de la maison Criamon sur le plan politique, mais ils peuvent être créés selon les règles d'une autre Maison. Les hôtes peuvent se voir offrir d'intégrer la Maison, acte qui apparaît comme une simple formalité politique aux yeux des Criamon, pour diverses raisons. La troupe et le joueur doivent établir la raison pour laquelle le personnage a été amené à trouver refuge auprès de cette Maison.

#### **[T4] Gorgiastique**

Ces mages, ou leurs ancêtres, ont renié les enseignements de la maison Criamon. Ces mages obtiennent leur score en Sagesse énigmatique et en Connaissance de la maison Criamon une fois la création de personnage terminée. La Sagesse énigmatique du personnage ne peut pas dépasser 4 s'il ne reçoit pas l'aide d'un mage Criamon ou s'il ne fait pas une réelle avancée magique. La maison Criamon tente de ramener les gorgiastiques dans la Maison. Les mages gorgiastiques n'ont en général pas de stigmates Criamon, mais ils apparaissent s'ils commencent à se demander pourquoi.

#### **[T4] Discussion avec ce qui se tait**

Majeure, surnaturelle

Ce personnage a la capacité de charmer les objets élémentaires pour les amener à l'aider, tout comme le font les mages de la voie de la Discorde.

### **[T2] Nouveaux Vices**

#### **[T4] Ombre marquée**

Mineur, surnaturel

Les stigmates de ce personnage se manifestent sous la forme de symboles brillants sur l'ombre du personnage. Cela effraie ceux qui ne sont pas magiciens et rend les stigmates du personnage extrêmement lisibles pour les autres mages Criamon (+3 à tous les jets). Ces symboles brillants ne disparaissent pas si la luminosité n'est pas assez grande pour former une ombre, ils ne font même qu'en briller plus vivement. Utiliser sa magie pour cacher ses stigmates n'est pas jugé exemplaire.

#### **[T4] Stigmates témoins**

Mineur, surnaturel

La présence du personnage fait apparaître des stigmates sur le corps des gens ne possédant pas de Résistance magique et se trouvant à proximité. Le mage n'a aucun contrôle sur la chose, mais il effectue un jet d'Intelligence + Sagesse énigmatique et sur un 6 ou plus il peut informer les personnes qui sont affectées par cet effet de la formalité ou de la purification spirituelle qu'ils doivent accomplir pour faire disparaître les stigmates. Les personnages qui sont ainsi stigmatisés peuvent en venir à réagir violemment envers le mage.

#### **[T4] Mage malfaisant**

Mineur, Histoire, Surnaturel

Un fragment de l'esprit du mage s'est détaché suite à une mise au contact du Crépuscule et elle se manifeste désormais physiquement sous la forme d'une adultération. Le mage est une personne agréable et intègre car ses pulsions négatives se livrent à des exactions hors de sa vue. L'adultération du personnage est amenée à être traitée, mais entretemps, ses ennemis subissent l'attaque d'un monstre magique d'une mystérieuse origine sans que le mage en soit conscient ou cautionne la chose.

#### **[T4] Stigmates annonciateurs**

Mineur, Histoire, Surnaturel

Les stigmates du personnage annoncent, sous une forme symbolique, des défis à venir. Ils se déplacent de manière erratique et, si aucune attention ne leur est portée, ils peuvent même s'échapper du corps de mage et devenir des adultérations.

**[T1] Quindecim**

Sur la voie, chante les louanges

Chante, dans ton cœur, les louanges de ton frère

Dernier enfant de forme primale

silencieux, endeuillé, il disparaît.

Louée soit sa vigueur

qui soutient, qui illumine

Glorifie son exemple et languis-toi de lui

comme le fait chaque fleur

Chante, dans ton cœur, les louanges de ta sœur.

Modeste, belle, inconstamment constante,

opportuniste, démonstrative, elle grandit.

Loue son caractère éphémère,

qui attire et repousse,

Glorifie son exemple et crains son message,

comme le fait chaque saumon.

Chante, dans ton cœur, les louanges de ta mère

vaste berceau de verre

bercé par les étoiles

Loue sa constance.

Sa fermeté, l'espoir de Criamon

qui se cache au cœur de ses certitudes.

Chante, dans ton cœur, les louanges de ton père

plus profond que les montagnes, mesure de l'âge

immuable au-dessus des tempêtes

Loue son caractère implacable

L'aiguillon de son insistance

qui pousse à monter, vers le Crépuscule

Chante, dans ton cœur, les louanges que tu peux chanter.

Cette exemplarité est nette

Cette exemplarité est belle

Loue l'exemplarité de la transparence

et du plaisir procuré par ce qui est diaphane

et la joie de l'opacité

Sur la voie, chéris ceux qui voyagent à tes côtés.

Chéris la brute qui porte

le poids de l'expiation

la sienne, et la tienne.

Chéris la fille qui rafraîchit

avec son rire

avec ses baisers

Chéris la fille qui murmure,

elle t'embrasse

et emplis ta poitrine

Chéris les souliers qui traînent

Leurs éraflures et leurs rides

sont tiennes

Chéris le bâton qui soutient

Accroches-y ton ballot

de bonne pitance, qui nourrit

Chéris la fille qui danse

Elle te réchauffe dans ton sommeil

et elle cuisine aussi.

Chéris les choses qui décoorent.

Ne te laisse pas distraire

ou tu les verras de nouveau.

Chéris ceux qui te chérissent

Les destinations ont besoin de personnes

Porte ceux qui choient

Chéris la fille qui enceint

Elle porte ton poids

Pourquoi te plaindre ?

Chéris la route,

Elle blesse ton pied

mais ce n'est que justice.

## [T2] Chapitre trois

### [T0] Maison Merinita

Lorsque nous admirons la nature, nous apprécions en fait la ressemblance qui existe entre sa beauté et la beauté humaine. Nous admirons un bel arbre robuste comme nous admirons un solide alleutier de la forêt, nous voyons un visage dans les nuages et nous nous demandons ce qu'il ressent. Nous voyons la nature du monde en termes humains et le Peuple Fée n'est que la matérialisation de ces rêveries : l'arbre devient l'homme, le nuage devient le visage. Les admirer revient alors à admirer la vérité essentielle qui est à la base de leur existence. Non, je n'ai pas abandonné la nature, je lui rends seulement visite à travers des intermédiaires désormais.

-- Quendalon, premier primus de la maison Merinita

Tuez le traître ! Tuez l'imposteur ! Tuez le changeon !

-- Myanar, ancienne prima de la maison Merinita

Provocateurs, joueurs, secrets, sinistres : tout comme les êtres auxquels ils s'associent, les membres de la maison Merinita sont difficilement définissables en peu de mots. Comme il n'existe pas deux êtres féériques semblables, il n'existe pas deux membres de la Maison qui soient semblables. Ils apprennent la magie pour étudier et servir le peuple féérique, pour les calmer ou les protéger, ou même, peut-être, pour leur commander ou les contraindre. Il n'existe aucune unité entre ces mages, la Maison n'est qu'un ensemble disparate d'individus qui partagent une histoire hermétique, dépendent d'un ordre ou d'une structure hiérarchique presque inexistantes et n'ont rien de plus qu'un assemblage composite de Mystères en commun.

Ces mages ne répondent qu'à deux maîtres : les Dimensions magique et féérique. Ils possèdent le Don et pratiquent la magie hermétique, mais sont pourtant attirés par les êtres féériques dont ils apprécient la nature imprévisible et inspirée. Les mages Merinita maintiennent donc un équilibre délicat entre le déchaînement de pouvoir brut de la nature et les charmes et sorts subtils de l'Arcadie merveilleuse. Tels sont les Mystères des différentes branches de la Maison, des Mystères qui tiennent d'un mélange de magie et de féerie.

Leur Maison est nommée d'après Merinita, la femme qui prêta le Serment hermétique devant Bonisagus et rejoignit les Fondateurs dans leur première assemblée, mais nombre de membres voient en Quendalon, son disciple, la force qui a réellement donné son identité à la Maison. Certains parlent même, à tort, de lui comme de l'un des premiers Fondateurs. La plupart des « Merinitae » ne sont pas réputés pour la fidélité ni l'abondance de leurs registres ou de leurs historiographies, mais ils sont réputés pour aimer les bonnes histoires que leur rapportent des individus qui affirment en avoir été témoins. Certains récits portant sur la Fondatrice et l'histoire de la Maison rencontrent toujours une popularité constante auprès des mages les plus intéressés. Une de ces histoires particulièrement en vogue rapporte que Quendalon portait normalement une lourde cape dotée d'une capuche qui recouvrait ses yeux, tenue que de nombreux Merinitae aiment adopter lorsqu'une occasion se présente.

[Début d'encadré]

### [T2] Données clefs

Population : 68

Primus : Handri, un homme secret qui ne partage ses plans qu'avec ses conseillers les plus proches

Domus magna : Irencillia, dans le Tribunal du Rhin

Tribunaux favoris : les Tribunaux du Rhin et d'Hybernie

Devise : Natura veritas unica (« la nature est la seule vérité »). La plupart des Merinitae comprennent cela comme faisant référence à la nature essentielle des choses, plutôt qu'à la nature en tant que lieu ou état.

Symbole : le sceau de Merinita, un chêne inscrit dans un cercle.

[Fin d'encadré]

### [T1] Histoire

Merinita était déjà célèbre, à tout le moins sa réputation, avant que l'Ordre d'Hermès ne soit formé. Il se racontait, parmi les autres mages de cette époque, qu'une femme à la chevelure blanche toute vêtue de vert voyageait seule à travers les terres sauvages d'Europe, disparaissant souvent dans leurs grandes forêts sans laisser trace de son passage, d'une femme sans pareille en matière de magie de la nature. Elle pouvait voir tout ce qui se passait en ces lieux, elle connaissait chaque oiseau et chaque bête qui y vivait, elle pouvait prendre n'importe quelle forme et elle pouvait commander aux esprits des arbres eux-mêmes. Ceux qui l'ont rencontrée garantissent qu'elle n'était cependant pas sauvage pour autant et qu'elle était quelqu'un de sage, une femme des bois et une guérisseuse qui se sentait chez elle dans la forêt et qui s'accordait parfaitement avec la nature sauvage. Elle était aussi extrêmement timide et elle était réputée pour ne parler que lorsque c'était nécessaire.

Trianoma passa une année entière à rechercher Merinita pour l'inviter à l'accompagner pour rencontrer Bonisagus et intégrer l'Ordre d'Hermès. Elle approcha à plusieurs reprises une des sombres forêts dans lesquelles Merinita était censée vivre et elle énonça son offre à l'ombre des arbres, mais nulle réponse ne lui parvint jamais. Pourtant, en 767, alors que les Fondateurs étaient rassemblés pour discuter de la vision de Trianoma, Merinita émergea de la forêt et prit tranquillement sa place dans le cercle. Les raisons de son acte ne furent jamais claires ; ses disciples affirment qu'elle ne savait elle-même pas pourquoi elle avait agi ainsi, qu'elle s'était sentie guidée par une volonté supérieure à la sienne, comme si la forêt elle-même l'y incitait.

[Début d'encadré]

### [T2] Personnages célèbres

Merinita, fondatrice, introduisit l'enchantement qui permet de s'attacher un familier

Quendalon, premier primus, découvrit les Mystères féériques

Myanar, deuxième prima, disgraciée, sa lignée fut exilée

Alsia, inventa le rituel pour les familiers temporaires

Ambrosius, introduisit les Mystères populaires dans la Maison

Pendule, aida ses disciples à développer les Mystères d'illusion

Farrago, découvrit 3 nouvelles cordes de familier

Mendalus, milita pour un retour au mode de vie de Merinita

Merinugalaudabila, raviva l'intérêt de la Maison pour le certamen

[Fin d'encadré]

Le serment que Merinita prêta auprès de cet Ordre encore frêle était rédhibitoire et elle se tourna timidement vers Bonisagus pour qu'il lui enseigne la Parma magica en échange du secret de quelques-uns de ses pouvoirs. Selon les quelques récits qui restent de cette époque, le processus fut laborieux car, même si Merinita savait de toute évidence beaucoup de choses, tout particulièrement en matière de soins et d'entretien des plantes et des créatures vivantes, elle n'avait que peu de choses à apprendre à Bonisagus, soit parce qu'elle était dans l'incapacité de lui transmettre son savoir mystique car il avait déjà intégré les anciens rituels de soin dans sa Théorie de la magie, soit parce qu'elle ne souhaitait pas partager certains de ses secrets.

Elle finit par lui montrer comment associer sa pensée, son corps et son esprit à un animal et ce savoir fut intégré aux enseignements hermétiques sous la forme de l'enchantement qui permet à un mage de lier un familier. La première créature à être ainsi liée fut un grand cerf invoqué à Durenmar par Merinita. La mage expliqua laconiquement que cet animal était son esprit frère, esprit dont elle partageait les pensées et les sentiments. Des cordes magiques le liaient, lui, à elle, mais aussi elle à lui, unissant leur cœur et leur pensée comme s'ils ne faisaient qu'un. Elle connaissait 3 cordes qui permettaient de créer ce lien, mais elle mentionna le fait qu'il en existait d'autres.

Après la Fondation, Merinita, à l'inverse d'autres Fondateurs, ne rechercha pas immédiatement des disciples. Elle devint très proche de Birna, la fondatrice de la maison Bjornaer, car elles avaient toutes deux des vues philosophiques similaires. Là où Birna entretenait un lien spirituel profond avec la nature sauvage à travers son animal de cœur, Merinita entretenait une relation similaire avec la nature à travers son familier. Ensemble, elles adaptèrent un grand nombre de rites liés à d'anciens cultes de la nature, façonnant ainsi les cérémonies d'Initiation que Birna et Merinita utilisèrent pour s'enseigner mutuellement leurs secrets.

Comme le bruit de ce nouvel Ordre se répandait à travers toute l'Europe Mythique, de nombreux aspirants-mages se mirent à voyager sur de grandes distances pour se rendre dans le Rhin et trouver la dame en vert pour étudier ses Mystères et bénéficier de sa sagesse. Elle finit par prendre ces fidèles comme disciples pour leur enseigner ce qu'elle pouvait sur la magie hermétique. Elle les encouragea à se disperser et à s'installer aux quatre coins du monde. Elle voyagea souvent avec eux, les guidant et prenant soin d'eux comme elle l'avait jadis fait pour la forêt. Ses visites se firent néanmoins, en temps voulu, plus rares et plus courtes.

Puis, peu avant le IX<sup>e</sup> siècle, Merinita disparut tout bonnement. Ses disciples avaient espéré la voir au Grand Tribunal de 799, mais elle n'y parvint jamais et ne laissa aucune note et ce ne fut que plus tard que certains d'entre eux se souvinrent l'avoir entendue parler du fait qu'elle se trouvait à l'aube d'une découverte qu'elle appelait « le mystère de l'esprit éternel de la nature ». Elle fut vue pour la dernière fois 14 ans plus tôt, près de la Bohême, et nombre de personnes supposèrent qu'elle était partie vers le sud, en Hongrie, ou vers l'est, en Pologne. D'autres hasardèrent qu'elle s'était perdue dans une des grandes forêts de la zone.

En son absence, la Maison devait être menée par le plus ancien de ses disciples, un mage nommé Quendalon (Cuin-dallán, « petit souverain aveugle »), un des premiers à avoir recherché la Fondatrice pour devenir son fidèle. Il était originaire de la région d'Ulster en Irlande où il avait été élevé par les fées et il

était convaincu que la magie hermétique pouvait être considérablement améliorée grâce à leurs dons. Il en avait discuté avec la Fondatrice et, après le Grand Tribunal, il fit part de son intention de rendre visite au peuple féérique qui vivait dans une certaine forêt de Bohême. Il décréta que Myanar, le second disciple le plus ancien de Merinita, deviendrait *prima* jusqu'à son retour.

Myanar prit la direction de la Maison depuis sa propre alliance, elle aussi en Bohême, là où Merinita s'était établie pour la première fois. Nombre d'autres mages l'y rejoignirent, dont les trois prêtresses-chasseresses d'Artémis qui avaient fait tout le chemin depuis l'Asie Mineure pour intégrer la Maison et un Romain maître ès changements de forme. Myanar elle-même venait de Bulgarie et appartenait à une lignée mythique connue sous le nom de lignée de Muj. Un de ses ancêtres avait conclu un pacte avec un esprit tutélaire magique des Balkans qui les bénit, lui et sa descendance, avec une force surnaturelle impressionnante et le pouvoir de commander aux tempêtes.

[Début d'encadré]

## [T2] La lignée de Muj

Avant que Quendalon n'introduise la Maison à la magie féérique, Myanar et ses disciples se concentraient uniquement sur les Mystères de la vie et de la nature de Merinita et Myanar était particulièrement réceptive à nombre de ces Mystères car elle possédait une affinité toute particulière avec la nature du fait de l'ancienne tradition magique de sa famille. D'autres mages appartenant à cette lignée ancestrale de Muj vivent toujours dans le Tribunal de Transylvanie à l'heure actuelle et ils appartiennent à la maison Tremere. Pour donner une bonne idée de leurs pouvoirs magiques héréditaires et de leur histoire, ces mages doivent choisir Liens familiaux étroits, Affinité pour Auram, Excellente Force et Connaissance de la montagne (voir Mystères de la nature, plus bas) à la création de personnage.

Une rivalité est récemment apparue entre un groupe de ces mages Tremere et une famille nomade de Merinitae menée par une mage nommée Merinugaludabila. Cette dernière apprécie grandement le certamen qu'elle considère comme un sport et elle aime particulièrement tout ce qui peut pimenter « la partie », comme elle l'appelle. Ses efforts ont permis de raviver l'intérêt de la Maison pour les compétitions magiques et certains de ses disciples ont développé une expertise en certamen qui est habituellement le propre de la lignée Tremere. Ensemble, ils ont élaboré deux styles de duel plutôt singuliers (voir la maison Tremere dans Maisons d'Hermès : Vraies Lignées pour plus de détails). Ces techniques furent mises au point pour déstabiliser les membres très formels de la lignée Muj, nombre d'entre eux connaissant les événements de la Maison divisée et entretenant une rancœur familiale à l'encontre des Merinitae féériques par allégeance à Myanar. Les deux groupes s'affrontent souvent sans aucune raison apparente, s'enflammant et jetant le gant sans réelle raison valable chaque fois qu'ils se croisent.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Un imposteur féérique

Les suspicions selon lesquelles Quendalon le Fay n'aurait pas été celui qu'il affirmait être semblent plus vraisemblables si on considère les précédents d'être féérique prenant une apparence humaine pour tenter de se faire passer pour un mage. Dans les années 1100, par exemple, un mage somme toute banal nommé Zurenzalle disparut subitement et sans prévenir de son alliance dans les Grandes Alpes et lorsque ses sodales convinrent de sa mort et pénétrèrent dans son laboratoire, ils découvrirent des preuves du fait qu'il n'avait jamais été le moins du monde humain, mais un être féérique qui avait prétendu être un mage.

À ce jour, les mages de la maison Merinita se demandent toujours qui le Quendalon qui revint pour prendre la direction de l'alliance était réellement. Cette question, savoir s'il s'agissait de l'ancien primus ou d'un être féérique déguisé, est devenue matière à débat car son héritage demeure une part de la magie des Merinitae, qu'ils le veuillent ou non. En fait, les conséquences pourraient être désastreuses s'il s'avérait qu'il était en fait un imposteur. Une telle révélation pourrait entacher tout ce qu'ils ont accompli depuis cette époque et miner tout ce au service de quoi ses disciples ont mis ses Mystères.

[Fin d'encadré]

## [T2] La Maison divisée

Il est assez difficile de reconstituer ce qui s'est alors passé car les années suivantes furent témoin de certains des événements les plus singuliers que l'histoire hermétique ait jamais vus. Ce furent des années marquées par une violence terrifiante et par des soulèvements, faits dont la Maison était peu coutumière. Les rares détails qui subsistent de récits de première main sont contradictoires et confus et même les dates ne sont d'aucune utilité, manquant parfois de cohérence. Néanmoins, de ce qu'ils sont parvenus à découvrir, ceux qui ont étudié la Maison divisée de près (comme les Merinitae en sont venus à appeler cette période) peuvent avancer que les événements se sont déroulés comme suit :

Deux ans après que Myanar fut devenue prima, un étranger arriva à son alliance, affirmant qu'il était Quendalon et qu'il était revenu prendre la direction de la Maison. Il ressemblait effectivement au mage, mais il n'était de toute évidence pas humain, possédant deux rubis scintillants à la place des yeux. Myanar le questionna sur sa supposée transformation. Il affirma qu'il était devenu un être féérique en Arcadie, ayant troqué ses yeux humains de peu d'utilité contre une vue de nature féérique. Il expliqua aussi qu'il avait découvert des mystères d'une grande profondeur lors de ce long périple, mystères qui révolutionneraient l'Ordre d'Hermès. Ce savoir exigeait qu'il donne une nouvelle direction tout aussi excitante à la Maison.

Il sembla à Myanar que cet être féérique était un imposteur, un changeon par lequel Quendalon avait été remplacé et qui cherchait à prendre le contrôle de la Maison. Elle refusa donc d'accéder à sa demande. Cela le mit en rage et il l'avertit que, si elle refusait de lui obéir, ce choix aurait de lourdes conséquences. Leur conflit alla jusqu'à une bataille magique à l'issue de laquelle Myanar ne parvint pas à l'empêcher de s'échapper. Dans les lettres que Quendalon lui fit parvenir ultérieurement, il écrivit que Myanar s'était opposée à lui sur le plan idéologique, le reconnaissant parfaitement et jurant qu'elle « ne le laisserait jamais déformer la Maison avec ses visions difformes de l'avenir ». Pour autant, Myanar dit à ses disciples que le faux Quendalon s'était targué d'avoir trouvé et tué Merinita et qu'il avait menacé de tous les tuer s'ils ne faisaient pas de lui l'hiérophante de leur culte.

La guerre éclata entre les deux factions. Quendalon le Fay traversa la région, rassemblant ses soutiens contre Myanar parmi ses disciples Merinita, mais aussi parmi les mages de l'Ordre en général. La plupart d'entre eux étaient curieux des nouveaux pouvoirs qu'il avait développés et ils avaient grand hâte d'apprendre ce qu'il avait à leur enseigner ; ils prêtèrent donc serment d'allégeance auprès de lui. Il établit une alliance appelée Irencillia en bordure de la forêt féérique dans laquelle il avait pénétré et Myanar lança une attaque hâtive à son encontre. Ses troupes furent mises en déroute et il semblerait qu'elle ait été abattue pendant la bataille. On suppose que ce qui restait de ses troupes se rendit à Quendalon en 802. Il les expulsa de la Maison, mais ils furent plus tard intégrés par la maison Bjornaer. Le récit de tous ces événements fut fait au Grand Tribunal de 817. Quendalon y assista avec deux de ses disciples qui étayèrent ses propos et, même s'il fut beaucoup questionné, nul ne remise la véracité de son récit en question.

D'autres récits prétendent que la victoire ne fut pas si facile. Certains des disciples de Myanar affirmèrent plus tard que celle-ci n'était pas morte. Elle aurait en fait été transformée en serpent pendant la première attaque et c'est sous cette forme qu'elle aurait dès lors mené les attaques contre Irencillia en 804 et en 806. Certains disent que des êtres féériques auraient participé à la défense de l'alliance. Il se raconte aussi que Myanar serait liée de loin à Tylalus le fondateur qui vint en Bohême en 807 avec la ferme intention de défier la Reine de Fées et qui disparut dans les bois de Maddenhofen cette même année. Certains avancent l'idée que Myanar aurait sollicité son aide dans sa lutte contre Quendalon (comment expliquer la présence de Tylalus dans la région à cette période sinon ?) et qu'ils se seraient tous deux enfoncés dans la forêt pour faire face au faux primus et aux êtres féériques qui attisaient sa soif de pouvoir.

Quendalon suscita beaucoup d'inimitié entre les maisons Merinita et Tylalus au Tribunal de 817 durant lequel il se moqua du récit de la disparition de leur Fondateur. Il expliqua plus tard qu'il ne tournait pas en dérision la tentative ambitieuse de Tylalus de défaire la « Reine », mais qu'il trouvait amusant le fait que ses disciples soient bouleversés par sa fin. Il leur donna l'impression d'en savoir plus, mais de se refuser à être plus loquace sur le sujet. Depuis cette époque, la maison Merinita et la maison Tylalus se sont souvent opposées, l'idée que Quendalon ait pu connaître ce qui était arrivé à leur Fondateur, voire y avoir joué un rôle quelconque, n'aidant pas.

[Début d'encadré]

## [T2] Germes d'intrigue historique

[Début de liste]

\* Si Merinita est toujours en vie, c'est peut-être aussi le cas de son familier. Un groupe de chasseurs parle d'un cerf magnifique qu'ils ne sont pas parvenus à abattre dans une forêt environnante. Une enquête peut s'ensuivre, voire un jeu de piste, pour remonter jusqu'à la Fondatrice en suivant les cordes qui lient sa bête fabuleuse à elle.

\* Certains disent que Quendalon est devenu fou et s'est arraché les yeux avant de disparaître, mais les pierres précieuses qui y étaient logées ont été perdues. Elles étaient des objets magiques d'une grande puissance, mais aussi empreintes d'une malédiction qui transformait leur possesseur en être féérique avec le temps. Un compagnon peut peut-être acheter une de ces gemmes à un joaillier qui souhaite vivement s'en débarrasser.

\* Les servants trouvent un serpent caché dans un des bâtiments de l'alliance, mais ils ne parviennent pas à le tuer. Une enquête hermétique révèle qu'il possède un grand pouvoir, mais aucune Puissance. Ses pensées sont incompréhensibles, mais il brûle de se venger. Ceux qui connaissent l'histoire de la maison Merinita peuvent se demander si ce serpent ne serait pas Myanar.

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]

## [T2] 200 ans plus tard

Quendalon tourna de nouveau son attention vers l'adoption de traditions féériques au sein de la Maison, enseignant à ses disciples et à ceux qui venaient à lui pour accéder aux secrets de la magie féérique. Il remplit le rôle de mystagogue en chef pendant des années, menant des centaines d'Initiations et enseignant à nombre d'apprentis prometteurs au cours des IX<sup>e</sup> et X<sup>e</sup> siècles. On le vit beaucoup moins à partir du milieu des années 900 et il envoya des délégués aux Tribunaux de 931 et 964 même si nul ne savait ce qu'il

était advenu de lui. De nombreuses rumeurs coururent quant à une folie et nombre supposèrent qu'il était reparti en Arcadie pour toujours.

Pour le Grand Tribunal de 997, les Merinitae assemblés finirent par décider d'envoyer l'un d'eux à sa place, même s'ils ne s'accordaient pas tous sur le fait que Quendalon était mort. C'est sur un consensus surprenant que les meneurs des différents groupes s'accordèrent, nommant prima une jeune mage timide appelée Rhiannon. Elle appartenait à la 4<sup>e</sup> génération de la lignée de Quendalon et ils pensaient qu'elle serait la plus à même de représenter les intérêts de la Maison. Elle accepta l'offre avec hésitation, déménagea pour Irencillia, et passa la plupart de sa charge à éviter les autres mages.

Le Schisme commença quelques années plus tard. Rhiannon n'était pas réputée pour ses talents d'oratrice, mais elle prit position à de nombreuses reprises pour la maison Diedne et vota contre leur Renonciation. Beaucoup de mages pensent qu'elle invita un grand nombre de Diedne à intégrer sa Maison pour leur épargner la destruction et lors de la guerre quelques Merinitae se battirent même aux côtés des Diedne. Cependant, ils ne s'associèrent jamais officiellement aux Diedne et l'Ordre craignit pour la pérennité de la paix une fois la guerre finie. La maison Merinita ne fut donc jamais officiellement châtiée pour ces actions.

On raconte que Rhiannon mourut de vieillesse et que ses os furent renvoyés dans son Hybernie natale pour y être enterrés. La charge de prima fut alors transmise à Vinaría d'Irencillia dont on disait qu'elle ressemblait fortement à la Fondatrice. Elle était beaucoup plus impliquée politiquement que son prédécesseur et le risque de disparition de la Dimension magique face à l'avancée du Dominion constituait son principal souci. Elle croyait que les lieux de pouvoir naturels se rétrécissaient et s'affaiblissaient à mesure que la civilisation empiétait sur eux. Elle argua souvent que la maison Merinita tenait autant de la magie que de la féerie, que ses membres ressentiraient aussi fortement que n'importe quel autre mage la perte de la nature sauvage.

Elle offrit plusieurs mains tendues à la maison Bjornaer car les relations entre les deux Maisons étaient devenues tendues depuis l'exil de Myanar, mais elle ne put lui offrir aucune assistance lors de l'invasion de Rügen en 1168 et une bonne partie des avancées qui avaient été faites en matière de réconciliation fut alors réduite à néant. Le primus bjornaer suivant, Urgen, déclara qu'elle était sénile et inutile et il refusa de lui accorder une audience. Vinaría disparut en 1202, tout comme Merinita et Quendalon, laissant la direction de la Maison à Handri, le doyen d'Irencillia. Elle a refait surface de manière assez déconcertante en 1209, mais elle n'a jamais demandé à récupérer sa charge de prima.

De plus amples informations sur ces mages et leur domus magna, Irencillia, sont disponibles dans Les Gardiens de la Forêt : le Tribunal du Rhin.

## **[T2] Le devenir de la Maison**

En 1220, les Merinitae forment un ensemble contradictoire composé de groupes disparates qui peinent à s'accorder et à communiquer entre eux. Les mages extérieurs à la Maison suspectent le fait que ce manque apparent d'unité n'est qu'une apparence qui permet de masquer d'autres buts et machinations, secrets, eux. Par exemple, ils peuvent vouloir tisser des liens avec le peuple féérique afin de pouvoir, un jour, passer en Arcadie et quitter l'Ordre et l'Europe à jamais. Ou bien peut-être comptent-ils s'associer aux êtres féériques lorsque leur guerre inéluctable contre l'humanité éclatera et ainsi s'acheter une place au sein de la hiérarchie féérique.

De nombreux Merinitae pensent que la Féerie perd constamment du terrain, que l'âge d'or des êtres féériques est maintenant révolu et qu'il est impossible d'empêcher le Dominion de s'étendre, lentement mais sûrement, sur l'ensemble de la civilisation humaine. D'autres poussent des hauts cris contre cela et

réprimant ceux qui osent tenir un tel discours car, si c'est avant tout une question de croyance, ceux qui annoncent la fin de la Féerie en sont en fait les architectes. Il n'est pas surprenant qu'il n'existe pas de consensus entre eux sur le sujet car ils sont prompts à se retourner les uns contre les autres et, tout comme les êtres féériques, ils ont plus tendance à se retourner contre leurs semblables que contre des personnes extérieures à la Maison.

S'il est toutefois une chose sur laquelle les membres de cette Maison chaotique s'accordent, c'est bien sur l'idée que, s'ils veulent que les fées survivent, ils doivent préserver de toute atteinte les rares lieux qui demeurent sous le contrôle de la Féerie ou bien aider ceux qui vivent en ces lieux à s'adapter à un monde en mutation rapide ou, le cas échéant, les accompagner dans le passage des frontières de ce monde, vers les contrées au-delà de la vie.

### **[T1] Société de la Maison**

La maison Merinita est un Culte des mystères unique composé de différents groupes possédant chacun sa propre vision de ce qu'est la magie et de la façon dont elle est liée à la Dimension féérique. Ils n'ont guère que leurs Mystères en commun. La seule chose sur laquelle ils s'accordent est l'intérêt qu'ils portent aux êtres féériques même si les opinions divergent sur le sujet : Merinita elle-même n'avait rien de féérique et certains membres de la Maison rejettent leurs traditions singulières, préférant se concentrer sur d'autres types d'études magiques. Pourtant, chaque membre de la Maison traverse habituellement, lors de son Initiation, une sorte de mise à l'épreuve impliquant les êtres féériques de sorte que tous les Merinitae soient mis en contact avec eux au moins une fois.

Quatre aspects caractéristiques de la Féerie sont présentés plus bas pour aider les joueurs à définir la position de leur personnage par rapport à cette Dimension. Sont ainsi présentés la Féerie en tant que région, les croyances des êtres féériques, les attentes des êtres féériques par rapport à l'humanité et les rapports qui existent entre les Dimensions magique et féérique. Ce chapitre a pour vocation de donner une idée des actions des Merinitae. Il offre donc une présentation générique des êtres féériques du point de vue des mages hermétiques et de la Maison (une présentation de la société féérique du point de vue des êtres féériques fera l'objet d'un supplément à paraître d'Ars Magica.)

À chacun de ces aspects caractéristiques correspond un groupe de Merinitae dévoué à l'accomplissement d'un objectif commun. Les mages de ce groupe initient les disciples de la Maison à certains Mystères de la Maison (voir Arcanes de l'Initiation pour plus de détails en la matière et les Mystères Merinita plus bas pour le détail des nouveaux Vices, Vertus et Compétences auxquels ils peuvent initier). Tous ceux qui rejoignent un de ces groupes doivent d'abord être initiés à la Magie féérique pour intégrer la Maison et ils doivent au moins avoir connaissance de la maison Merinita 1 pour accéder aux Mystères du cercle intérieur.

### **[T2] La quête de l'Arcadie**

L'Arcadie est l'expression la plus noble de la Dimension féérique et pour nombre de mages, c'est l'objet de leur magie féérique. C'est pour atteindre l'Arcadie qu'ils ont rejoint la Maison et l'étude de ce lieu occupe tout leur temps libre. Les Merinitae en savent plus sur l'Arcadie que tous les autres mages, tant et si bien que certains gardent jalousement ce savoir alors que d'autres le partagent avec quiconque témoigne le moindre intérêt pour l'Arcadie. Pour beaucoup, il s'agit d'un rite de passage : ils ne peuvent pas vraiment comprendre les êtres féériques tant qu'ils ne se sont pas rendus en leur demeure.

Il n'existe pas de consensus au sein de la Maison sur ce que l'Arcadie est réellement. En d'autres termes, les mages savent qu'elle existe et qu'elle est liée à la Féerie, tout comme ils savent que le Paradis est

associé au Divin et que l'Enfer est associé à l'Infernal et ils sont nombreux à savoir s'y rendre. Mais les choses sont plus confuses pour ce qui de savoir d'où elle vient, quelle est sa raison d'être et quel est son rapport avec le monde vulgaire et les autres Dimensions.

Certains disent que l'Arcadie est un reflet de l'Europe Mythique et que les êtres féériques qui y vivent sont de simples déformations de la réalité. En même temps, elle fait aussi partie de l'Europe Mythique car ce qui s'y passe a une influence sur la réalité et des répercussions sur les habitants de ces deux Dimensions. L'Arcadie est décrite comme un nœud de possibilités, un temple aux mille portes où il est impossible de retourner à son lieu de départ. C'est pourquoi les Merinitae conseillent aux visiteurs de « voyager léger » : ne rien prendre et ne rien laisser afin que ce périple n'ait pas de répercussions ou de conséquences auxquelles ils ne seraient pas préparés.

D'autres disent que l'Arcadie reflète l'image que le voyageur s'en fait. C'est, disent-ils, un pays de souhaits et de rêves qui s'adapte aux attentes ainsi qu'aux espoirs et aux craintes de ceux qui s'y rendent. On ne peut, disent-ils, se déplacer en Arcadie qu'en passant d'un désir à un autre et la nature du lieu absorbe ces désirs et les intègre comme siens, les volant au voyageur et se modifiant en conséquence. Pour qu'une expédition soit réussie, il faut que les visiteurs découvrent ce qu'ils désirent réellement. Pour autant, une fois qu'ils y sont, ils doivent aussi avoir un fort désir de revenir chez eux sous peine de ne jamais souhaiter rentrer.

Il existe une autre théorie selon laquelle l'Arcadie, tout comme le Paradis et l'Enfer, serait un royaume de l'au-delà, un endroit où les êtres féériques se rendraient une fois qu'ils ont quitté leur enveloppe charnelle. En tant qu'êtres dépourvus d'une âme, ils devraient passer le reste de l'éternité en ce lieu plutôt qu'en un lieu de châtement éternel ou de gratification éternelle. L'Arcadie serait donc, selon cette théorie, peuplée d'esprits de choses vivantes en exil. Certains avancent l'idée que parmi ces êtres vivants on compterait des bêtes légendaires oubliées, des enfants perdus qui morts sans avoir reçu le baptême et même des dieux tombés en désuétude. Les mortels qui meurent en Féerie rejoindraient, dit-on, cette bande, leur âme s'envolant autre part, mais leur esprit demeurant en Arcadie.

Il existe de nombreuses façons de se rendre en Arcadie et elles impliquent le plus souvent de passer par des régions féériques. Il existe aussi des passages physiques éparpillés à travers toute l'Europe Mythique. Ils se trouvent généralement en des lieux où la réalité et le rêve se sont confondus. Ces points de contact sont presque toujours surveillés par des gardiens qui patrouillent le long des frontières de la Féerie, s'assurant peut-être que les étrangers tournent les talons ou bien les guettant pour les attraper avant qu'un autre ne le fasse. Les initiés au mystère du Voyage en Arcadie peuvent créer des passages temporaires vers l'Arcadie qui ne sont, eux, pas nécessairement gardés, bien qu'ils ne soient pas non plus vraiment sûrs.

[Début d'encadré]

## [T2] Incursions en Arcadie

L'Arcadie est un lieu fantastique qui peut avoir une forte incidence tant sur les pouvoirs magiques que sur les pouvoirs féériques, mais le fonctionnement de ce processus dépasse l'objet de ce livre. Toutefois, les Merinitae rechercheront certainement ce lieu et pour ceux d'entre eux qui y parviendront, le conteur doit préparer une aventure, décrivant de manière aussi détaillée que possible les événements marquants du voyage. Il peut s'agir d'une vision d'un autre monde, d'un rêve ou même d'un cauchemar, il peut s'agir de quelque chose de similaire à un Crépuscule du magicien ou bien il peut s'agir d'une contrée modelée sur le monde réel, qu'il s'agisse de son extrême opposé ou bien d'un lieu hautement semblable hormis quelques variations subtiles, mais de taille.

[Fin d'encadré]

### [T3] Les Cheminants

Certains Merinitae conçoivent les choses ainsi : l'Arcadie étant, selon leurs dires, un lieu physique, elle doit exister sur Terre. Il s'agit peut-être d'un regio qui empiète sur l'Europe Mythique, passant au-dessus et au-dessous d'elle et n'étant accessible qu'en certains endroits à certains moments. Ou bien il s'agit d'un continent situé de l'autre côté du globe qui est relié au nôtre par des portails mettant en rapport des points concomitants de ces deux lieux. Ou bien il s'agit d'un microcosme, d'un monde dans un monde que chaque chose contient intégralement en elle-même. Quoi qu'il en soit, les Merinitae pensent qu'en remontant les voies qui relient ces deux mondes ils pourront développer une connaissance plus grande de la Féerie et de la Terre.

Les Cheminants sont un groupe de Merinitae qui se présentent comme des experts de l'Arcadie. Ils recensent l'emplacement et la destination des passages terrestres, guident les voyageurs vers les Dimensions de la Féerie et s'en vont parfois explorer des régions inconnues du monde en quête de nouveaux passages. Ils peuvent être ambassadeurs, diplomates ou gardiens. Certains d'entre eux peuvent s'atteler à l'écriture de traités sur les coutumes, les voyages et les habitants de la Féerie alors que d'autres peuvent vouloir détruire ces passages afin que nul ne s'aventure en ces terres par mégarde.

Ces Merinitae enseignent généralement aux initiés hermétiques le Voyage en Arcadie. Une fois ce Mystère révélé, il n'existe pas d'ordre prédéfini dans l'Initiation aux autres Mystères hormis celui, logique, dicté par les aventures du mage. Études autonomes, Connaissance du (Terrain), Sorts persistants (les sorts perdurent quand la cible voyage) ou Magie des symboles (avec une attention toute particulière portée aux noms et aux lieux) peuvent alors s'avérer utiles. Ils recherchent généralement des Grands voyageurs et il n'est pas rare que mener une quelconque expédition fantastique fasse partie de leur cérémonie d'Initiation.

Les Cheminants sont connus pour entretenir des liens étroits avec la maison Mercere, les Toques rouges se lançant aussi dans des explorations et voyageant beaucoup, mais le plus souvent les deux groupes œuvrent l'un contre l'autre. Il existe une certaine rivalité tacite entre eux, chacun voulant être le premier à découvrir de nouvelles régions du monde, de nouvelles espèces originales ou tout simplement de nouvelles sources de vis. Celui qui fait le premier la découverte lui donne un nom, ce qui est un grand honneur pour et suscite parfois de la jalousie parmi les personnes impliquées dans cette découverte. Les Cheminants peuvent aussi s'opposer à des mages d'autres Maisons, à d'autres Merinitae voire à d'autres Cheminants.

Cette coutume a entraîné d'étranges phénomènes dans le monde de la Féerie. Les noms revêtent en effet une grande importance pour les êtres féériques car ils font partie de l'essence même d'un individu (et sont de fait une source attestée de magie sympathique). Ainsi, les lieux qui tirent leur nom de quelque chose de précis peuvent, à l'occasion, donner naissance à une matérialisation féérique de cette chose. Ainsi, si un vallon féérique devait venir à être connu sous le nom de Vallée Victor (d'après Victor de Mercere de Semita Errabunda), il se peut qu'un être féérique portant le nom de Victor et possédant nombre des qualités reconnues de Victor vienne y habiter. C'est pour cette raison que certains Cheminants ont pris l'habitude de nommer leurs découvertes d'après des mages célèbres ou d'anciens lieux légendaires. Qui sait ce qu'ils pourraient découvrir dans le Bosquet Merinita ou la Mer Arcadienne ?

### [T4] Exemple d'Initiation des Cheminants : le Voyage en Arcadie

Facteur de difficulté : 18 (Vertu mineure inconnue du mystagogue)

Bonus de rite : +14

Détails du rite : l'initié doit découvrir par lui-même tous les accès à tous les niveaux d'un regio féérique dont le niveau le plus élevé est d'au moins 5 (+3). Puis, à la veille de la dernière pleine lune de la saison (+1), il doit se rendre au cœur du regio, partant d'un lieu remarquable qui lui servira de repère. Il doit voyager seul, sans aucune assistance physique ou morale, et il ne peut pas lancer de sorts ou utiliser d'objets magiques pour trouver son chemin, ne pouvant se reposer que sur sa Connaissance de la Féerie et sur ses autres talents vulgaires pour se diriger. Il ne peut ni manger, ni boire, ni interagir avec les habitants qu'il rencontre sur sa route (+3). Il développe donc le vice de personnalité mineur Peur car il commence à craindre ce qu'il croise sur sa route. Il lui faut arriver au centre du regio et revenir sur ses pas pour en sortir par l'endroit d'où il y est entré, devant effectuer l'ensemble de son voyage avant l'aube (+1). Du fait du rapport mystique qui le lie à sa Tribulation, le lieu remarquable d'où il est parti devient un Lien mystique permanent avec lui (+3).

## [T2] Croyance et Europe Mythique

Nombre de disciples de Merinita encouragent l'étude des êtres féériques, pas seulement au sein de l'Ordre d'Hermès, mais aussi à travers toutes l'Europe Mythique. Il est de notoriété publique au sein de la Maison que les êtres féériques sont le produit d'une croyance répandue en eux et qu'au sein de la Dimension féérique, les choses sont ce que les gens croient qu'elles sont. Il est impossible d'en fournir la preuve absolue, bien entendu, car il est difficile de savoir quand quelqu'un croit vraiment en quelque chose tout comme il est difficile de vérifier si cette croyance engendre un effet corrélé en Féerie, mais la théorie veut que lorsque quelqu'un invente une histoire, cette histoire se réalise à un moment, soit en Arcadie, soit autre part dans le monde réel.

Par extension, s'il existe bien un lien direct entre Féerie et récits, nombre de mages croient que les êtres féériques ne peuvent pas mourir, du moins pas tant que leur histoire est toujours dans les mémoires. Chaque fois que l'histoire est racontée, ses personnages jouent leur rôle comme convenu, déviant éventuellement très légèrement de l'histoire originale si le conteur se permet quelques améliorations, mais agissant toujours en accord avec le caractère de leur personnage et réapparaissant à chaque fois que l'histoire est racontée de nouveau.

D'autres Merinitae sont convaincus que ces récits sont créés par des êtres féériques, que les événements relatés dans de célèbres « contes de fées » sont en fait des chroniques historiques, que ces événements se sont effectivement produits dans le passé. Ces thèmes se sont petit à petit insinués dans l'inconscient collectif des gens. Ils sont donc empreints de vérité et c'est cela qui les rend convaincants. À moins que ce ne soient des visions de l'avenir puisque le temps ne veut pas dire grand-chose en Féerie : ces récits peuvent être autant d'aperçus d'événements qui se produiront un jour, résonnant à travers les années pour modeler la pensée médiévale.

Dans tous les cas, les histoires sont très importantes pour ceux qui s'intéressent aux êtres féériques et la maison Merinita a une longue tradition orale. Garder trace de ces histoires est presque aussi important qu'y prendre part. Faire à un sodales le récit d'une rencontre avec des êtres féériques n'a rien à voir avec de la vantardise ou de la prétention et nombre de mages de la Maison emploient des ménestrels pour qu'ils fassent des chansons ou des poèmes populaires de leurs aventures ; non seulement pour les Merinitae, mais aussi pour les êtres féériques car ces récits ont une grande valeur dans leurs cours.

[Début d'encadré]

## [T2] Contes de Féerie

La plupart des contes de fées que les joueurs connaissent sont devenus populaires assez récemment. Toutefois, ils portent souvent sur des personnages médiévaux et regorgent de thèmes qui se retrouvent dans les contes populaires les plus anciens. Des variantes d'histoires telles que « Cendrillon », « La Belle et la Bête », « Blanche-Neige et les sept nains » ou même « Le Petit chaperon rouge » peuvent être identifiées dans des récits romains primitifs et d'autres concepts similaires puisent aussi leur source dans l'Antiquité. Pour preuve l'hôte romain qui vient de faire fortune et qui se décrit ainsi : qui fuit rana nunc est rex (« moi qui n'étais naguère qu'une grenouille, me voilà roi »).

Ainsi, les contes de fées « modernes » peuvent être une bonne source d'inspiration pour des contes et légendes médiévaux. Il ne faut donc pas hésiter à intégrer ces éléments dans la partie car ils seraient anachroniques. La plupart des contes et légendes découlent de contes populaires et tous les participants de la partie connaissent, ne serait-ce que vaguement, les personnages et les situations le plus couramment associés à ces récits étant donné que leur personnage aura probablement entendu parler d'eux lorsqu'il était enfant. Puisque les joueurs sont plus susceptibles de connaître la version de Grimm de ces contes que, disons, la tragédie de Psyché et Cupidon ou les fabuleux Lais de Marie de France, il est plus avisé de s'appuyer sur la connaissance qu'ils ont des récits modernes pour introduire des éléments féériques pour améliorer l'expérience de jeu.

Il faut garder à l'esprit que les premiers chroniqueurs regardaient avec condescendance et désapprobation ces aniles fabulae (« contes de vieilles femmes ») et qu'ils altéraient souvent les récits pour y atténuer le rôle des éléments fantastiques. Au Moyen-Âge, dans ces histoires fantasmagoriques, les saints et les démons ont souvent remplacé les jeunes vierges et les bêtes monstrueuses. Les joueurs peuvent en déduire que la Dimension féérique a souffert dans sa totalité de l'expansion du Dominion, perdant nombre de ses habitants au profit du Divin ou de l'Infernal, et que le processus de rémission ne fait que commencer.

[Fin d'encadré]

### [T3] Les Gardiens des mille récits

Les Gardiens des mille récits constituent un groupe de mages Merinita et de compagnons qui s'est initialement formé en Terre sainte dans le but de rassembler, d'organiser et de partager les plus grands récits de leur époque. Tout commença avec les débuts du Livre des mille et une nuits quelque part autour du IX<sup>e</sup> siècle et comme la société prenait en ampleur, ses scribes augmentèrent ce recueil. Ils traduisirent aussi beaucoup de textes grecs en arabe, puis de l'arabe en latin et distribuèrent ces livres dans tout l'Ordre pendant que leurs dirigeants hermétiques cherchaient de nouvelles histoires à raconter.

Leur philosophie s'articule autour de l'idée que les légendes offrent l'immortalité aux fées. En mettant, comme ils le font, ces récits à la disposition du plus grand nombre, ils sont persuadés de maintenir ces récits vivants en Féerie. Ils croient d'ailleurs qu'une croyance partagée par un grand nombre de gens affecte directement les habitants de la Dimension féérique. Ainsi, tous ceux qui appartiennent à leur société doivent œuvrer, dans la mesure de leurs moyens, à la transmission de ces récits. Certains sont scribes, copiant des livres de traditions pour d'autres alliances et d'autres mages, d'autres sont conteurs itinérants, rejouant les aventures de ces récits devant ceux qui souhaitent les entendre.

[Début d'encadré]

### [T2] Féerie et rêves

De nombreux Merinitae croient qu'il existe une voie vers l'Arcadie dans l'esprit de tout un chacun. Cela vient du fait qu'ils croient que les rêves influent et sont influencés d'une manière ou d'une autre par la Dimension féérique qu'ils voient comme la manifestation collective des rêves de l'ensemble de l'humanité.

Ainsi, il se peut que des êtres féériques habitent dans l'imagination d'une personne, imagination à laquelle il est possible d'accéder avec la magie Mentem et les Vertus oniriques spécifiques décrites dans Les Mystères : édition révisée.

Les personnages ayant été initiés au mystère Merinita du Voyage en Arcadie peuvent, s'ils le veulent, ouvrir des sentes vers l'Arcadie à travers leurs rêves : le mage crée un charme destiné à endormir les voyageurs qui peuvent alors cheminer en esprit jusqu'à une Arcadie onirique. Pendant ce sommeil, les personnages ne vieillissent plus et ils ne souffrent pas non plus du manque de nourriture et d'eau. Ils peuvent toutefois toujours mourir d'une autre cause et, si c'est le cas, leur esprit demeure en Féérie.

### [Fin d'encadré]

Certains mages ont commencé à développer cette philosophie plus avant. Ils croient que s'ils rejouent de célèbres récits en utilisant leur magie, jouant eux-mêmes le rôle d'un personnage de l'histoire, ils prennent alors l'identité de ce personnage et garantissent ainsi leur propre immortalité. Avec le temps, ils deviennent réellement ce personnage à tous égards et se transforment donc en être féérique. Ces mages croient que beaucoup de personnages dans les mille récits sont en fait des mages qui sont passés en Arcadie.

Si la société ne comptait que quelques mages fidèles à l'origine, elle a depuis essaimé dans toute l'Europe Mythique et converti des alliances jusque dans les Tribunaux du Levant et d'Ibérie. Ses membres possèdent pour beaucoup le vice Étranger. Les doyens de la société offrent souvent d'initier aux Mystères de la Maison en échange de saisons passées au service de la société. Parmi ces Mystères on compte (Récit) enchanteur, Magie des charmes, Magie d'intrigue et Devenir.

### [T4] Exemple d'Initiation des Gardiens : la Magie d'intrigue

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +14

Détails du rite : l'initié doit apprendre un nouveau poème ou une nouvelle histoire propre à une culture qui ne lui est pas familière. Le récit doit faire plus de 5 000 vers ou lignes de long et il doit être appris dans la langue d'origine du texte (+3). Il doit ensuite rechercher un récit similaire au sein d'une autre culture et le mémoriser (+3). L'initié doit ensuite s'inspirer des éléments communs aux deux récits pour en créer un troisième qui parlera aux deux cultures, mais dont la fin ou le sens général sera différent des récits originaux (+3) (pour chacune de ces tâches on pourra effectuer 2 jets d'Intelligence + Langue et un jet de Communication + Langue contre un Facteur de difficulté de 12. Le conteur peut aussi choisir de faire jouer cette partie à la place). L'initié doit ensuite se rendre, avec ce nouveau récit, auprès d'un être féérique puissant dans un regio féérique au jour le plus long de l'été et lui présenter son travail. L'être féérique doit être assez satisfait pour récompenser l'initié avec un trésor (+3). L'initié doit ensuite ramener ce trésor à son mystagogue et, à un moment propice défini par leurs horoscopes respectifs (+1), ils doivent tous deux aller s'asseoir au sommet d'une colline entourée d'une aura féérique avec le trésor. Là, ils ingèrent quelque substance grisante qu'ils ont prise avec eux et l'initié et son mystagogue se racontent des histoires jusqu'à sombrer dans l'inconscience. Lorsqu'ils se réveillent, le trésor a disparu (+1).

### [T2] Les fées rêvent-elles de compter les moutons ?

Les fées sont définies par l'intérêt qu'elles portent à l'humanité : elles veulent interagir avec les choses du monde vulgaire et elles aiment la compagnie des humains. Mais si les fées sont la matérialisation des fantaisies de l'imagination humaine, qu'attendent-elles exactement des hommes ? Qu'est-ce que les

disciples de Merinita peuvent-ils bien offrir au Peuple Fée en les examinant, en les étudiant ou en interagissant avec eux pour servir leurs propres desseins ?

Les créatures de la Féerie peuvent prendre n'importe quelle forme imaginable, mais elles peinent à se reproduire. Elles ne peuvent rien inventer de nouveau. Certains Merinitae croient que les fées admirent (ou jalourent) l'humanité pour sa capacité créatrice et qu'elles recherchent son contact pour faire l'expérience de ce miracle. La plupart des êtres féériques ne résistent pas à l'appel d'une bonne histoire, ou bien à la tentation de faire leur un trésor ou encore de recevoir un nouveau nom car toutes ces choses sont animées par l'étincelle de l'originalité. La Maison encourage donc toute entreprise artistique effectuée à la demande des êtres féériques.

D'autres êtres féériques craignent d'être oubliés. S'ils reconnaissent devoir leur existence à la croyance humaine, ils peuvent assurer leur survie en incitant les gens à les honorer, voire à les vénérer comme les dieux de l'ancien temps. Les libations versées sur des pierres féériques, les prières entonnées dans les bosquets sacrés, les danses qui rassemblent hommes et femmes autour de grands feux cérémoniels, l'abandon d'enfants en des lieux obscurs, les êtres féériques reconnaissent tous ces anciens rites destinés à leur témoigner du respect et elles récompensent ceux qui s'y livrent.

Certains êtres féériques voient l'Europe Mythique comme une terre d'exil forcé, loin de l'Arcadie, et ils ne souhaitent rien tant que de retourner en cette fabuleuse terre natale. Les moyens qui s'offrent à eux pour y parvenir ne sont pas évidents : pour certains Merinitae, une invitation d'un souverain de Féerie est requise, pour d'autres, c'est une altération fondamentale de la nature de l'être féérique qui est nécessaire. Une école de pensée affirme, quant à elle, que la mort permet aux êtres féériques de s'échapper de la réalité et de retourner en Arcadie, mais il semble impossible de prouver cette théorie.

### **[T3] Les Maîtres des ombres**

Platon, le philosophe, parla jadis d'une caverne dans laquelle un groupe de prisonniers se trouvaient enchaînés face à un mur. Des personnes et des animaux passent derrière eux et une vive source de lumière projette leur ombre devant les yeux des prisonniers. Pour les prisonniers, ces ombres sont la réalité. Ils ne savent rien de ceux qui projettent ces ombres, ils ne connaissent d'eux que ce qu'ils en voient sur le mur. Platon utilisa cette idée pour décrire la compréhension imparfaite que l'homme a du monde des formes : comme les prisonniers, il ne peut pas voir l'objet qui projette l'ombre, il ne voit jamais que l'ombre.

Les Maîtres des ombres sont une troupe de mages Merinita qui postulent que les éléments de cette allégorie correspondent aux quatre Dimensions surnaturelles. La lumière représente le Divin et les ténèbres, l'Infernal : la lumière crée des images alors que les ténèbres tentent de les envelopper et de les dévorer. Les hommes et les animaux passent dans cette lumière et c'est magique : une copie imparfaite de leur forme est projetée sur le mur qui représente le monde vulgaire. Il est aussi possible, selon ces Merinitae, de créer des silhouettes factices et de les faire se déplacer dans la lumière. Elles renvoient alors une ombre grise qui convainc les prisonniers qu'ils voient quelque chose qui n'a aucune existence réelle ; tel est le rôle des fées dans l'allégorie : ce sont des ombres chinoises consistantes.

Les membres de la société apprennent à jouer avec ces illusions philosophiques, façonnant, en quelque sorte, des silhouettes à partir de rebuts divers et leur donnant une nouvelle existence dans la lumière de la création. Le monde entier est leur théâtre : ils font apparaître des héros et des méchants et ils les opposent dans de grandes scènes classiques, jouant et rejouant de célèbres récits ou légendes ou inventant des récits fabuleux et terrifiants complètement novateurs. C'est par l'observation des réactions de l'humanité à ces

histoires que les Maîtres des ombres développent une compréhension plus grande de la nature du monde, renforçant par la même occasion les croyances en ce qui est étrange et imaginaire.

Il est devenu traditionnel au sein du groupe d'organiser un tournoi tous les deux ou trois ans appelé le Grand jeu. Un Maître des ombres construit un labyrinthe, un château ou quelque autre décor que ce soit pour l'événement et le remplit d'obstacles, de pièges, d'énigmes ou de personnes illusoires. Ce lieu est généralement organisé autour d'un thème tel que l'Odyssée d'Homère, les Croisades ou encore « Au-delà de la sphère lunaire ». Lorsqu'il ouvre, d'autres Maîtres des ombres, des initiés plein d'espoir, des êtres féériques et même quelques rares et malheureux passants descendent sur le terrain et tentent de relever le défi. Le seul prix officiel qui est attribué est l'honneur d'organiser le prochain événement. Les meneurs du Grand jeu offrent toutefois souvent d'autres récompenses aux participants et ceux qui y participent sans pour autant faire partie du groupe sont presque toujours invités à la rejoindre.

Les doyens de la société initient souvent les nouveaux membres aux mystères de la Fascination, de la Magie des animae et de la Perpétuité. Nombre d'entre eux bénéficient d'une Expertise magique majeure en illusions et, bien qu'ils viennent des quatre coins de l'Europe Mythique, ils vivent le plus souvent dans les Tribunaux de Transylvanie et de Thèbes. Tout un chacun peut rejoindre cette société pour peu qu'il ait prouvé sa valeur lors du Grand jeu et il se raconte même que quelques rares membres de la maison Tylalus ont mis leurs griefs de côté pour rejoindre cette société et, de fait, la maison Merinita.

Les Maîtres des ombres aiment plus les simulations de la réalité que la réalité elle-même et ils soutiennent que, avec le temps, la fiction *devient* la réalité. Nombre d'entre eux affirment que les créatures qu'ils ont créées ont commencé à se reproduire, voire ont été vues en des lieux où les Maîtres des ombres n'ont jamais mis les pieds. Pour eux, c'est l'aboutissement suprême car cela prouve que leurs créations ont pris vie, un désir ardent que, selon eux, toutes les fées partagent.

#### **[T4] Exemple d'Initiation des Maîtres des ombres : la Fascination**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +15

Détails du rite : l'initié doit se lancer à la poursuite d'une fée dotée de pouvoirs d'illusion, la suivant au plus près jusqu'à recevoir 1 point de Distorsion (+3) par malchance magique. Dès lors et jusqu'à la fin de l'Initiation, l'initié se sent légèrement étrange, comme s'il était aviné, et il pâtit d'un malus de -3 à tous ses jets de Perception et d'Intelligence (+1). Puis, au jour anniversaire de la première manifestation de son Don, jour qui doit être découvert s'il n'est pas connu (+1), le mystagogue et lui se livrent un certamen *Creo* ou *Muto Imaginem*, se lançant des insultes rituelles à chaque attaque, et ce, jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe, inconscient, de Fatigue (+1). L'initié reçoit alors le vice majeur Magie vulnérable (+9) qui est souvent associé aux circonstances qui ont amené son Don à s'exprimer en premier lieu. Participer au Grand jeu peut suppléer au duel, mais l'initié reçoit quand même ce Vice.

#### **[T2] Les Dimensions séparées**

De nombreux Merinitae s'interrogent sur les liens qui existent en les Dimensions magique et féérique car, à travers leurs Mystères de Maison, ils doivent souvent se trouver à la limite avec un pied dans chaque Dimension. Certains sont en quête d'une manière d'unir celles-ci alors que d'autres aspirent à une plus grande séparation entre elles et qu'une minorité étudie leur origine mystique en quête de découvertes qui leur permettraient d'en savoir plus et sur l'une, et sur l'autre.

Une théorie qui rencontre un certain succès au sein de la Maison veut que les quatre Dimensions surnaturelles eussent jadis fait partie d'une seule et unique Dimension, la Féérie, et que l'Arcadie soit le Jardin d'Éden. Le serpent tenta alors Adam et Ève avec le fruit du savoir et leurs yeux s'ouvrirent. Ils reçurent le Don, mais en échange de leur immortalité. La Dimension unique se scinda alors en deux, les Dimensions magique et féérique, et ils furent tous expulsés de ce fabuleux jardin et exilés dans le monde mortel où ils devinrent sensibles au Crépuscule et à la mort.

[Début d'encadré]

## [T2] Germes d'intrigue pour les sociétés

[Début de liste]

\* Un certain jour de l'année, l'entrée d'un regio féérique devient une sente qui mène, comme le réalisent les personnages, directement en Arcadie bien qu'ils ne la distinguent pas du regio de prime abord. Ils découvrent vite que dans cette contrée de la Féérie, tous leurs custos peuvent utiliser la magie, mais que les mages eux-mêmes ont temporairement perdu tous leurs pouvoirs.

\* Les personnages découvrent, dans une caverne souterraine, une jeune femme qui semble y reposer, apparemment endormie, depuis des siècles. Elle s'est piqué le doigt sur une aiguille marquée du signe de la déesse Junon qui se trouve non loin d'elle. Les joueurs peuvent reconnaître une variante du mythe de « La Belle au bois dormant » et ainsi trouver comment réveiller la jeune fille.

\*Un archimage Merinita n'apprécie pas l'attention portée aux divinités romaines par l'Ordre et se tourne plutôt vers les dieux scandinaves de la guerre et de la destruction que ses ancêtres vénéraient. Les personnages devraient-ils s'interposer ? Comment peuvent-ils empêcher un panthéon de retrouver de la vigueur tout en en soutenant un autre ?

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Gloire païenne

Les dieux et déesses de l'ancien monde peuvent être associés soit avec la Dimension féérique, soit avec la Dimension magique. Toutefois, les dieux qui ont une facette magique ont tendance à être centrés sur eux-mêmes plutôt que sur leurs fidèles et on raconte que nombre d'entre eux ont pris forme physique ou se sont retirés loin de la société humaine. Ceux d'entre eux qui sont toujours en quête de fidèles et qui témoignent un intérêt pour les affaires mortelles sont de puissants êtres féériques et il peut être ardu de les reconnaître au milieu des grands seigneurs et dames des cours féériques. Il n'en demeure pas moins que tenir une cérémonie en leur honneur pour attirer leur attention ou s'attirer leurs faveurs peut fonctionner. Nombre de Merinitae païens affirment en effet avoir déjà reçu la bénédiction de leurs anciennes divinités à un moment ou à un autre.

[Fin d'encadré]

Lorsque les anges se rebellèrent contre le Paradis et churent, ils scindèrent encore les Dimensions en deux : le Divin et l'Infernal. Cependant, au même moment, certains anges choisirent de se retirer du conflit, ne prenant parti ni pour Dieu, ni pour Lucifer, se trouvant ainsi coupés du Paradis et de l'Enfer. Pas tout à fait entièrement humains, ils voyagèrent librement entre la Terre et le Jardin et devinrent les dieux païens et

les monstres de l'ancien monde. C'est ainsi, dit-on, que la magie s'est trouvée associée à ceux qui possèdent la connaissance de l'Arbre de vie (les enfants d'Adam et Ève, les descendants du serpent et les bêtes nommées de l'Éden) et que les êtres féériques sont ces êtres qui gardent les frontières du paradis terrestre et qui, du fait de leur nature extra-ordinaire, se tiennent à l'écart de la société humaine.

D'autres Merinitae pensent que la division entre les Dimensions magique et féérique est un phénomène plus récent s'étant produit au moment de la naissance du Christ ou peu après. L'incarnation physique de Dieu dans le monde humain aurait été un choc trop important pour la plupart des dieux païens et des anciens héros. La Dimension spirituelle dont ils sont issus se serait alors scindée en deux : ceux qui revinrent sur Terre sous une forme naturelle auraient rejoint la Dimension magique et ceux qui disparurent à jamais auraient rejoint la Féerie. Les Merinitae qui sont en faveur de cette théorie soutiennent que les anciens dieux et déesses vivent toujours en Arcadie sous la forme d'ombres fantomatiques seulement capables d'interagir de manière limitée avec le monde physique. Ils suggèrent aussi qu'ils pourraient retrouver leur grandeur passée s'ils faisaient l'objet d'un culte intense ou grâce, de quelque manière que ce soit, aux humains.

### **[T3] Le culte de Vesta**

Dans les dernières années de l'Empire romain, un grand nombre de cultes païens commencèrent à fusionner, rassemblant les caractéristiques de cultes de nombreux dieux sous le nom d'un seul de ces dieux. Les rites associés à Vesta, une déesse relativement mineure du foyer, finirent par être intégrés aux honneurs rendus à Diane et son culte parvint à survivre à la chute de Rome en trouvant des adeptes dans les terres sauvages et barbares en marge de l'Empire, survivant aux côtés des pratiques païennes des envahisseurs germaniques. Il se dit que Merinita était une grande prêtresse de ce culte résilient de Diane.

Après que Quendalon eut réformé la Maison, deux jeunes mages provenant de petite Bretagne commencèrent à essayer de voir ce que donnait la combinaison de ce qu'elles savaient de la magie de la nature de Merinita avec les nouveaux secrets que Quendalon leur avait enseignés. Elles découvrirent que l'innocence enfantine de la Féerie pouvait aussi affecter l'apparence de la nature vierge et sauvage, même en zone domestiquée, à la condition que certains membres de la communauté soient toujours chastes.

Comme les êtres féériques peuvent en général s'adapter à n'importe quelle Dimension, ces mages décidèrent de tout faire pour inciter les êtres féériques à s'installer sur leurs terres et elles en firent l'objet de leur culte. Elles choisirent Vesta comme divinité tutélaire, partant du principe que puisqu'elle, une divinité du foyer, avait survécu dans la nature sous l'égide du culte de Diane, Diane, la déesse de la nature, pourrait peut-être survivre elle aussi dans le foyer sous l'égide du nouveau culte de Vesta.

Elles ressuscitèrent de nombreuses pratiques romaines suivies par les vestales, vénérant les êtres féériques comme des divinités du foyer, et promouvant la tradition consistant à laisser à ces derniers des présents en échange de leurs services. Elles firent aussi vœu de chasteté car elles croyaient que leur dessein peu commun pâtirait si leur sexualité se trouvait un jour « maîtrisée ». Lors de leurs rites d'Initiation, les membres de cette secte reçoivent des pouvoirs spéciaux des êtres féériques en échange de ce sacrifice, mais elles jurent aussi que si jamais elles rompent leur vœu, elles seront punies en conséquence : enterrées vives pour rendre à la terre le trésor qu'elles en avaient retiré.

Les vestales ne s'impliquent que peu dans la politique de l'Ordre d'Hermès en général, même si elles sont connues du culte hermétique de Mercure dont l'esprit est très proche du leur. Même si elles n'initient habituellement pas les étrangers à leurs secrets, il se peut qu'elles partagent leurs découvertes en matière

de Connaissance de la magie et de la Féerie avec eux dans l'espoir de réduire plus encore la distance qui sépare ces deux Dimensions.

Les disciples de Vesta sont, par tradition, toutes des femmes, même s'il a pu se trouver que quelques hommes intègrent la secte. Elles choisissent généralement des enfants possédant le Don âgés entre 6 et 10 ans comme apprentis, leur inculquant les idéaux de leur société et les initiant à la Magie féérique. Il existe cependant 2 niveaux d'Initiation officiels après le Gant et tout Merinita peut intégrer la secte s'il est prêt à se donner corps et âme au culte.

Le premier niveau est celui de la vierge vestale. Une vestale sert le culte pendant 30 ans et il ne peut pas y avoir plus de 9 vestales actives à un même moment. Lorsque l'un d'elle se retire, elle ou une de ses sœurs lui choisit une remplaçante digne de la tâche. La nouvelle vestale est initiée au mystère de la Connaissance de la nature avec une expertise unique en matière de lares (« esprits du foyer », aussi appelés pénates). En quelques mots, il s'agit d'êtres féériques domestiques associées au foyer et à la communauté. Grâce à leur Connaissance des lares, les vestales peuvent interagir avec les êtres féériques d'un campement de la même manière que les mages de la nature interagissent avec les habitants du monde sauvage.

Le second niveau d'Initiation vient après un service de 30 ans, une fois que la mage laisse sa charge de prêtresse. Elle s'établit généralement dans un petit village ou dans une petite alliance à l'entretien duquel elle se dévoue entièrement. Elle apprend alors soit Devenir, soit Gardien de la nature (elle peut associer son esprit à celui d'un être féérique aussi longtemps qu'elle demeure vierge) et utilise ses pouvoirs pour devenir une sorte de divinité locale. Elle perdure dans sa communauté aussi longtemps que ses êtres féériques s'épanouissent, guidant le peuple de la région de manière à ce qu'ils entretiennent les anciennes coutumes.

#### **[T4] Exemple d'Initiation des vestales : Connaissance de la nature**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +10

Détails du rite : l'initiée doit préparer un gâteau en utilisant des ingrédients rituels. Le grain doit provenir d'épis de blé qui ont été récoltés lors des trois jours des Lémuries, soit le 7, le 9 et le 11 mai (+1). Elle doit piler et chauffer de l'eau salée dans une jarre placée au cœur du foyer jusqu'à ce que se forme une pierre de sel qu'elle coupe à l'aide d'une scie. Elle transporte ensuite de l'eau d'une source sacrée dans des pichets façonnés pour l'occasion avec un fond creux, l'eau ne devant jamais toucher le sol (+1). Elle cuit le gâteau lors des Vestalies, le 9 juin, et le place sur son foyer pour attirer les êtres féériques (+1). Lors des ides de juin (15 juin), l'initiée doit nettoyer consciencieusement son logis, brûler les déchets dans le feu et répandre les cendres dans la rivière la plus proche (+1). Elle doit ensuite faire venir le mystagogue dans son foyer nettoyé. Là, elle jure d'honorer les êtres féériques et de faire Vœu de chasteté (+3), ce dont les êtres féériques sont secrètement témoins (+3).

#### **[T1] Les Mystères Merinita**

Cette section présente les secrets qui structurent la Maison, ce à quoi les Merinitae peuvent initier en échange d'un sacrifice approprié et d'études. Ils sont divisés en écoles qui sont des groupes de Mystères associés principalement au premier mage qui les a introduits dans la Maison. Les Merinitae associent 3 écoles à la Magie féérique et il existerait aussi une école périphérique dont on ne sait que peu de choses. Les personnages ayant été élevés au sein de la Maison appartiennent généralement à une lignée associée à une de ces écoles, initiant les autres mages aux Mystères de leur parents. Ceux qui rejoignent la Maison

après leur apprentissage sont généralement initiés aux Mystères lors de leur Initiation pour intégrer un groupe de Merinitae dont ils partagent l'idéologie (voir plus haut).

Initier quelqu'un à un Mystère est très similaire à prendre un apprenti et quiconque souhaite être initié doit la plupart du temps intégrer officiellement la maison Merinita. Les Merinitae sont intraitables sur le fait qu'une fois qu'on a été initié ne serait-ce qu'aux Mystères du dernier cercle de la Maison, on fait partie de celle-ci. La menace contenue dans cette affirmation n'est toutefois pas très crédible car les Merinitae ne sont pas, dans l'ensemble, très agressifs ou actifs sur le plan politique. Il n'en demeure pas moins qu'ils sont tous conscients du fait qu'il faut présenter officiellement à la Maison tous les aspirants initiés avant de commencer à leur enseigner leurs secrets et que quiconque partage leurs Mystères avec des étrangers sans discernement aucun encourt une sanction.

Ci-dessous sont présentés quelques un des types de magie les plus fréquents au sein de la Maison. Pour la majeure partie il s'agit de Vertus qui sont à la portée de tous les personnages au moment de la création de personnage. Quant aux Merinitae, ils les acquièrent souvent lors de rites mystérieux ultérieurs. Les sections consacrées aux lignées de la Maison mentionnent les éléments parmi ceux-ci qui sont caractéristiques de leurs membres. Il est même envisageable d'attribuer certains de ces éléments à des compagnons qui ne possèdent pas le Don, mais qui partagent les intérêts de la Maison pour les êtres et les choses féériques.

## **[T2] Nouvelles Vertus**

Ces Vertus illustrent les différences surnaturelles et hermétiques qui font des disciples de Merinita des individus à part, tout particulièrement lorsqu'ils se trouvent confrontés au chevauchement des Dimensions magique et féérique ou lorsqu'ils sont extraordinairement inspirés par des idées d'un autre plan d'existence et d'un autre lieu.

**[Début d'encadré]**

## **[T2] Résumé des Mystères Merinita**

### **[T5] Mystères du dernier cercle**

Magie féérique                      Connaissance de la nature

### **[T5] Mystères du cercle intérieur**

Lien du Don

**[T6] Mystères arcadiens**                      **[T6] Mystères populaires**                      **[T6] Mystères d'illusion**                      **[T6]**  
**Mystères de la nature**

Voyage en Arcadie                      Magie des charmes                      Minutage de sort                      Éveil

Magie des animae                      Magie d'intrigue                      Fascination                      Récolte sauvage

Devenir                      Magie des symboles                      Perpétuité                      Gardien de la nature

**[Fin d'encadré]**

## **[T4] Séduction des (êtres)**

Mineure, générale

Cette Vertu est associée à une de ces trois classes d'êtres vivants : les animaux vulgaires, les êtres féériques ou les êtres magiques. Ces deux dernières catégories incluent les personnages associés respectivement à la Dimension féérique ou à la Dimension magique par des Vices ou des Vertus surnaturels ou bien par leur Puissance féérique ou magique.

Ces êtres sont étonnamment attirés par le personnage et ils lui font généralement confiance et lui obéissent sans même y réfléchir. Le personnage gagne +3 à ses jets de Communication et de Présence destinés à les influencer. Les personnages qui suscitent la Haine chez les êtres affectés par cette Vertu ne peuvent pas la choisir, de même que ceux qui possèdent le Don ou qui sont entourés d'un Halo magique bien que les personnages qui suscitent leur Indifférence ou qui possèdent le Don de velours le puissent.

Il est à noter que si la Séduction des êtres magiques peut toucher les mages hermétiques, la Parma magica protège contre ses effets comme elle permet de résister aux malus sociaux dus au Don. La Puissance et toute forme de Résistance magique en général ne bloquent en rien cet effet.

#### **[T4] (Compétence) enchanteresse**

Mineure, surnaturelle

Comme Musique enchanteresse (ArM5, page **XX**), cette Compétence surnaturelle s'applique à un type particulier d'art comme par exemple la danse, le dessin, l'art du conteur ou même l'artisanat. Ceux qui possèdent cette Vertu peuvent constater que, dans les auras féériques, cette Compétence leur permet de modifier ou de contrôler des événements en fonction de la qualité de la représentation qu'ils en font à travers leur art.

#### **[T4] Magie sous influence féérique**

Le vécu que le personnage a auprès des fées et dans la Dimension féérique l'a habitué à inventer des sorts très rapidement. Les sorts formels sont, pour lui, comme autant de pouvoirs innés qu'il est possible de développer par l'observation et l'expérimentation. Il peut ainsi apprendre par lui-même des sorts en-dehors de son laboratoire. Il est possible de dépenser des points d'Exposition, d'Aventure ou de Pratique pour développer des sorts qui reproduisent des pouvoirs féériques ou d'autres effets surnaturels dont le personnage a été témoin pendant la saison.

Pour inventer un sort de cette manière le Total en Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie du mage doit être supérieur ou égal à (niveau du sort - 10). Il faut aussi dépenser un nombre de points d'expérience égal à (magnitude du sort + 4). Les sorts de niveau 5 ou moins coûtent leur niveau en points d'expérience (avec un minimum de 1). Par exemple, un sort de niveau 2 coûte 2 points d'expérience et un sort de niveau 15 coûte 7 points d'expérience. Le mage ne peut pas inventer des sorts rituels en suivant cette procédure.

Si le mage connaît déjà un sort similaire à celui qu'il souhaite créer (voir **Sorts similaires**, ArM5, page **XX**), tout point d'expérience dépensé pour apprendre ce sort a une valeur 1,5 fois supérieure. Cela signifie que, par exemple, un sort de niveau 25 coûtera 6 points d'expérience au lieu de 9.

Cette Vertu concerne aussi les Sorts improvisés (voir plus bas). Cela signifie qu'il est possible d'associer la magnitude d'un sort formel déjà connu en tant que bonus au Total de lancement du personnage lorsqu'il lance spontanément un sort qui lui est similaire.

Si cette Vertu est prise à la création de personnage, le vice Éducation féérique doit lui aussi être pris. Puisque le maître du mage a aussi dû lui enseigner les règles de la société humaine, il a probablement

bénéficié de moins de temps pour lui enseigner la magie hermétique. Il est fort probable que son apprenti ait rapidement appris à créer des sorts formels par lui-même pour pallier cette lacune. Le vice Parens incompetent peut être une façon d'exprimer cette restriction de son apprentissage.

#### **[T4] Études autonomes**

Mineure, générale

Le personnage parvient à développer très vite et par lui-même de nouvelles compétences. Lorsqu'il étudie par la Pratique, il faut ajouter 2 à la qualité de la source et il faut ajouter 3 à la qualité de la source s'il s'agit d'une Aventure.

#### **[T4] Indifférence des (êtres)**

Mineure, générale

Cette Vertu est associée à une de ces trois classes d'êtres vivants : les animaux vulgaires, les êtres féériques ou les êtres magiques. Ces deux dernières catégories incluent les personnages associés respectivement à la Dimension féérique ou à la Dimension magique par des Vices ou des Vertus surnaturels ou bien par leur Puissance féérique ou magique.

Le Don du personnage ne gêne pas les êtres affectés bien qu'il continue à avoir ses effets classiques sur les autres êtres. Par exemple, susciter l'Indifférence des animaux permet de côtoyer plus facilement les animaux vulgaires. Les animaux qui sont positivement sensibles au Don réagissent toujours favorablement à sa présence puisqu'il possède le Don, mais ceux pour qui ce n'est pas le cas ne sont pas autrement plus perturbés par sa présence.

Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois cette Vertu. Les personnages qui suscitent l'Indifférence de plus d'un type d'être doivent choisir le Don de velours à la place. Les personnages ne possédant pas le Don ne peuvent prendre cette Vertu que s'ils possèdent le vice Halo magique.

Certains Merinitae donnent à chacune des trois formes de cette Vertu un nom spécifique qui rappelle les trois cordes qui permettent de lier un familier. L'Indifférence des animaux est appelée le « Don de bronze » ; l'Indifférence des êtres féériques est le « Don d'argent » et l'Indifférence des êtres magiques est connue sous le nom de « Don d'or ».

#### **[T4] Sorts improvisés**

Mineure, hermétique

Le mage peut ajouter la magnitude d'un sort formel qu'il connaît comme bonus à son total de lancement lorsqu'il lance spontanément un sort qui lui est similaire (voir [Sorts similaires](#), ArM5, page XX). Cela fonctionne aussi pour le lancement rapide d'un sort qui est identique ou similaire à un de ses sorts formels. Il ne bénéficie toutefois pas de ce bonus s'il possède la compétence Sorts rapides pour un sort maîtrisé car, dans ce cas, c'est le score en Maîtrise qui est ajouté à la place. Ce bonus ne peut s'ajouter à d'autres bonus qui s'appliqueraient au Total de lancement, de même qu'il n'est pas cumulatif si le mage connaît plusieurs sorts similaires.

#### **[T2] Nouveaux Vices**

Ces Vices sont avant tout des Tribulations de rite d'Initiation. Toutefois, les joueurs dont le personnage appartient à la maison Merinita ou a des intérêts proches de ceux de la Maison peuvent envisager de prendre ces Vices lors de la création de personnage.

### **[T3] Magie inoffensive**

Mineur, hermétique

Les sorts Perdo du personnage n'ont aucun pouvoir de destruction permanent. Ils brisent temporairement la cible, comme de la magie Perdo Imaginem, mais dès que la Durée du sort s'est écoulée, la cible retrouve son état d'origine comme si de rien n'était, comme s'il s'agissait d'un effet Muto. Cela signifie, par exemple, qu'une variante de Plaie ouverte (PeCo15) inflige brièvement une plaie ouverte suintante qui se referme immédiatement. De la même manière, Poing impérieux (PeTe10) fend brièvement un objet de pierre ou de quelque autre matériau plus fragile, mais cet objet se reforme ensuite tout seul. Les sorts rituels Perdo du personnage agissent toutefois de manière conforme.

Cette faiblesse peut, si on fait preuve d'un peu d'ingéniosité, s'avérer un avantage. Un mage peut inventer un sort pour détruire un lourd rocher avec une Durée Concentration. Il peut ensuite le lancer et patienter. Lorsque son ennemi pose le pied dans l'espace que le rocher a laissé vacant, il peut relâcher sa concentration et écraser sa victime sous ce rocher lorsqu'il se reforme. Néanmoins, dans la plupart des cas, cette limitation est un obstacle mineur car la magie Perdo utilise souvent des Durées plus importantes.

### **[T3] Magie distraite**

Mineur, hermétique

La magie du personnage est facilement distraite, fonctionnant par à-coups. Les sorts qui requièrent la direction du personnage une fois lancés (ex. : concentration ou sorts ciblés) ne réagissent pas immédiatement, comme si le personnage devait attirer l'attention du sort. Il en va de même pour les sorts déclenchés par certaines circonstances précises (comme les Sorts d'attente ou les objets enchantés) qui ont besoin de 2 minutes pour se déclencher, comme si la magie s'était éloignée pendant que le lanceur lui prêtait moins d'attention. Tout objet magique créé avec des effets durables voit ces effets s'interrompre au lever et au coucher du soleil : la magie du personnage n'est pas lisse. Il pâtit d'un malus de -3 à tous ses jets de Finesse.

### **[T3] Haine des (êtres)**

Mineur, général

Ce Vice est associé à une de ces trois classes d'êtres vivants : les humains vulgaires, les démons ou les êtres divins. Ces deux dernières catégories incluent les personnages associés respectivement à l'Infernal ou au Divin par des Vices ou des Vertus surnaturels ou bien par leur Puissance divine ou infernale.

Les êtres de la catégorie sélectionnée réagissent mal au personnage, comme s'il possédait le Don, ce qui les met très mal à l'aise en sa présence et il reçoit un malus de -3 à tous ses jets d'interaction sociale avec eux.

Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois ce Vice. Les personnages qui suscitent la Haine de plus d'un type d'êtres doivent choisir un Halo magique à la place. Les personnages possédant le Don ne peuvent prendre ce Vice que s'ils possèdent le Don de velours. Dans ce dernier cas, seul le type d'êtres concerné réagit négativement à la présence du personnage.

### [T3] Insupportable pour les (êtres)

Mineur, général

Ce Vice est associé à une de ces trois classes d'êtres vivants : les humains vulgaires, les démons ou les êtres divins. Ces deux dernières catégories incluent les personnages associés respectivement à l'Infernal ou au Divin par des Vices ou des Vertus surnaturels ou bien par leur Puissance divine ou infernale.

La présence du personnage perturbe, effraye voire fait enrager au plus haut point ces êtres. Le personnage pâtit d'un malus supplémentaire de -3 à toutes ses interactions sociales avec eux qui s'ajoute au malus initial de -3 traditionnellement associé au Don. Seuls des personnages possédant le Don ou un Halo magique peuvent prendre ce Vice qui ne peut se combiner avec le Don tapageur.

Certains Merinitae donnent à chacune des trois formes de ce Vice un nom spécifique. La Haine des humains est appelée le « Don d'étain » ; la Haine des démons est le « Don de fer » et la Haine des êtres divins est connue sous le nom de « Don de plomb ». Ces Vices contrebalancent la Vertu homologue de l'Indifférence des (êtres). Il est assez habituel qu'un personnage possédant une des variantes positives du Don en possède aussi une variante négative.

Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois ce Vice. Les personnages qui suscitent la Haine de plus d'un type d'êtres doivent prendre un Halo magique à la place.

### [T3] Magie contre nature

Majeur, hermétique

Du fait de la nature surréaliste et illusoire de sa magie, aucun des rituels Creo du personnage n'a d'effet permanent. Par exemple, les plaies que referme le Toucher guérisseur du chirurgien (CrCo20) se rouvrent dès qu'il a fini de lancer son sort car la magie ne dure qu'un instant. Il ne peut pas non plus extraire de vis d'une aura en utilisant Creo car sa variante de cet Art est trop instable pour que le vis conserve une forme physique durable.

### [T3] Magie vulnérable

Majeur, hermétique

La magie du personnage est automatiquement interrompue dans certaines circonstances inhabituelles. Parmi ces circonstances on peut compter : au contact de fer, sous l'influence du Divin, lors de la traversée d'eau courante, lorsque son nom est prononcé à 3 reprises ou encore lorsqu'il ne touche pas le sol. Cette circonstance interrompt immédiatement la Durée du sort si elle s'applique à la cible voire à tous les sorts actifs si elle s'applique au lanceur.

Il est possible de prendre plusieurs fois ce Vice pour peu qu'à chaque exemplaire corresponde une circonstance différente.

[Début d'encadré]

### [T2] Charmes

Les charmes sont des auxiliaires de lancement de sort que tous les mages qui étudient la Magie féérique apprennent à fabriquer et qui représentent un effet magique précis grâce à la magie sympathique. Il peut s'agir d'objets physiques comme des sculptures ou des dessins, de représentations en public comme des

chansons ou des histoires, voire d'annonces ou de cérémonies mystiques comme des prophéties ou des cérémonies du nom.

Un charme temporaire demande environ 10 minutes de préparation et doit être utilisé sur le champ, typiquement en association avec de la magie spontanée. Les charmes plus durables, aussi appelés charmes permanents, demandent plusieurs heures et ils requièrent du mage qu'il utilise un objet spécial au moment de l'activation du charme, cet objet se trouvant inclus dans l'effet. Si l'objet est endommagé, le charme doit être refait.

Un mage disposant d'un score en Magie féérique et d'un Lien mystique avec sa cible peut utiliser un charme comme représentation mystique, augmentant ainsi son multiplicateur de Pénétration de 2. Un jet est requis lors de la confection du charme : pour composer une chanson ce sera un jet de Communication + Musique alors que pour réaliser un dessin, ce sera plus un jet de Dextérité + Artisanat. Le mage obtient un charme efficace sur un 6 ou plus et un charme permanent sur un 9 ou plus. Les mages ne possédant pas la Magie féérique peuvent aussi créer des charmes, mais cela leur demande plus de temps et ils doivent obtenir un meilleur résultat au jet (voir [Liens sympathiques](#), ArM5, page XX).

Les charmes temporaires ne peuvent être utilisés qu'une seule fois car ils comportent toujours des propriétés uniques associées à leur effet. Un charme permanent associé à un objet spécifique peut, quant à lui, être utilisé à chaque fois qu'une opportunité se présente. Un mage peut préparer autant de charmes qu'il le veut en avance, mais il ne peut intégrer qu'un seul charme dans un sort.

[Fin d'encadré]

## [T2] Nouvelles Compétences

Ces Compétences ne sont enseignées qu'aux mages qui ont été initiés aux Mystères de la maison Merinita.

## [T3] Magie féérique

La Magie féérique est une Compétence mystique que les initiés Merinita apprennent une fois qu'ils ont été initiés au mystère du dernier cercle de la Magie féérique (voir ArM5, page XX). Cette Compétence illustre la différence qui existe entre leur magie et la magie hermétique standard. Cela recouvre leur capacité à appliquer le mode de pensée des fées aux activités mystiques, le plus souvent en établissant des liens mystiques entre les choses magiques et vulgaires.

Ces rapports mystiques peuvent être intégrés dans des outils d'incantation, appelés charmes (voir encadré), que les Merinitae utilisent souvent pour leurs sorts. Ces charmes sont des représentations symboliques destinées à insister sur une certaine qualité de la cible et qui sollicite toujours quelque compétence artistique. Ils peuvent être utilisés pour augmenter la Pénétration, mais, associés à nombre de Mystères du cercle intérieur, ils peuvent produire des effets intéressants.

Les Merinitae peuvent aussi réutiliser les principes de charmes dans leurs travaux de laboratoire en utilisant leur connaissance des symboles associés aux Dimensions féérique et magique dans leur travail. Ceci est représenté par trois effets supplémentaires de la compétence Magie féérique.

[Début de liste]

\* La Magie féérique peut remplacer la Théorie de la magie dans le cadre d'expérimentations, d'utilisation de vis féérique ou de pratique d'une magie associée à la Dimension magique.

\* La quantité de vis pouvant être utilisée lors d'une saison est de (Théorie de la magie + Magie féérique) x 2 tant qu'il ne s'agit que de vis féérique.

\* Il faut ajouter le score en Magie féérique au nombre de dés de désastre à lancer dans ce cadre, mais les effets de ces dés supplémentaires sont plus gênants que réellement dangereux. Il faut 2 de ces désastres pour produire les effets négatifs d'un dé de désastre standard. Le personnage gagne toujours 1 point de Distorsion pour chaque 0 tiré sur ces dés supplémentaires même s'ils ne le forcent pas à faire un test de Crépuscule (cela traduit l'idée que l'utilisation de pouvoirs féériques en magie distord le personnage plus rapidement, mais n'augmente pas pour autant ses chances de se laisser submerger par la Distorsion.) 2 désastres ou plus sur les dés de désastre standards forcent en revanche à effectuer un test de Crépuscule.

### [Fin de liste]

La Magie féérique peut aussi être conçue comme représentant le croisement de la Connaissance de la Féerie avec la Connaissance de la magie ; la Magie féérique représenterait alors la connaissance des similitudes qui existent entre ces deux Dimensions. Cette association inspire souvent des idées surprenantes, tout particulièrement dans le cadre d'interactions avec des entités traditionnellement associées à ces deux Dimensions comme les dieux païens, les fantômes et les chimères. C'est aussi une Compétence qui s'avère utile lorsqu'il est question de différencier la Dimension magique de la Féerie car elle peut mettre en lumière les différences qui existent entre ces deux Dimensions.

Spécialités : vis féérique, expérimentation, création de sorts, charmes, connaissances (mystiques)

### [T3] Connaissance de la maison Merinita

Il s'agit là de la Compétence que les Merinitae utilisent pour accéder aux Mystères de la Maison et c'est donc la seule chose qu'ils ont tous en commun. Elle correspond à la connaissance de tous les rites secrets, mystères et légendes associés à la Maison dont ceux des 3 écoles de Mystères de Magie féérique et même ceux des Mystères de la nature que Merinita enseigna à ses disciples avant de disparaître. Les mages qui souhaitent être initiés aux Mystères du cercle intérieur doivent avoir un score d'au moins 1 dans cette Compétence et les mystagogues des différents cultes de la Maison ont généralement un score de 4 ou 5.

Spécialités : Initiation d'autrui, auto-Initiation, modification d'un rite d'Initiation (mystique)

### [T2] Familiers

C'est Merinita qui est à l'origine du rituel qui permet à un mage de s'attacher son familier et nombre de ses disciples ont développé une affinité spéciale avec eux. En fait, au sein de la Maison, s'attacher un familier est même considéré avec plus de respect que former un apprenti et ceux qui s'occupent d'abord d'un apprenti et ensuite seulement s'attachent un familier sont généralement considérés avec dédain par leurs pairs. Les Merinitae que cette orientation intéresse peuvent choisir de prendre une Expertise magique majeure en familiers qui s'applique à tous les sorts et tous les travaux de laboratoire qui touchent les familiers, qu'il s'agisse du leur ou de celui d'un autre mage.

### [T3] Enchantement d'un familier féérique

Si un personnage a été initié au mystère du dernier cercle de la Magie féérique, il peut lier comme familier toute chose vivante qui est féérique par nature. En jeu, cela se traduit presque systématiquement par un score en Puissance féérique même si ça peut aussi concerner des personnes et des animaux qui sont devenus féériques du fait de leur proximité avec la Dimension féérique. L'être en question doit, tout comme les animaux magiques, s'accorder d'une manière ou d'une autre avec le mage pour que l'enchantement

réussisse, cet accord requérant une admiration mutuelle et une compatibilité de natures. Le personnage enchante ensuite l'être féérique comme d'habitude en utilisant son Total de laboratoire pour Lier un familier (ArM5, page XX).

Trois pouvoirs spécifiques sont associés à l'enchantement d'un familier féérique. Il y a :

#### [Début de liste]

\* Pouvoirs partagés : Le mage peut activer n'importe lequel des pouvoirs de son familier, comme s'il était siens. La démarche pour ce faire est semblable au lancement d'un sort formel, l'utilisation des niveaux de Fatigue remplaçant celle de la Puissance. Chaque niveau de Fatigue dépensé équivaut à un nombre de points de Puissance égal à (score en Puissance du familier / 5). Ainsi, si son familier a un score en Puissance de 10, le mage peut dépenser 1 niveau de Fatigue à la place de 2 points de Puissance.

Les êtres féériques n'ont pas de niveaux de Fatigue, mais le familier peut dépenser autant de points de Puissance qu'il le veut à la place, ce qui lui permet de se dépasser en combat.

\* Sens partagés : Le mage peut dire quand le familier perçoit, avec ses sens féériques, quelque chose qui lui échappe, à lui ou bien lorsqu'il voit quelque chose que son familier ne peut voir. Étant donné que la plupart des êtres féériques sont dotés de la Double vue, cette information est souvent utile et il en va de même pour le familier. Cela permet aux deux membres du couple de se faire une idée générale de l'orientation de et de la distance à laquelle se trouve l'irrégularité.

\* Fatigue partagée : Le familier peut regagner (son score en Puissance / 5) points de Puissance en se reposant, tout comme le mage regagne ses niveaux de Fatigue. Par exemple, si un familier possédant un score de 10 en Puissance a dépensé 2 points de Puissance, il peut regagner ses 2 points en se reposant 2 minutes. S'il avait dépensé 4 points de Puissance, il aurait dû se reposer 10 minutes pour regagner les 2 premiers points puis 2 minutes pour les 2 derniers.

#### [Fin de liste]

Le familier peut aussi dépenser des points de Puissance pour éviter au mage de perdre des niveaux de Fatigue, lui permettant de puiser dans son infatigabilité plutôt que de dépenser sa propre énergie. Le coût en points de Puissance correspond à la valeur du niveau de Fatigue que le mage aurait atteint s'il avait dû dépenser de la Fatigue, chaque niveau valant (score en Puissance de familier / 5). Ainsi, un familier avec un score en Puissance de 10 qui donnerait un niveau de Fatigue à son mage lorsqu'il est Frais devrait dépenser 2 points de Puissance alors que s'il était déjà Essoufflé, il lui en coûterait 4 points, 6 points s'il était déjà Las, etc.

Les 3 cordes agissent comme d'habitude, mais comme il est dans la nature des fées de tirer sur leurs entraves, les cordes s'affaiblissent avec le temps (à moins qu'elles ne soient renforcées par les cordes féériques présentées plus bas). Chaque année, une de ces cordes se dégrade, généralement celle avec la plus forte valeur. Cela se gère comme les Caractéristiques lorsqu'elles sont affectées par le Vieillessement. Ainsi, chaque année, une des cordes gagne 1 point de Vieillessement. Après 4 ans de Vieillessement, une corde +3 deviendra +2, 3 ans plus tard elle passera à +1 et encore 2 ans plus tard ce sera 0. Si toutes les cordes ont un score de 0, le lien se désagrège complètement à la fin de l'année et l'enchantement est brisé. L'être féérique est alors libéré et tous les pouvoirs qui ont été investis dans le lien sont perdus.

Les disciples de Merinita ont toujours été déçus par cette limite sur leurs familiers féériques, mais ils se sont rendu à l'évidence : ça fait partie de la nature de la Féérie. De ce fait, de nombreux membres de la Maison déconseillent de trop s'attacher à son familier et ils déconseillent même tout engagement durable de

manière générale. Les Merinitae mettent en garde contre le fait d'entretenir une relation profonde et durable avec les êtres féériques qui leur paraît impossible et ils suggèrent donc que les mages s'attachent différents familiers féériques plutôt que de toujours garder le même, ce qui leur permet par la même occasion de connaître divers compagnons au cours de leur vie.

D'autres Merinitae sont perturbés par cette pratique car elle semble aux antipodes de ce en quoi leur Fondatrice croyait et car elle dévoie leur enchantement. Ainsi, nombre d'entre eux ne prennent pas du tout de familier féérique, préférant s'attacher un animal magique pour la vie en utilisant la méthode standard qui a été intégrée à la théorie magique hermétique. Il est communément admis que les Merinitae qui ont une personnalité fortement marquée par la Féerie devraient plutôt s'attacher un familier magique, pas féérique, ce qui permet de garder un équilibre entre leurs deux natures et n'entraîne pas l'apparition de stigmates. En fait, un mage Merinita peut même choisir de ne s'attacher un familier que pour accroître sa réputation d'être potentiellement féérique.

### **[T3] Les trois cordes féériques**

À la fin du XI<sup>e</sup> siècle, une mage nommée Farrago Bonisagi trouva une solution pour résoudre le dilemme posé par les familiers féériques. Elle appartenait à la maison Bonisagus, mais intégrer des pouvoirs féériques dans la théorie magique hermétique l'intéressait beaucoup et elle fut initiée au mystère de la Magie féérique de nombreuses années après avoir prêté Serment, rejoignant ainsi la maison Merinita pour pouvoir progresser dans ses recherches. Son premier objet de recherche portait sur un moyen de permettre à un mage d'apprendre de son familier féérique comment utiliser des pouvoirs féériques en utilisant le lien entre un familier et son maître comme vecteur de cette initiation. Ces recherches furent un échec total, Farrago l'imputant à la nature temporaire de l'enchantement impliqué, et bientôt elle devint obsédée avec l'idée de découvrir une manière de s'attacher un familier féérique de manière permanente.

Ses études l'amènèrent à étudier des remarques absconses supposément prononcées par Merinita à propos de cordes supplémentaires permettant d'enchanter un familier. Elle ne parvint pas à trouver une description de ces cordes, mais elle finit par convenir qu'elles étaient liées d'une manière ou d'une autre aux autres cordes et après de nombreuses années passées à expérimenter, elle parvint à isoler 3 de ces nouvelles cordes. Elle les nomma les cordes de plomb, de fer et d'étain et elle laissa d'abondantes notes sur sa découverte afin que tout mage initié à la Magie féérique puisse en tirer profit. Elle était aussi convaincue qu'il restait au moins encore une corde à découvrir, mais elle n'émit aucune hypothèse quant à ce qu'elle permettait de faire.

### **[Début d'encadré]**

### **[T2] Familiers temporaires**

Un des premiers apprentis de Merinita qui rejoignit plus tard Quendalon, une mage du nom d'Alsia, créa un sort qui permet à ceux qui possèdent la Magie féérique de réaliser ce qui ressemble fortement à un liement de familier, mais avec un effet temporaire. Cette utilisation singulière de la Magie féérique se répandit vite dans la Maison et elle devint particulièrement appréciée de ceux qui aiment avoir un grand nombre de familiers différents. Ainsi, n'importe qui peut inventer ce sort pour peu qu'il ait été initié au mystère du dernier cercle de la Magie féérique et comme cet usage n'est pas récent et remporte un certain suffrage, il existe probablement des notes de laboratoire à son propos dans les bibliothèques hermétiques de toute l'Europe Mythique.

L'idée d'un tel sort est étonnamment acceptée au sein de la Maison car, pour qu'un être féérique accepte de servir un mage pour un temps donné, un échange de valeur égale doit lui être proposé et cet effet aide à

rendre cet accord acceptable. Il est de la responsabilité du mage de prendre soin de son esclave s'il espère qu'il le serve et qu'il fasse ce qui lui est demandé. Ceux qui maltraitent leur familier perdent le respect de toute la Maison et il se peut même que certains de leurs sodales acceptent d'aider leur esclave féérique à se soustraire aux termes de leur accord.

#### **[T4] Chaines féériques du familier esclave**

CrVi Gén

P : Au contact, D : Jusqu'à, C : Ind, Rituel

Compléments : voir ci-dessous

Ce rituel lie une créature surnaturelle au lanceur comme familier jusqu'à ce que qu'une condition inscrite dans le sort se réalise. Le niveau du rituel ne doit pas être inférieur à (Puissance de la créature + 15), bien qu'il puisse aussi falloir passer sa Résistance magique si la cible n'est pas conciliante. Ce sort n'a aucun effet si la cible est déjà liée à un autre mage.

Des compléments de lancement de Technique et de Forme qui correspondent à la nature de la créature et à sa forme physique peuvent être ajoutés. Ces deux Arts sont utilisés dans le calcul du Total de laboratoire lors de chaque amélioration ultérieure du lien. Le mage peut renforcer le lien en laboratoire, mais l'effet est toujours temporaire. S'il le lance sur un être féérique, le mage reçoit 3 pouvoirs spéciaux (Pouvoirs partagés, Sens partagés et Fatigue partagée) associés à la possession d'un familier féérique, mais les cordes se dégraderont comme d'habitude même si le lien n'est jamais complètement rompu tant que la durée du sort n'est pas écoulée.

Étant donné que le lien est souvent forgé sous la contrainte, le familier est en conséquence souvent plus sauvage et indépendant que les familiers normaux et il est courant de devoir le maîtriser ou le faire garder pour s'assurer qu'il ne tente pas de s'échapper. Mage et familier sont probablement en conflit la plupart du temps et l'être féérique va probablement en venir à vouer de la rancœur au mage s'il profite de lui ou s'il le traite mal.

(Effet de base, +1 Au contact, +4 Jusqu'à)

#### **[Fin d'encadré]**

Ces 3 cordes ont plus des effets négatifs que des effets positifs. Elles gênent la pensée, le corps et l'esprit du mage dans certaines circonstances, contrebalançant les avantages conférés par les autres cordes et rendant le mage plus vulnérable. Cela vient du fait que ces nouvelles cordes ne servent pas à rapprocher mage et familier, mais à attacher plus fortement le familier au mage, empêchant ainsi sa nature féérique de ronger les cordes qui les lient. Par un certain côté, ces cordes négatives renforcent les cordes positives tout en limitant leur pouvoir.

Ces cordes s'achètent exactement comme les autres cordes, en divisant le Total de laboratoire du mage d'une saison donnée en points à distribuer entre ces cordes. Les cordes se contrebalancent mutuellement et tant que la somme des valeurs d'un des deux ensembles de cordes ne dépasse pas la somme des scores de l'autre ensemble, les cordes ne se dégradent pas et le mage n'a, par conséquent, pas besoin de leur appliquer de points de Vieillesse. Cela signifie qu'une corde négative montée à +3 peut contrebalancer 3 cordes positives à +1 ou inversement. S'il existe un différentiel, la corde possédant la valeur la plus importante au sein de l'ensemble avec le total le plus élevé, que ce total soit positif ou négatif, gagne 1 point de Vieillesse chaque année de manière standard.

Pendants des cordes positives, les cordes négatives ont des effets divers qui pénalisent et le mage, et son familier.

### [Début de liste]

\* La corde de plomb : le mage est plus sensible au Divin et plus enclin à faire des erreurs magiques en sa présence. Ajouter la valeur de cette corde au nombre de dés de désastre à lancer lorsque le mage utilise ses pouvoirs dans le Dominion ou lorsqu'il touche un objet sacré. Cette valeur doit aussi être soustraite à toute tentative du mage pour résister à l'influence divine, y compris de ses jets de Trait de personnalité et de résistance naturelle.

\* La corde de fer : le mage ne supporte pas le contact du fer. Lorsqu'il en touche, il faut appliquer la valeur de cette corde comme malus à tous ses jets et la soustraire de son Encaissement lorsqu'il est atteint par des armes en fer. Il est aussi beaucoup plus sensible à la Dimension infernale et doit augmenter d'autant que cette valeur son nombre de dés de désastre lorsqu'il utilise ses pouvoirs dans une aura infernale.

\* La corde d'étain : le mage est plus vulnérable lorsqu'il ne se trouve pas dans une aura surnaturelle et il n'est d'ailleurs ni très rassuré ni très à l'aise lorsqu'il se trouve coupé d'une Dimension mystique. Lorsqu'il ne se trouve pas dans une aura surnaturelle, quelle qu'elle soit, il doit soustraire la valeur de cette corde de tous ses jets de Trait de personnalité, de résistance naturelle, de guérison, de résistance aux privations et de Vieillesse. Cette valeur est aussi déduite de son Encaissement.

### [Fin de liste]

Les êtres féériques liés par ces cordes négatives en viennent souvent à nourrir de la rancœur envers leur maître et à ressentir un désir intense de s'échapper. La contrainte n'est pas dans la nature des êtres féériques. Si les liens ne se dégradent pas naturellement, le familier commence à ressentir le besoin impérieux de se libérer et les termes du contrat lui deviennent vite de plus en plus insupportables. Certains familiers féériques se suicident pour se libérer de leur lien, d'autres commencent à se comporter de manière étrange et vile, d'autres encore se contentent de vivre leur emprisonnement avec un désespoir calme.

### [T3] Liement du Don (Mystère de la Maison mineur)

Merinita possédait le savoir qui permettait de débloquent une propriété additionnelle des cordes qui lient un familier à son maître : elle apprit comment partager cette qualité surnaturelle du Don qui influe sur les rapports sociaux avec autrui et, ce faisant, elle apprit à moduler certains de ses malus. On raconte que c'est grâce à cela qu'elle parvint à surmonter sa timidité légendaire. Elle enseigna ce secret à nombre de ses disciples dont certains qui rejoignirent plus tard Quendalon, ce qui fait que cette compétence est toujours enseignée au sein de la Maison.

Une fois le mage initié à ce Mystère, son familier pâtit des mêmes malus sociaux dus au Don que son maître, c'est-à-dire que la plupart des gens et des animaux sentent qu'il y a quelque chose d'étrange avec le familier et sa présence les met mal à l'aise. Si le mage possède le Don de velours ou si son Don suscite l'indifférence d'un certain type d'êtres, son familier bénéficie également des avantages conférés par ces Vertus. Si le mage possède le Don tapageur ou s'il suscite la Haine de certains êtres, son familier pâtit aussi de ces Vices.

Les 3 cordes qui lient un mage et son familier permettent d'atténuer ces malus pour chacun d'entre eux et à mesure qu'ils se rapprochent tous deux, ils peuvent même les dépasser complètement et devenir plus séduisants aux yeux de certains types d'individus ou d'animaux. Le familier agit comme une force

apaisante sur le Don du mage et il rassure les êtres qui ont les mêmes origines que lui. Chaque corde présentée ci-dessous a donc des effets qui lui sont propres.

#### [Début de liste]

\* Le Don d'or : le conteur doit ajouter la valeur de la corde d'or à tous les jets sociaux portant sur des interactions avec des êtres magiques, ces êtres qui ont un score en Puissance magique ou qui ont un bagage surnaturel lié à la Dimension magique. Parmi ces êtres on compte les mages hermétiques bien qu'ils soient souvent immunisés contre les effets sociaux du Don du fait de leur Parma magica.

\* Le Don d'argent : il renforce les rapports que le mage entretient avec les êtres et les créatures féériques. Il faut ajouter la valeur de la corde d'argent à tous les jets sociaux concernant des personnes et des créatures possédant une Puissance féérique ou ayant un bagage surnaturel lié aux êtres féériques. Les mages possédant des Vices et des Vertus féériques rentrent dans cette catégorie, mais ils en sont, encore une fois, protégés par la Parma magica.

\* Le Don de bronze : le Don du mage a un effet moins important sur les animaux vulgaires. Le conteur doit ajouter la valeur de la corde de bronze à tous les jets portant sur des interactions sociales avec eux. Certains animaux, généralement ceux avec une nature surnaturelle, ne réagissent pas négativement au Don et, dans ce cas, cette corde n'a aucun effet sur les relations que le mage entretient avec eux car il n'y a aucun malus à contrebalancer.

#### [Fin de liste]

S'attacher un familier féérique implique généralement de tresser trois autres cordes, décrites plus haut, qui sont elles aussi affectées, mais négativement, par cette Vertu. La valeur de la corde s'ajoute au malus inhérent à la possession du Don, ce qui fait que, dans certaines circonstances propres à chaque corde, le mage et son familier sont encore plus méprisés.

#### [Début de liste]

\* La corde de plomb : Le mage devient moins séduisant dans le Dominion et les êtres ou les individus divins associés à la Dimension divine sont très mal à l'aise en sa présence. Le conteur doit déduire la valeur de la corde de plomb de tous les jets sociaux effectués dans ces conditions, y compris lorsque le mage touche quelque chose qui est associé à la Dimension divine.

\* La corde de fer : La Dimension infernale fait ressortir les côtés négatifs du mage et de son familier, ce qui accroît l'inconfort dû au Don. Il faut soustraire la valeur de la corde de fer de tous les jets sociaux effectués dans une aura infernale, dans le cadre d'interactions avec des êtres qui possèdent une Puissance infernale ou un bagage infernal ou bien lorsque le mage entre au contact de choses qui ont été entachées par le mal. Le mage subit les mêmes malus lorsqu'il touche du fer.

\* La corde d'étain : Le Don du mage est particulièrement insupportable pour les personnes normales, soit pour ces personnes qui n'ont pas le moindre bagage surnaturel. Le conteur doit soustraire la valeur de la corde d'étain de tous les jets sociaux portant sur des interactions avec les humains vulgaires.

#### [Fin de liste]

Dans le cas où plus d'une corde s'applique, il faut utiliser la valeur la plus élevée. Ainsi, dans le cadre d'une interaction avec un individu qui à, à la fois, un aspect féérique et un aspect magique, il faut appliquer

entre le Don d'or et le Don d'argent celui qui a la valeur la plus forte. Si une corde positive et une corde négative entrent en concurrence, les deux s'appliquent également : le bonus est ajouté et le malus, soustrait.

Ce Mystère est considéré comme un étrange reliquat de ce qu'était la Maison avant Quendalon et la plupart des rites d'Initiation le concernant sont très axés autour de la nature, incluant souvent des Tribulations où le mage doit vivre dans la nature ou en marge de la société pendant quelque temps.

### **[T2] Mystères arcadiens**

Il s'agit là des Mystères attribués à Quendalon et qui causèrent le changement radical de direction de la Maison. Ils concernent les êtres féériques et la Dimension féérique, rendant possible le voyage à travers la Féerie, l'invocation dans le monde matériel d'êtres féériques arcadiens et même la transformation en être féérique.

### **[T3] Voyage en Arcadie (Mystère arcadien mineur)**

Ce Mystère permet au mage de voyager entre la Féerie et le monde mortel avec une certaine aisance et en utilisant des passages spécifiques appelés des sentes. Les sentes sont des chemins qui permettent d'entrer en et de sortir de Féerie. Elles relient aussi les différents niveaux des régions entre eux ainsi qu'avec le monde vulgaire et elles peuvent même mener en Arcadie. Ces voies apparaissent parfois naturellement comme le savent ceux qui connaissent bien les régions, mais la magie dont les Merinitae ont le secret peut aussi permettre d'en créer.

Ouvrir une sente implique que le mage crée d'abord un charme (voir plus haut) qui représente la destination de la sente. Il lui est possible de créer un charme qui représente un endroit où il ne s'est jamais rendu. Le Facteur de difficulté est de 12 pour un endroit vulgaire, 15 pour un niveau de regio et 18 pour une destination en Arcadie. Il est à noter que si les humains peuvent créer des sentes pour se rendre en des lieux fantastiques qu'ils ne peuvent imaginer qu'en rêve, ce n'est pas le cas des êtres féériques qui ne peuvent se rendre qu'en des endroits qu'ils connaissent.

Une fois le charme créé, le mage doit se concentrer dessus. Il doit être capable de percevoir le charme et, s'il a été préparé à l'avance, il doit aussi toucher l'objet qui y est associé. Cette opération prend une dizaine de minutes. Toutefois, si le charme est créé sur le coup, le mage peut combiner ce temps de création avec le temps nécessaire pour en faire usage. Le mage doit ensuite effectuer un jet de Perception + Compétence utilisée pour la confection du charme.

### **[T4] Total pour le Voyage en Arcadie : dé de tension + Perception + (Compétence) + aura**

Une destination vulgaire ne peut être atteinte que si le mage s'est rendu au préalable dans un niveau d'un regio qui la recouvre. Plus une destination est éloignée de la réalité, plus il est difficile d'ouvrir une sente vers cette destination comme le montre le tableau suivant. Toutefois, si le mage entretient un Lien mystique avec la destination de la sente, il peut déduire 6 du Facteur de difficulté afférent. Dans le cadre du calcul du modificateur pour les auras surnaturelles, on peut considérer qu'il s'agit soit d'un pouvoir féérique, soit d'un pouvoir magique en fonction de celui qui est le plus intéressant.

#### **[Début de tableau]**

<b>[T4] Destination</b>	<b>[T4] Facteur de difficulté</b>
Niveau de regio	niveau de la destination x 3

Quitter un regio	niveau actuel du regio x 3
Arcadie	(13 – modificateur d’aura actuel) x 3
Quitter l’Arcadie	(13 – modificateur de l’aura de la destination) x 3

### [Fin de tableau]

En plus du mage, une sente peut être empruntée par un nombre d’individus égal à son score en Magie féérique. Ils doivent juste participer à l’activation du charme, se concentrant sur lui en même temps que le mage. Une fois plongés dans l’aventure, le mage les guide sur la sente et, une fois arrivés à destination, ils apparaissent immédiatement à ses côtés. Un individu ne peut se retrouver sur une sente sans le vouloir, mais il est possible qu’il s’y retrouve sans le savoir.

### [T3] Magie des animae (Mystère arcadien majeur)

Ce Mystère permet au mage de faire ressortir les traits féériques de choses de tous les jours, transformant des objets inanimés en êtres vivants et créant des créatures féériques à volonté. Ces êtres féériques éphémères sont appelés des animae, des « âmes artificielles ». De nouvelles règles de sort s’ajoutent donc à celles existantes pour les mages possédant cette Vertu (voir plus bas).

Les animae sont vivants et comme la plupart des êtres féériques ils sont doués d’intelligence et ils peuvent interagir avec leur environnement. Leurs pouvoirs sont souvent en accord avec leur Puissance et, s’ils ne sont pas toujours amicaux, ils n’en sont pas moins prêts à négocier avec le mage pour lui apporter leur aide. En échange de plaisirs mortels aussi simples qu’une outre de vin pleine, de la viande grillée ou un baiser, ils peuvent se battre pour le mage, explorer une zone, faire traverser un obstacle au mage ou garantir une bonne récolte.

Même s’ils ressemblent aux humains et même si les sorts Corpus et Mentem ont souvent de l’effet sur eux, les animae sont aussi composés pour partie de la Forme associée à leur nature initiale et les mages peuvent utiliser cette Forme pour les affecter tout comme ils peuvent utiliser Animal pour affecter les animaux. Ainsi, les animae peuvent être protégés contre les effets Rego de cette Forme, mais ils peuvent toutefois apparaître au sein d’un Ægis du foyer s’ils y sont convoqués depuis l’intérieur.

Les Merinitae s’opposent souvent sur l’origine des animae. Pour certains, il ne s’agit que d’aspects dormants de la nature éveillés par la Magie féérique. Pour d’autres, il s’agit d’invoquer un esprit féérique depuis l’Arcadie pour donner vie à la cible. D’autres encore pensent que la magie crée réellement de nouveaux êtres féériques à l’image des croyances du lanceur. Mais personne ne sait réellement si la moindre de ces théories est exacte.

### [T3] Devenir (Mystère arcadien majeur)

Ce Mystère permet au mage de savoir, à l’image de Quendalon, comment devenir un être féérique (même si certains croient en leur for intérieur que ce processus détruit le mage et qu’un être féérique prend sa place). Le processus est irréversible et il engendre de nombreux effets étranges, bénéfiques ou non, et le personnage doit être prêt à subir des modifications radicales de sa magie et de son être qui touchent à sa nature même.

3 rituels de transformation primaires sont associés au Devenir, chacun d’entre eux modifiant une partie différente du mage : son corps, sa pensée et son esprit. Ceci ne peut se faire que grâce à un travail de laboratoire que seuls les Merinitae qui ont été initiés à ce Mystère peuvent entreprendre. Le mage doit effectuer ces 3 rituels s’il souhaite devenir complètement un Fay. L’ordre n’importe pas. Chaque rituel

demande 1 saison de travail intense durant laquelle le Total de laboratoire du mage doit être supérieur ou égal au niveau du rituel.

La Technique et la Forme utilisées définissent le type d'être féérique que le mage deviendra, mais cette association peut être différente pour chacun des 3 rituels : la Transformation du corps modifie son apparence, la Transformation de la pensée modifie sa personnalité et la Transformation de l'esprit modifie sa magie. Une fois que ces enchantements sont finis, le mage se trouve fondamentalement changé de manière à correspondre aux Arts utilisés. Par exemple, Creo Ignem peut lui donner une apparence juvénile et un teint plus mat, Intellego Animal peut le rendre plus enclin à suivre ses instincts et sa curiosité et Perdo Auram peut lui permettre d'associer sa Puissance aux pouvoirs destructeurs du climat.

Chaque rituel de transformation suit ses propres règles pour ce qui est de déterminer le niveau d'effet, mais tant que le mage ne possède pas de score de Puissance, son Total de laboratoire ne peut pas être supérieur à son score en Distorsion multiplié par son score en Magie féérique. Tant qu'il n'a pas de Puissance, le mage doit utiliser la formule qui offre le résultat le plus bas pour son Total. Après avoir effectué la Transformation de l'esprit, le mage n'est plus soumis à aucune limite. C'est pourquoi les Merinitae passent souvent beaucoup de temps à faire des expériences magiques et à se lancer dans des aventures de cette nature. Ils espèrent ainsi accumuler des points de Distorsion avant de se lancer dans ces rituels.

**[T4] Limite de Total de laboratoire pour Devenir :** score en Distorsion x Magie féérique

Tout comme l'initiation aux Mystères, toutes ces transformations sont affectées par les Tribulations, qu'elles résultent d'Initiations précédentes ou bien qu'elles aient été traversées pendant la saison de la transformation. Il faut alors multiplier par 5 le bonus de Tribulation qui s'applique et soustraire le résultat du niveau de l'enchantement. Ainsi, l'acquisition d'un Vice majeur lors d'un rituel fait baisser le niveau du premier enchantement qui suit de 45, du second enchantement de 30 et du troisième de 15. Cet usage équivaut à une initiation à un Mystère lors du calcul du modificateur lié à cette Tribulation lors d'Initiations ou de rituels ultérieurs.

**[T4] Modificateur de Tribulation :** Niveau – (modificateur d'Initiation x 5)

Transformation du corps : Le mage ne vieillit ni ne souffre plus de la Fatigue. Il ne possède plus de niveaux de Fatigue et il ne peut pas se pousser physiquement comme les autres, que ce soit en combat ou pour lancer des sorts spontanés. Il lui est cependant possible de simuler un tel effort en échange d'un point de Confiance. L'enchantement bloque l'âge apparent du mage entre 2 phases de vie : il s'agit soit de son apparence juvénile, juste après la puberté, soit de son apparence adulte, lorsque ses premiers cheveux blancs commencent à apparaître soit de son apparence âgée, quand sa chevelure est devenue intégralement blanche. Le niveau de l'enchantement correspond à son âge réel (soit le nombre d'années qui se sont écoulées depuis sa naissance) moins 35, plus 5 fois son score en Décrépitude.

**[T4] Transformation du corps :** (Âge du personnage – 35) + (score en Décrépitude x 5)

Transformation de la pensée : Le mage n'a plus besoin de dormir. Cela signifie qu'il bénéficie de 2 saisons supplémentaires par an même si elles ne peuvent pas être consacrées à des travaux de laboratoire. Il peut cependant étudier ou se lancer dans une aventure et réserver ce temps supplémentaire pour le début ou la fin d'une saison afin de pouvoir terminer des projets de laboratoire en 2 mois au lieu de 3 et passer jusqu'à 16 jours loin de son laboratoire sans subir de malus. Il ne peut toutefois plus apprendre de nouvelles Compétences, et ce, pour toujours : il peut améliorer des Compétences qu'il possède déjà, mais il ne peut pas en acquérir de nouvelles. De plus, il ne lui est désormais possible de créer que des sorts ou des effets magiques qui ressemblent à ceux qu'il connaît déjà (voir [Sorts similaires](#), ArM5, page XX). Cela impose

une limite à sa magie spontanée et à ses inventions de laboratoire. Le niveau de cet enchantement correspond au total du score dans toutes ses Compétences.

**[T4] Transformation de la pensée :** Score total en Compétences

[Début d'encadré]

**[T2] Devenir et familiers**

Lorsqu'un mage devient un être féérique, il est affecté par les enchantements comme n'importe quel autre être féérique. Les cordes commencent donc à lui apparaître comme de lourdes chaînes et le lien devient pour lui une forme de vile oppression imposée par son familier. À moins qu'il n'ait tressé les cordes négatives qui contrebalancent ses cordes positives, le lien qui existe avec son familier se dégrade comme à l'accoutumée, même si tous deux sont désormais des êtres féériques. Certains Merinitae avancent le principe qu'il doit bien exister un rituel qui permet de transformer ces cordes magiques en cordes féériques et qui permettrait de fait de lier 2 êtres féériques sans qu'aucun n'en souffre. Si un tel rituel existe, il n'a toutefois pas encore été découvert.

[Fin d'encadré]

Transformation de l'esprit : Le mage sacrifie son Don pour devenir une créature féérique. Il en devient insensible à la Distorsion et il gagne de la Puissance féérique qu'il peut utiliser pour la Résistance magique et pour la Pénétration. Il peut toujours lancer des sorts et réaliser des travaux de laboratoire, mais ces activités lui coûtent 1 point de Puissance par niveau de magnitude de l'effet. Il est aussi sensible aux sorts de protection comme l'Ægis du foyer ainsi qu'aux autres pouvoirs qui touchent les êtres féériques. Le niveau de cet enchantement correspond au total de ses scores dans tous les Arts. Une fois l'enchantement réalisé, il gagne un score en Puissance équivalent à la moitié de son Total de laboratoire pour Devenir.

**[T4] Transformation de l'esprit :** Score total en Arts

**[T4] Score de Puissance féérique :** Total de laboratoire pour Devenir / 2

### **[T1] Règles pour les animae**

Les sorts d'animae sont des sorts Creo ou Muto. Un sort Muto permet de transformer une chose vulgaire en être féérique qui correspond généralement à la nature de l'objet initial alors que les sorts Creo permettent d'invoquer un être féérique associé à la Forme utilisée, le mage n'ayant que peu d'influence sur la manifestation de cette Forme. Étant donné que tous les êtres féériques ont de la Puissance et puisque leur Puissance s'ajoute au niveau du sort, les sorts d'animae doivent toujours être créés avec un niveau supérieur à celui utilisé dans ces règles. Par exemple, pour invoquer un insecte féérique avec un score en Puissance de 1, il faut un niveau de base de 11 pour un effet Creo Animal et pour transformer une flaque d'eau en fée de l'eau avec une Puissance de 10, il faut un effet de base de 20.

### **[T3] Animal**

Les animaux féériques sont comme les animaux vulgaires à la différence près que, généralement, ils sont doués de la parole, marchent comme des personnes et possèdent souvent d'autres qualités humaines. Les animaux ou les produits animaux transformés en animae conservent habituellement leurs caractéristiques animales bien qu'ils demeurent intelligents. Par exemple, une chèvre transformée en être féérique sera poilue, possèdera des cornes et des pieds fourchus ainsi que des Traits de personnalités parfaitement caprins. Un poisson peut devenir une sirène ou quelque autre créature mi-humaine, mi-marine.

### **[T4] Creo Animal**

Niveau 10 : Créer un insecte féérique.

Niveau 15 : Créer un oiseau, un reptile, un poisson ou un amphibien féérique.

Niveau 20 : Créer un mammifère féérique.

Niveau 25 : Créer un être féérique possédant de particularités animales comme des ailes ou des branchies. Créer un être féérique qui combine plusieurs animaux.

### **[T4] Muto Animal**

Niveau 10 : Changer un animal en être féérique.

Niveau 15 : Changer quelque chose à base de produits animaux en être féérique.

Niveau 20 : Changer quelque chose composé de plusieurs animaux ou produits animaux en être féérique.

### **[T3] Aquam**

Les êtres féériques de l'eau peuvent se montrer capricieux, mais ils sont souvent profonds et insondables. Ils sont guidés par de puissants désirs et ils peuvent s'avérer extrêmement destructeurs lorsqu'on leur laisse libre cours.

### **[T4] Creo Aquam**

Niveau 10 : Créer un être féérique de l'eau.

### **[T4] Muto Aquam**

Niveau 5 : Changer un liquide en être féérique.

**[T3] Auram**

Les êtres féériques de l'air sont généralement sanguins et inconstants. Ils sont toutefois associée aux orages, au vent et aux éclairs.

**[T4] Creo Auram**

Niveau 10 : Créer un être féérique de l'air.

**[T4] Muto Auram**

Niveau 5 : Changer un phénomène atmosphérique en être féérique.

**[T3] Corpus**

Les êtres féériques du corps peuvent sembler humains, mais ce n'est vraiment qu'une apparence. Ils sont souvent difformes. Il est impossible d'utiliser la magie des animae pour transformer une personne vivante en être féérique.

**[T4] Creo Corpus**

Niveau 10 : Créer un être féérique qui n'est de toute évidence pas humain (un squelette ambulant, une tête sans corps).

Niveau 15 : Créer être féérique qui semble grossièrement à un humain (un cadavre, un bossu).

**[T4] Muto Corpus**

Niveau 15 : Changer un squelette, un cadavre ou d'autres restes humains en être féérique.

Niveau 20 : Donner vie à des restes humains sous une forme inhabituelle ou combiner plusieurs corps.

Niveau 25 : Combiner des restes humains et animaux pour en faire en être féérique (complément Animal).

**[T3] Herbam**

Les êtres féériques des bois sont probablement les plus connus de l'Europe Mythique. Ils se comportent généralement comme des arbres dont la conscience aurait été éveillée.

**[T4] Creo Herbam**

Niveau 5 : Créer un être féérique des bois.

**[T4] Muto Herbam**

Niveau 4 : Changer une plante ou un objet fait de produits végétaux en être féérique.

**[T3] Ignem**

La lumière, les flammes et la chaleur sont autant de propriétés communes à tous les êtres féériques du feu. Alors qu'Ignem touche aussi aux ténèbres et à l'absence de chaleur, les êtres féériques du froid ou de la glace sont habituellement créés à l'aide de sorts Aquam ou Terram et on considère que les êtres féériques des ombres font partie d'Imaginem.

**[T1] Règles pour les animae, suite****[T4] Creo Ignem**

Niveau 15 : Créer un être féérique du feu, de la chaleur ou de la lumière.

**[T4] Muto Ignem**

Niveau 10 : Changer du feu, de la chaleur ou de la lumière en être féérique.

**[T3] Imaginem**

Les images animées ne bénéficient généralement pas de nouvelles caractéristiques non inhérentes à leur modèle. Ainsi, un écho féérique ne peut que répéter ce qu'il entend et un portrait animé ne peut pas quitter son cadre. Une copie illusoire d'une personne peut ressembler à cette personne et parler comme elle sans pour autant avoir hérité de ses souvenirs et de ses connaissances. Les reflets et les ombres font exception à la règle. En effet, une fois transformés en êtres féériques, ils demeurent physiquement attachés à leur source et ils n'apparaissent que dans certaines conditions (dans un miroir ou à la lumière), conservant ainsi une partie de l'identité de leur source et sachant des choses que seul l'original sait.

**[T4] Creo Imaginem**

Niveau 3 : Créer un être féérique illusoire qui sollicite un sens précis. Ajouter 1 magnitude par sens supplémentaire.

**[T4] Muto Imaginem**

Niveau 3 : Changer une image qui affecte un sens en être féérique. Ajouter 1 magnitude par sens supplémentaire affecté par l'image originale ou par sens additionnel que l'image féérique peut affecter (donner, par exemple, une voix à un portrait).

**[T3] Mentem**

Il est dangereux d'expérimenter avec les êtres féériques Mentem car ils vivent dans la pensée et peuvent parfois en prendre le contrôle. Ils sont généralement associés aux récits et à l'imagination et leur hôte peut se prendre à penser à des amis que nul autre ne peut voir ou à interagir avec ces créatures dans ses rêves.

**[T4] Creo Mentem**

Niveau 10 : Créer un être féérique dans la pensée de quelqu'un.

Niveau 15 : Créer un fantôme féérique.

**[T4] Muto Mentem**

Niveau 5 : Changer une émotion, un souvenir ou une pensée en être féérique.

Niveau 15 : Libérer un être féérique de la pensée de quelqu'un (compléments correspondant à sa nouvelle forme).

**[T3] Terram**

Les êtres féériques des montagnes ont tendance à être bourrus et lent même si, comme les avalanches, ils peuvent parfois se révéler d'une vivacité étonnante. Ceux associés à la terre sont souvent chaleureux et

tendres alors que ceux associés à la roche peuvent être froids et impassibles. Les êtres féériques du fer sont habituellement mauvais et démoniaques.

#### **[T4] Creo Terram**

Niveau 3 : Créer un être féérique associé au sable, à la poussière, à la boue ou à l'argile.

Niveau 5 : Créer un être féérique associé à la roche ou au verre.

Niveau 15 : Créer un être féérique associé aux métaux communs.

Niveau 25 : Créer un être féérique associé aux métaux nobles.

Niveau 35 : Créer un être féérique associé aux pierres précieuses.

#### **[T4] Muto Terram**

Niveau 4 : Changer de la poussière, du sable, de la boue ou de l'argile en être féérique.

Niveau 5 : Changer de la roche ou du verre en être féérique.

Niveau 10 : Changer du métal ou une pierre précieuse en être féérique.

#### **[T3] Vim**

Les êtres féériques Vim, de la magie pure amenée à la vie, sont les plus imprévisibles de tous. Ils sont associés aux effets surnaturels et particulièrement à la Distorsion et ils sont attirés par les auras, les sorts et les objets enchantés. Leurs pouvoirs sont similaires à ceux des daemons (voir Théurgie dans Les Mystères, édition révisée). Il est à noter que les sorts transformés en êtres féériques ont une durée de vie identique à la Durée du sort d'origine, et ce, même si le sort de transformation a une durée supérieure.

#### **[T4] Creo Vim**

Niveau 4 : Créer un daemon féérique.

#### **[T4] Muto Vim**

Gén. : Changer un sort ou un effet d'un niveau inférieur ou égal à (niveau de ce sort + 5) en être féérique.

Niveau 2 : Utiliser du vis pour changer ce vis en être féérique avec (nombre de pions x 5) points de Puissance.

Une fois devenu un être féérique, le mage peut renforcer son lien avec la Dimension féérique en effectuant des rituels de transformation mineurs, donnant ainsi plus de poids à cet enchantement. Ainsi, le mage peut s'octroyer des pouvoirs féériques ou parfaire son imitation de cette humanité qu'il a abandonnée avec le rituel du Devenir. Voici trois exemples de rituels de transformation mineurs (d'autres rituels permettant d'obtenir des pouvoirs féériques existent et peuvent être découverts en expérimentant ou en faisant de la recherche).

**Modification de l'enchantement :** Le mage peut modifier son âge apparent et choisir une combinaison Technique/Forme différente pour définir son apparence. Il peut aussi changer les Arts qui définissent sa personnalité féérique. Il peut encore augmenter son score en Puissance et modifier la Forme qui y est associée. Le niveau de cet enchantement est le même que celui du rituel de transformation qui est en cours de modification.

**Connaissance extraordinaire :** Le mage se donne un score de 1 dans une nouvelle Compétence. Pour ce faire, il faut que, eût-il été humain, il eût pu apprendre cette Compétence et il doit avoir mis 5 points d'expérience de côté à cet effet. Il peut aussi maîtriser des sorts de la sorte pour peu qu'il connaisse déjà ce sort au préalable. Le niveau de cet enchantement correspond à la somme des scores de toutes ses Compétences appartenant à une catégorie autre que celle de la Compétence à acquérir. Par exemple, pour apprendre une Compétence martiale, il faut faire la somme des scores de toutes ses Compétences non martiales, y compris ses Compétences de maîtrise de sort, afin de déterminer le niveau d'effet.

**Le Fay apte :** Le mage peut apprendre un nouveau sort, ce qui correspond pour lui à un pouvoir féérique qu'il peut activer avec sa Puissance. Le niveau de l'enchantement correspond au niveau du sort visé, sort qui lui coûtera sa magnitude en points de Puissance à lancer. Dépasser ce niveau de 5 réduit le coût de 1 ; le doubler rend donc le sort gratuit. Avec ce rituel, le mage peut aussi choisir de réduire le coût d'un sort qu'il connaît déjà. De la même manière, il peut augmenter le nombre de points de Puissance qu'un pouvoir coûte à l'activation pour augmenter son Total de Pénétration.

### **[T3] La lignée de Quendalon**

Après les événements de la Maison divisée, Quendalon prit beaucoup de nouveaux apprentis, désireux qu'il était de partager avec ses loyaux disciples le savoir qu'il avait acquis en Féérie. Il transmet aussi ses secrets à d'autres mages, ne demandant aucune contrepartie matérielle, souhaitant juste répandre sa magie dans tout l'Ordre. Ces mages devinrent connus sous le nom commun de lignée de Quendalon. La seule requête que Quendalon exprima, c'est qu'en échange de ces pouvoirs fantastiques, ces mages rejoignent sa Maison et lui jurent allégeance en tant que primus. Depuis cette époque, les dirigeants de la Maison sont tous descendus de cette lignée, y compris Rhiannon, Vinaria et Handri.

Quendalon initia ses disciples aux trois Mystères arcadiens et les personnages descendant de cette lignée peuvent être initiés au Voyage en Arcadie ou à la Magie des animae grâce à un des nombreux rites d'Initiation. On raconte que, ayant lui-même été élevé par des êtres féériques, Quendalon incita tous ses disciples à remettre les enfants possédant le Don entre les mains de ces êtres. De fait, de nombreux membres de sa lignée possèdent une Magie sous influence féérique. D'autres ont souvent une Expertise magique majeure en Féérie. Lorsque, ayant maîtrisé tous les autres Mystères du cercle intérieur, les doyens de cette lignée croient leurs filii prêts, ils les initient au Devenir et les assistent dans leur transformation en êtres féériques.

Quendalon n'a jamais pris de familial. Ainsi, ceux de sa lignée considèrent d'un œil moins critique les mages qui décident de ne pas effectuer le rituel de la Fondatrice, même s'ils ont souvent des amis féériques et entretiennent des rapports compliqués avec les êtres féériques. Les Arts les plus populaires auprès de

cette lignée sont Vim, Muto et Creo et la plupart des Merinitae étudient une Forme qui correspond au type d'êtres féériques qui les intéresse le plus. On dit que Quendalon avait une affinité marquée pour Terram.

Ces mages sont souvent associés à ce qu'on appelle le « Dernière requête » en référence à une légende qui veut que Bonisagus lui-même s'intéressa au travail de Quendalon, lui confiant la tâche de trouver un moyen de mettre le pouvoir de la Dimension féérique à la portée de tous les mages. C'est la raison pour laquelle les disciples de Quendalon initient parfois des mages d'autres Maisons en général et de la maison Bonisagus en particulier. Nombre d'entre eux sont des Quêteurs et, plus que n'importe quel autre Merinita, ils se dévouent corps et âme à la recherche expérimentale et à l'exploration des limites de la magie hermétique.

#### **[T4] Exemple d'Initiation de la lignée de Quendalon : la Magie des animae**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +16

Détails du rite : l'initié doit passer une saison à explorer une aura féérique, étudiant ses habitants et prenant des notes détaillées sur leur comportement et les rapports qu'ils entretiennent entre eux (+3). Ensuite, il doit trouver un être féérique qui correspond le plus à la Technique et à la Forme qu'il maîtrise le mieux (+1) et s'en faire un ami, recevant ainsi le vice Ami féérique (+3). Pour s'assurer de la durabilité de cette amitié, il doit passer un accord avec lui, abandonnant pour toujours une de ses qualités intrinsèquement humaines comme la couleur de ses yeux, le souvenir de ses parents ou de son premier né (+6). Il est aussi sous le coup d'un Interdit qui lui défend de jamais se dédire sous peine de se voir affliger d'une maladie débilitante féérique (+3).

#### **[T2] Mystères populaires**

Les gens ordinaires ont rassemblé un grand nombre de connaissances sur les êtres féériques au fil des années et les Merinitae ont su intégrer ces connaissances populaires dans un ensemble inédit de Mystères. Ces Mystères concernent la magie féérique associée aux charmes (voir plus haut), y compris les charmes qui servent à concentrer un sort sur une cible précise, les charmes qui servent à faire advenir des événements archétypiques et les charmes qui permettent de mettre le pouvoir des symboles et la magie sympathique au service de travaux de laboratoire.

#### **[T3] Magie des charmes (Mystère populaire mineur)**

Ce Mystère du cercle intérieur permet aux Merinitae d'intégrer des charmes dans leurs sorts pour les rendre plus puissants grâce à la magie sympathique. Pour ce faire, ils doivent d'abord inventer un sort qui inclue un charme précis (ce sort peut être spontané, formel ou rituel). Ensuite, ils doivent décider de la façon dont le charme s'applique à la cible et inclure ce charme dans la présentation du sort. Par exemple, si le nom « Darius » est intégré dans un sort, le mage peut utiliser un charme « Darius » lorsqu'il le lance sur une cible du nom de Darius. De la même manière, un sort peut inclure « l'hiver », « une hache » ou quelque chose de « rouge ».

Un charme ajoute un bonus de +2 au Total de lancement du sort. Le mage peut intégrer dans ses actions le charme inclus dans le sort à chaque fois qu'il le lance. Il lui faut alors soit créer un charme temporaire au moment du lancement, soit avoir sous la main un objet associé à un charme permanent. Lorsqu'un mage lance un sort comprenant les charmes présentés ci-dessus, il peut raconter une histoire sur une personne du nom de Darius, dessiner une scène hivernale, tailler un bâton en forme de hache ou bien jouer un air qui évoque la couleur rouge.

Exemple : Mari Amwithig de Merinita a été initiée à la Magie des charmes et elle a modifié son sort (PeCo[An]30) pour y inclure un charme « ennemi ». Elle passe trois heures à composer un poème sur un ennemi, le transcrivant sur un beau morceau de vélin tanné, et elle réussit son jet de Communication + Langue contre un Facteur de difficulté de 9. À chaque fois qu'elle lit ce poème à partir de ce parchemin tout en lançant son sort sur un de ses ennemis, elle gagne un bonus de +2 à son Total de lancement.

Un sort peut aussi inclure plusieurs charmes en même temps : lorsqu'il invente son sort, le mage précise tous les charmes qu'il y inclut avec comme limite son score en Magie féérique. Il existe différentes catégories de charmes. Elles permettent de mieux comprendre comment ils s'appliquent à la cible et elles sont notées comme suit : « Darius » (personnage), « hiver » (événement), « hache » (objet), « rouge » (aspect). Le mage bénéficie d'un bonus de +1 à son Total de lancement pour chaque charme mobilisé lors du lancement du sort ainsi que d'un bonus supplémentaire de +1 par catégorie de charme représentée. Par exemple, un sort destiné à affecter un « mage » (personnage) du nom de « Darius » (personnage) en « hiver » (événement) permet au mage de bénéficier d'un bonus de +5 à son total de lancement : +3 pour les 3 charmes et +2 pour les 2 catégories différentes représentées.

**[T4] Bonus au Total de lancement :** +1 par charme, +1 par catégorie représentée

Le mage peut aussi utiliser des charmes pour améliorer l'efficacité de sa Pénétration en utilisant son Lien mystique avec la cible. Son multiplicateur de Pénétration augmente alors de 1 par catégorie de charme en plus de celle représentée par le sort. Ce bonus s'ajoute au +2 habituel dû à la représentation symbolique (voir [Liens sympathiques](#), ArM5, page **XX**). Un sort destiné à affecter « Darius » (personnage) en « hiver » (événement) ajoutera +3 au multiplicateur de Pénétration du mage lorsqu'il lance ce sort en bénéficiant d'un Lien sympathique.

**[T4] Bonus de Lien sympathique :** +2, +1 par catégorie de charme représentée en sus de la première

Lorsqu'il lance un sort auquel sont associés plusieurs charmes, un mage peut choisir de ne créer qu'un seul et unique charme qui regroupe tous ces concepts. Ainsi, au lieu d'écrire 3 chansons différentes (une à propos d'un « mage », une autre à propos de « Darius » et une dernière à propos de « l'hiver »), il peut écrire une seule chanson sur « le mage Darius en hiver ». Néanmoins, chaque concept supplémentaire ajoute 3 au Facteur de difficulté de conception du charme. L'écriture d'une chanson sur « le mage Darius en hiver » nécessitera donc de passer un Facteur de difficulté de 12 avec un jet de Communication + Musique.

Les sorts peuvent être créés de telle sorte que le charme lui-même est la cible du sort si l'effet produit un résultat artistique ou poétique satisfaisant. Cela requiert environ 10 minutes de préparation et de passer un Facteur de difficulté de 6 avec un jet d'Intelligence + Finesse. Par exemple, un sort destiné à transformer une personne en lion peut reposer sur l'idée qu'un guerrier et qu'un lion sont tous deux courageux. Ce sort pourrait alors inclure un charme « courageux » (aspect). Cependant, le charme n'aura aucun effet si la cible n'est pas particulièrement Courageuse.

Le choix de n'attribuer aucun bonus aux charmes exagérément vagues (comme « personne » (personnage) ou « Europe Mythique » (lieu)) est laissé à la discrétion du conteur. Les charmes que le conteur estime inadéquats dans la situation en question peuvent aussi être inefficaces. Par exemple, n'importe qui peut être un « ennemi » et il revient au joueur d'expliquer comment le charme peut identifier la cible du sort parmi toutes les cibles potentielles auxquelles le bonus peut s'appliquer.

Un sort incluant des charmes peut être lancé sans que ces charmes soient nécessairement à portée de main ou bien à une cible autre que celle définie par les charmes. Cependant, dans ce cas, les bonus liés aux

charmes ne s'appliquent pas : ces bonus n'ont cours que si ces deux conditions s'appliquent : le mage a les charmes à portée de main et la cible est la bonne.

Au lieu d'accroître ses compétences de maîtrise de sort, un mage peut dédier une partie de son expérience en maîtrise à l'association de charmes supplémentaires à ses sorts formels. Chaque charme lui coûte 1 point d'expérience par degré de magnitude du sort. Tout charme associé à un sort peut être utilisé lors de son lancement, mais le nombre total de charmes inclus dans le lancement du sort ne peut pas dépasser le score du mage en Magie féérique.

[Début d'encadré]

## [T2] Catégories de charmes

Adage : « Dans le vin la vérité », « Le pouvoir tend à corrompre » ou encore « Loin des yeux, loin du cœur ».

Aspect : une qualité particulière de la cible telle que petit, soûlard, fainéant ou fruste.

Personnage : le nom de la cible, son travail, son titre, sa lignée, son surnom, son âge ou sa marque de naissance.

Événement : ce que la cible fait : une chasse, une quête de justice, un sentiment amoureux, une opération de secours, une quête.

Objet : la forme ou la matière de la cible ou bien un objet étroitement lié à la cible.

Lieu : l'endroit où se trouve la cible : une forêt, une montagne, une alliance, un village ou un vaisseau.

[Fin d'encadré]

## [T3] Magie d'intrigue (Mystère populaire majeur)

Les magiciens populaires savent que les choses doivent toujours se produire d'une certaine manière dans un conte médiéval et ils pensent qu'ils font eux-mêmes partie d'un conte en cours de déroulement. Ce Mystère permet au mage de façonner l'histoire de sa propre vie en utilisant une forme de magie populaire qui influe sur le cours des événements en créant des circonstances particulières, comme dans un conte médiéval. Le mage ne fait que rassembler des conditions propices à un certain déroulement dans les mythes ou les légendes, selon un procédé similaire à celui qui permet aux êtres féériques de prendre vie grâce aux croyances et aux histoires populaires.

La Magie d'intrigue nécessite que le mage crée un charme d'intrigue au préalable. Il s'agit d'un type de charme spécifique qui ne peut être créé spontanément car il s'inspire d'une qualité unique d'un événement. Par exemple, pour créer un charme d'intrigue « mage », il peut avoir besoin d'un lien avec un mage particulièrement remarquable. De la même manière, pour créer un charme d'intrigue « hiver », il peut avoir besoin de se rappeler avoir passé la nuit la plus froide de l'année sur un talus de neige. Un charme d'intrigue « hache » peut, lui, nécessiter une hache d'extrêmement bonne facture qui fut jadis utilisée pour abattre une forêt entière. Trouver un objet adéquat à associer à un charme d'intrigue peut faire l'objet secondaire d'une quête importante comme trouver un animal compatible pour en faire son familier. Sans ce cadre légendaire, un mage ne peut pas créer un charme d'intrigue effectif.

Une fois inspiré, le mage prépare son charme comme d'habitude : il fait l'acquisition d'un objet propre à contenir le charme et passe plusieurs heures à le confectionner. Il effectue ensuite un jet de Caractéristique

+ Compétence associées à la fabrication pour passer un Facteur de difficulté de 9. Comme pour les charmes de Magie des charmes, le charme doit être rangé dans une catégorie (adage, aspect, etc.) à laquelle l'élément d'intrigue s'applique. Par exemple, après avoir vécu un siège mémorable, il peut créer un charme « château » (lieu), « bataille » (événement) ou « qui va lentement va sûrement » (adage).

Un charme d'intrigue peut être utilisé à n'importe quel moment, mais il est plus pertinent de l'utiliser lorsque le personnage s'est lancé dans une aventure. Pour l'activer, le mage doit dépenser 1 point de Confiance. Une fois activé, l'idée contenue dans le charme se manifeste pendant la séance : un événement se produit, un objet apparaît, un autre personnage est affecté ou un thème est mis au premier plan, généralement au profit du mage. Le joueur peut suggérer au conteur la direction à prendre, mais c'est à celui-ci que revient le choix des conséquences effectives et de la façon dont le charme se manifeste dans le récit. Le choix de l'élément d'intrigue est une prérogative du conteur. Cet élément doit intervenir, mais pas nécessairement comme le joueur le veut, et il est même possible qu'il ne réalise pas que le charme se manifeste.

Exemple : Après avoir été initiée à la Magie d'intrigue, Mari Amwithig parvient à convaincre, par la ruse, un seigneur féérique de renoncer à son droit de naissance et une couronne d'argent matérialise cet événement. Elle écrit un poème sur son ingéniosité, choisissant de créer un charme « subtil » (aspect), et parvient à passer un Facteur de difficulté de 9 avec son jet de Communication + Langage : la couronne devient un charme d'intrigue. Plus tard, avant d'entrer dans un marché féérique, elle ceint cette couronne et dépense 1 point de Confiance, se récitant le poème à voix basse. Grâce à cela, le conteur décide qu'elle traite particulièrement bien, négociant subtilement un tonneau de vin contre un serviteur goblin qui lui obéira pendant 1 an et 1 jour ou bien jusqu'à ce qu'elle lui pose une question à laquelle il ne peut répondre.

Généralement, un charme d'intrigue doit pouvoir s'appliquer à la situation, prenant la forme d'un indice pour résoudre un mystère ou d'un allié dont l'aide est la bienvenue. On peut aussi envisager qu'il prenne la forme d'un bonus temporaire à certains jets. Il ne s'agit pas d'un miracle ou de quelque chose de très puissant, mais de quelque chose qui donne l'impression au joueur d'avoir un peu plus de prise sur la scène. Il faut le concevoir comme un Vice d'Histoire mineur qui s'appliquerait à toute l'aventure considérée et dont le mage peut tirer profit s'il y prête attention. Si un net avantage en jeu est requis, on part du principe que le personnage a un bonus de +3 à tous les jets associés au charme pour toute la scène.

Le mage peut aussi choisir de remplacer les charmes par des charmes d'intrigue dans les sorts affectés par la Magie des charmes. Ainsi, les charmes d'intrigue deviennent autant « d'éléments perturbateurs » dans leur catégorie. Un charme d'intrigue peut être utilisé à la place de n'importe quel autre charme pour peu qu'ils appartiennent tous deux à la même catégorie : un mage peut remplacer un charme « mage » (personnage) ou « Darius » (personnage) par un charme d'intrigue « guide » (personnage) lorsqu'il lance un sort impliquant l'un des deux premiers charmes car ils affectent tous deux des personnages. Il en coûte toujours 1 point de Confiance au mage pour que le charme s'active.

#### **[T4] Magie des symboles**

La Magie des symboles recouvre divers travaux de laboratoire liés aux charmes et aux symboles utilisés en magie sympathique.

Un mage possédant la Magie des symboles peut utiliser des charmes pour créer des objets magiques majeurs dans la limite du nombre imposé par son score en Magie féérique, ajoutant le double du bonus lié aux charmes et aux catégories à son Total de laboratoire et non à son Total de lancement. Si cette Magie est utilisée en conjonction avec un Lien sympathique, le multiplicateur de Pénétration de l'objet est alors accru en conséquence, ce qui ne présente un réel intérêt que si certains niveaux sont dédiés à sa

Pénétration. Comme les charmes sont intégrés dans l'effet à sa création, cet effet ne peut affecter une cible différente de celle spécifiée par le charme, à la différence des sorts qui, dans ce cas, ne bénéficient simplement pas du bonus. L'événement déclencheur doit aussi intégrer ces charmes. L'effet ne peut donc pas avoir un déclencheur environnemental ou connexe même si le mage peut toujours restreindre le champ des personnes qui peuvent utiliser l'objet en question.

Exemple : Le parents de Mari Amwithig lui fabrique une flûte enchantée avec plusieurs effets intégrés grâce à la Magie des symboles. Un de ces effets lui permet de converser avec les animaux (InAn20). 3 charmes sont inclus dans cet effet : « cet animal peut voler » (aspect), « foncé » (aspect), « on n'entend que ce qu'on veut bien entendre » (adage) et ils lui permettent de bénéficier d'un bonus de +10 à son Total de laboratoire (3 charmes de 2 catégories différentes, doublé). Ces charmes limitent l'effet aux animaux sombres qui volent et ni le mage ni l'animal n'entendront des choses qu'ils ne veulent pas entendre. Si Mari bénéficie d'un Lien sympathique avec l'animal, elle reçoit un bonus de +3 à son multiplicateur de Pénétration. Pour activer la flûte, elle doit jouer une chanson évoquant le vol, ce qui est foncé et le fait d'entendre ce qu'on veut bien entendre.

Un mage possédant cette Vertu peut aussi adjoindre des bonus de charme à son talisman. La procédure est similaire à celle qui consiste à accorder un talisman à sa forme ou à son matériau. Le mage peut modifier son talisman pour qu'il se comporte comme un charme dans certaines circonstances, augmentant son Total de lancement à chaque fois que les conditions sont réunies, comme pour la Magie des charmes. Un talisman peut être accordé à autant de charmes qu'un mage le désire, mais au rythme d'un seul charme par saison et dans la limite du score en Magie féérique du mage pour un même effet.

Un mage maîtrisant la Magie des symboles peut créer des charmes permanents que les autres personnages peuvent utiliser, créant des représentations symboliques ou intégrant les effets du Voyage en Arcadie ou de la Magie d'intrigue dans des objets que les personnages n'ayant pas été initiés à ces Mystères peuvent transporter. C'est alors la personne qui utilise le charme qui l'active et non le mage qui l'a confectionné et c'est donc cette même personne qui dépense le point de Confiance nécessaire à l'activation ou qui se concentre sur la destination de la sente lorsque le charme est utilisé.

Dernière chose, le mage gagne la capacité de créer des sorts rituels avec une nouvelle Portée, Durée ou Cible Symbole dont la description est fournie plus bas. Chaque rituel nécessite qu'il crée une représentation symbolique qui désigne la cible à travers au moins 3 charmes différents (Magie féérique 3 et un jet de Caractéristique + Compétence contre un Facteur de difficulté de 12 sont requis pour créer le symbole). Par exemple, un portrait destiné à affecter la Reine des Fées d'Irencillia à la Portée Symbole peut comprendre un charme « reine » (personnage), un charme « hiver » (événement) et un charme « être féérique » (personnage). Pour utiliser la Portée, la Durée et la Cible Symbole dans un même sort, il faut créer 9 charmes (et donc avoir un score de 9 en Magie féérique).

Si un des charmes ne s'applique pas lorsque le rituel est effectué, le sort échoue. Si une des conditions liées à ces charmes disparaît alors que le sort est actif, son effet cesse immédiatement.

Chaque utilisation d'un symbole nécessite un sort rituel indépendant. Toutefois, si les charmes sont assez généraux, un même rituel peut de nouveau être utilisé dans des circonstances différentes. Par exemple, le sort rituel décrit ci-dessus pourrait affecter une reine humaine possédant du sang féérique lorsqu'il est lancé en hiver du moment que les charmes « reine », « hiver » et « féérique » la désignent bien comme cible.

[Début d'encadré]

**[T2] Portée, Durée et Cible Symbole**

**Symbole (Portée) :** Il est possible d'affecter quelque chose représenté par un symbole comme s'il existait un Lien mystique avec cette chose, permettant essentiellement de créer un Lien mystique avec la cible. Ce sort doit être rituel, mais il est en tout identique à un sort ayant pour Portée Lien mystique. Si le symbole ne désigne pas spécifiquement la cible, le sort échoue car un Lien mystique doit être propre à une seule et unique cible (à moins que la Cible ne soit Symbole).

**Symbole (Durée) :** L'effet dure aussi longtemps que le symbole (et le symbole doit être un objet physique ; un poème ou une chanson doivent donc être couchés sur le papier). Si le symbole est brisé, effacé, s'il tombe en morceaux, s'il meurt ou s'il est endommagé de quelque manière que ce soit, le sort cesse de faire effet. Si la cible change de telle manière que n'importe laquelle des qualités du symbole n'est plus pertinente, le sort s'interrompt, mais l'effet reprend dès que toutes les qualités considérées se vérifient de nouveau. À la différence de la Durée Jusqu'à (Condition), cet effet peut survivre au lanceur. Cette Durée est de même niveau qu'une Durée Année et un rituel est requis pour lancer le sort.

**Symbole (Cible) :** Toutes les cibles représentées par le symbole sont affectées dans les limites de la portée du sort. Cette Cible est considérée comme étant de même niveau que Délimitation bien qu'il s'agisse essentiellement d'un grand Groupe et les modificateurs dus à la taille de la cible s'appliquent. Un rituel est requis pour lancer le sort.

[Fin d'encadré]

### [T3] Héritiers de Merlin

Après l'inauguration de la maison Ex-Miscellanea en 817, un grand groupe de mages non hermétiques issus des îles britanniques accompagna Pralix en Rhénanie et prit part à sa cérémonie d'accueil en tant que treizième Maison. Parmi les membres du groupe il y avait un devin gallois du nom d'Emrys ainsi que son fils de 6 ans, Ambrosius. Emrys avait eu la vision que son fils mourrait alors qu'il était encore un enfant, mais il avait conclu un pacte avec les êtres féériques de son pays natal pour échanger sa vie contre celle de son fils. Il avait été le conseiller en magie d'une cour féérique pendant de nombreuses années et sur ordre du roi féérique on lui avait accordé le droit de rester auprès de son fils pendant 7 ans et 1 jour (le temps qu'il restait à vivre à son fils) pour garantir l'avenir de son fils avant de prendre sa place dans le séjour des morts.

Emrys souhaitait que son fils intègre la maison Merinita. Lors du Tribunal pendant lequel Emrys prêta le Serment, Quendalon annonça la nouvelle direction qu'il souhaitait donner à sa Maison. Le primus aux yeux de rubis écouta l'histoire du devin, accepta la tâche qu'il lui confiait et emmena l'enfant avec lui à Irencillia. Emrys partit avec eux, y demeurant assez longtemps pour s'assurer que son fils s'était bien installé et avait été officiellement adopté comme disciple par Quendalon puis il retourna au Pays de Galles pour faire face à son destin. On dit que certains possédant la Double vue ont pu parfois voir l'esprit d'Emrys veiller sur le garçon pendant les mois d'été.

Ambrosius de Merinita avait de toute évidence un important héritage féérique (sa mère était une enchanteresse féérique, ou du moins, c'est le bruit qui court) et il avait déjà fait preuve de puissantes capacités surnaturelles avant que Quendalon ne l'initie aux secrets de la Magie féérique. Le temps allant, il commença à faire preuve d'une connaissance instinctive des autres Mystères, de la magie associée aux charmes et aux symboles, ainsi que de la fortune et du destin. Il possédait un talent remarquable pour les prédictions symboliques et il confia nombre de celles-ci dans de longs parchemins de couplets poétiques.

[Début d'encadré]

**[T2] Sorts répétitifs**

Choisir la fréquence qui se rapproche le plus de la période de répétition du sort en arrondissant à la magnitude supérieure. Par exemple, un sort qui se répète toutes les 10 minutes ajoute 5 magnitudes. Un sort ne peut pas se répéter à une fréquence supérieure à 1 fois par minute.

[Début de tableau]

**[T4] Fréquence            [T4] Magnitudes**

minute	+5
jour	+4
mois	+3
année	+2
décennie	+1

[Fin de tableau]

[Fin d'encadré]

Il prit des apprentis qui, suivant son exemple, apprirent à émettre des prophéties aussi remarquables, chacun ayant son propre moyen de prédiction. Un de ses disciples avait toujours avec lui un assortiment de pierres taillées décorées de symboles. Lorsqu'il lançait un sort, il avait l'habitude de les lancer et de les consulter. Un autre de ses disciples était musicien et il composait une chanson différente pour chaque charme. Un troisième encore était féru d'héraldique et il créait des charmes à partir de couleurs et d'objets.

Cette lignée hermétique existe toujours sous le nom « d'Héritiers de Merlin » car beaucoup affirment que le père d'Ambrosius descendait de ce grand magicien de l'ancien temps. Leurs disciples sont souvent conseillers auprès des cours féériques, les mages n'étant pas censés œuvrer en tant que mages de cour auprès des vulgaires (il s'agit là de quelque chose bien au-dessous d'eux), mais il n'y a pas de raison qu'un mage ne puisse pas jurer fidélité à un roi ou à une reine féérique. Il ne faut juste pas qu'il attire les foudres de leur fureur sur l'Ordre.

Les Héritiers peuvent être initiés à la Magie des charmes ou à la Magie d'intrigue et ils apprennent généralement la Magie des symboles plus tard dans leur vie, généralement après que leur maître a pris sa retraite et qu'ils ont pris sa place à la cour. Nombre d'entre eux ont du Sang féérique et ils développent souvent Prémonitions, Double vue ou bien une Expertise magique majeure en charmes. Le Liement du Don est aussi courant. Intellego est de loin leur Art de prédilection. Ils prêtent souvent serment d'allégeance aux seigneurs et aux dames féériques lorsqu'ils sont initiés à la Magie féérique et leurs Quêtes initiatiques des Mystères du cercle intérieur peuvent impliquer qu'ils obéissent à leurs désirs, qu'ils protègent leur royaume ou qu'ils mènent une guerre contre leurs ennemis.

**[T4] Exemple d'Initiation des Héritiers de Merlin : la Magie des charmes**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +8

Détails du rite : L'initié doit sélectionner une Compétence de confection de charme et passer un an en apprentissage auprès d'un maître en la matière (+1). Il doit ensuite créer un charme pour un noble féérique en utilisant des matériaux très onéreux (du bois de première qualité, un instrument exceptionnel, un costume richement confectionné ou de l'encre dorée) (+1) qui représente une qualité symbolique importante du mécène (+3). Il lui faut donc d'abord rechercher et obtenir cet objet mythique ou légendaire sans pareil pour pouvoir l'associer au charme (+3). Il peut s'agir d'un objet qui a jadis appartenu à un mage célèbre ou à quelque grande figure historique.

## **[T2] Mystères d'illusion**

Ces Mystères sont liés aux illusions et aux images, y compris à certains aspects du monde matériel que les fées peuvent voir, mais pas la plupart des humains. Cela concerne aussi des durées inhabituelles pour les sorts de Magie féérique qui peuvent ainsi durer presque éternellement.

## **[T3] Minutage de sort (Mystère d'illusion mineur)**

Ce Mystère permet à un mage d'utiliser de nouvelles Durées pour ses sorts. Seuls ceux qui ont été initiés à ce Mystère peuvent lancer ou inventer des sorts et des effets faisant usage de ces Durées.

Trois de ces nouvelles durées permettent au mage de lancer un sort et de le mettre « en pause » pendant un certain temps prédéfini. L'effet et sa Pénétration sont alors définis au moment où le sort est libéré, comme s'il venait tout juste de le lancer. Si les paramètres ne s'appliquent plus (la cible est passée hors de portée, par exemple, ou a effectué un changement de taille radical), le sort n'a aucun effet.

### **[Début de liste]**

\* Retenue (Durée) : cette Durée est du même niveau que Concentration. Le mage peut lancer le sort comme d'habitude, mais tant qu'il se concentre, son effet est retardé. Lorsqu'il relâche sa concentration, le sort est lancé et on considère qu'il a une durée Momentanée.

\*Midi/Minuit (Durée) : cette Durée est semblable à Soleil, mais elle ne se déclenche pas avant l'aube, le crépuscule, midi ou minuit. Cette Durée s'étend ensuite jusqu'à la prochaine aube, crépuscule, midi ou minuit. Par exemple, un sort lancé juste après l'aube ne se manifestera pas avant midi et durera donc jusqu'au crépuscule.

\* Saison (Durée) : cette Durée ne commence à s'appliquer qu'au moment de l'équinoxe ou du solstice le plus proche et elle s'étend jusqu'à l'équinoxe ou au solstice suivant. Elle est de même niveau que Lune, mais nécessite un sort rituel comme Année.

### **[Fin de liste]**

Trois autres Durées comprenant des conditions peuvent être intégrées dans le sort à sa création. Elles sont semblables à la Durée Jusqu'à (Condition).

### **[Début de liste]**

\* Pendant que (Condition) (Durée) : la cible doit effectuer une certaine activité, comme jouer d'un instrument, chanter ou bien lire un livre, ou remplir quelque condition physique courante et temporaire comme dormir ou être saoul. Tant que cette condition s'applique, le sort demeure actif. Cette Durée est du même niveau que Concentration.

\* Pas (Condition) (Durée) : le sort dure aussi longtemps que la cible *ne* remplit *pas* une certaine condition physique comme dormir ou parler. Cette Durée est du même niveau que Soleil, mais l'effet ne peut pas excéder une durée de 1 mois.

\* Si (Condition) (Durée) : cet effet se déclenche si la cible remplit une certaine condition. Il a une durée supplémentaire qui détermine le temps pendant lequel le sort reste actif une fois qu'il a commencé à faire effet. Pour déterminer le niveau du sort, il faut ajouter 4 magnitudes au niveau dû à la Durée du sort une fois qu'il a commencé à faire effet. De plus, ce sort doit être lancé comme un sort rituel. Le sort expire sans jamais s'activer si le lanceur traverse un Crépuscule (même temporairement), s'il meurt ou si une année s'écoule.

### [Fin de liste]

De plus, ce Mystère permet aux sorts Merinita d'avoir un effet répétitif. Ces sorts sont conçus pour que, dès l'instant où ils sont lancés, ils se déclenchent toujours sous une certaine condition matérielle ou environnementale, leur niveau augmentant de fait comme décrit dans le tableau plus haut. Un sort répétitif doit être lancé rituellement et les effets qui nécessitent un rituel du fait de leurs effets inhabituels ou de leur origine non hermétique (et non pas de leur niveau ou de leur configuration) ne peuvent se répéter. Par exemple, un rituel avec une Durée Année peut se répéter, mais des effets durables comme ceux du Toucher guérisseur du chirurgien (CrCo20) ou des effets uniques comme celui du Souffle des cieux (ReAu40) ne le peuvent pas.

Il est possible d'attribuer un déclencheur aux sorts répétitifs en utilisant les Durées de (Condition) spéciales présentées ci-dessus. Le coût de la répétition dépend de la fréquence à laquelle ils peuvent s'activer. Si un effet de quotidien est activé 2 fois dans une même journée, le déclencheur n'aura aucun effet la seconde fois. De plus, les sorts ne peuvent se cumuler. Lorsqu'un sort se répète, les effets de sa précédente activation s'annulent avant de s'appliquer de nouveau. La coupure n'est toutefois pas notable : comme pour les objets enchantés, la transition semble souvent lisse.

### [T3] Fascination (Mystère d'illusion majeur)

Les fascinations sont des illusions qui incluent une bonne part de réel. Il s'agit de sorts Muto et Creo Imaginem que seuls les mages possédant cette Vertu peuvent créer ou lancer.

Une fascination semble posséder toutes les propriétés que sa source d'inspiration matérielle, y compris sa substance. Ainsi, une fascination de pont peut supporter du poids, une fascination de feu peut enflammer du parchemin et une fascination de vin peut éteindre la soif. La fascination est en essence réelle tant que le sort dure, ce qui implique qu'elle peut avoir des conséquences durables sur son environnement.

Étant donné que les fascinations sont plus « solides » que les autres illusions, on peut, à la différence des autres sorts Imaginem, y résister grâce à la Parma magica et à d'autres formes de Résistance magique. Cela est dû au fait que la fascination ne donne pas simplement à la cible l'image d'autres espèces, elle modifie réellement ces espèces. Les fascinations ne sont, toutefois, toujours que des espèces et elles sont affectées par la forme Imaginem. Une fascination de pierre n'est pas affectée par Terram, mais elle peut être détruite avec du Perdo Imaginem. Les fascinations sont aussi des illusions et les personnages possédant la Double vue peuvent voir à travers elles s'ils y sont attentifs. Savoir qu'une chose est une fascination ne protège toutefois pas contre elle. Après tout, une fascination de feu reste un feu qui brûle quiconque la touche, que cette personne puisse voir à travers ou pas.

### [Début d'encadré]

**[T2] Règles pour la fascination**

Des fascinations particulièrement complexes comme celles qui imitent à la perfection un sujet bien identifiable ou celles qui incluent des composantes sensorielles complexes comme des mots clairement énoncés ou des parties animées rajoutent une magnitude au sort. Produire une fascination qui peut se déplacer ou agir à la demande mentale du lanceur rajoute 2 magnitudes.

Transformer une cible animée (quelque chose qui peut se déplacer de son propre chef) en objet inanimé est aussi plus difficile et rajoute 2 autres magnitudes. Cependant, avec le temps, la cible commence à retrouver sa mobilité, à moins que le lanceur ne se concentre régulièrement sur l'effet. Par exemple, une personne peut être transformée en arbre, mais si on l'ignore pendant quelques jours, cet arbre peut commencer à bouger et à avoir des traits humains comme sa nature essentielle commence à refaire surface.

La forme finale d'une cible transformée en fascination possèdera généralement des caractéristiques reconnaissables de sa vraie forme. Par exemple, une personne qui a été transformée en animal peut demeurer extrêmement expressive voire conserver d'autres qualités humaines comme la capacité de parler ou de marcher en position verticale. Les modificateurs de taille s'appliquent aussi au niveau du sort s'il implique un changement significatif entre la forme originale et la nouvelle forme.

**[T4] Creo Imaginem**

Niveau 10 : Créer une fascination.

**[T4] Muto Imaginem**

Niveau 10 : Changer une cible en fascination (complément dans le Forme de la cible requis).

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

**[T2] Fascinations de sort**

La branche Merinita des Disciples de Pendule a développé une utilisation singulière de la Fascination inspirée du nom de leur ancêtre. Au lieu d'utiliser la métamagie pour transformer des sorts en d'autres sorts, ils utilisent des fascinations pour atteindre ce même objectif. Ces fascinations de sort doivent obéir aux règles pour Muto Vim car elles ne peuvent pas toucher à de la magie spontanée, elles doivent viser un sort lancé par un autre mage, elles doivent faire l'objet d'un lancement rapide et elles doivent passer le Total de Pénétration du sort. Elles doivent aussi spécifier la Forme du sort visé ainsi que son type de magie (Magie hermétique, Magie féérique, magie parallèle, etc.)

Les fascinations de sort sont de très bons outils de contre magique, mais lorsqu'elles sont utilisées volontairement sur un mage à son insu, on considère qu'elles le privent de ses pouvoirs magiques et les mages dont les blagues ont des effets dévastateurs peuvent se voir trainer devant le Tribunal à ce motif. Les Disciples de Pendule sont détestés par la plupart des mages de la maison Flambeau et ils peuvent même se retrouver impliqués dans des Guerres de magiciens, juste par principe, juste pour s'opposer à eux.

**[T4] Boule de musique abyssale**

MuIm20

P : Voix, D : Mom, C : Ind

Comp. : Vim

Ce sort vise un sort formel Ignem au moment de son lancement, le transformant de telle manière que, au lieu de créer du feu, de la chaleur ou de la lumière, il produit une explosion parfaitement inoffensive de sons et de couleurs. Ce sort est connu pour avoir été le préféré de Pendule et il l'a enseigné à tous ses disciples Merinita après les avoir initiés aux mystère du cercle intérieur de la Fascination. Il est bon de garder à l'esprit que, puisque ce sort doit faire l'objet d'un lancement rapide, il ne peut pas être lancé formellement à moins qu'il ait été maîtrisé dans ce but précis.

(Base 10, +2 Voix)

### [Fin d'encadré]

Les Merinitae reçoivent toujours le vice Magie vulnérable lorsqu'ils sont initiés à ce Mystère. De ce fait, nombreux sont ceux qui pensent qu'il est impossible de tuer avec des fascinations car chacune d'entre elles contient une faille spécifique qui peut anéantir ses effets. On raconte donc qu'une personne qui aurait été tuée par une fascination créée par un mage vulnérable au fer pourrait revenir à la vie si on la touchait avec un clou en fer. Certains pensent que, dans ce cas, un être féérique qui lui ressemble vient prendre sa place ou bien que son corps devient possédé par un esprit féérique. Certains pensent même que cela signifie que le fantôme de ceux qui ont été tués par une fascination demeure en Arcadie jusqu'à ce qu'ils meurent réellement.

### [T3] Perpétuité (Mystère d'illusion majeur)

Ce Mystère permet à un mage d'utiliser 3 nouvelles Durées pour ses sorts qui peuvent alors potentiellement durer pour toujours. Ces trois Durées sont toutes de même niveau que la Durée Année et elles nécessitent toutes un lancement rituel.

### [Début de liste]

\* Puissance (Durée) : La cible ou le lanceur doit posséder une Puissance féérique ou magique et être en vie. Le sort échoue si l'une de ces conditions ne se vérifie pas y compris à cause d'un passage au travers du Crépuscule du magicien, en Arcadie ou vers quelque autre état éthéré.

\* Aura (Durée) : Le sort dure tant que la cible demeure au sein d'une aura surnaturelle. Si la cible quitte cette aura voire tout simplement le monde matériel (si elle meurt, traverse le Crépuscule ou va en Arcadie par exemple), le sort cesse de faire effet. La cible peut toutefois se déplacer d'une aura à une autre tant que les deux auras se recouvrent, soit tant que la cible ne quitte jamais une aura surnaturelle de quelque type que ce soit.

\* Caché (Durée) : Le sort dure tant que le lanceur ou la cible (ou une partie importante du lanceur ou de la cible) est caché d'une manière ou d'une autre. Cette couverture peut être procurée par le fait d'être enterré, enfermé dans une boîte, recouvert d'un rideau ou dissimulé par un costume. Même un sort peut procurer cette couverture. La seule condition est que l'effet avec la Durée Caché ne cache pas lui-même la cible. Si quelqu'un d'autre que le lanceur le découvre, le sort s'arrête immédiatement.

### [Fin de liste]

Les Merinitae qui apprennent Perpétuité reçoivent généralement le vice Magie contre nature lors de leur Initiation.

### **[T3] Culte des mystères : les Disciples de Pendule**

Pendule est considéré presque comme une légende au sein de l'Ordre. Nul ne sait quelle part de son histoire est vraie et quelle part est inventée. La légende veut que le magicien provençal qui avait été découvert par Flambeau ait refusé l'ultimatum imposé par ce dernier de « s'associer ou mourir ». Pendule était assez puissant pour échapper au tempérament explosif du Fondateur ainsi qu'à ses disciples dans leur désir de le détruire. Nombre de récits comiques présentant Pendule comme un farceur qui tint en échec le puissant et tempétueux mage Flambeau avec son astuce et ses illusions sont devenus partie intégrante de la tradition hermétique.

Il semblerait que Pendule ait fini par se lasser de ces jeux et ait pris quatre apprentis auprès de lui. Nul ne sait exactement pourquoi il agit de la sorte, peut-être voulait-il simplement partager ses secrets avec d'autres mages avant de mourir ou bien peut-être désirait-il apprendre la théorie de la magie hermétique auprès d'eux. Deux de ces apprentis provenaient de la maison Merinita et, ayant été initiés à la Magie féérique par Quendalon, ils furent en mesure de maîtriser les Mystères d'illusion que Pendule leur enseigna alors que les deux autres apprentis n'y parvinrent pas. Plus tard, ces Merinitae enseignèrent eux-mêmes ces secrets à leurs disciples dans le cadre d'une lignée particulière de la Maison.

La magie de Pendule était très sensuelle et personnelle et il croyait tout particulièrement en l'usage de sons et de couleurs dans ses sorts. Il attendait de la magie qu'elle transforme celui qui la manipule et non pas qu'elle se soumette à lui et, bien qu'il fût étrangement sensible à l'écoulement du temps, il semblait éprouver quelques difficultés avec les durées hermétiques standard, préférant que ses sorts reposent sur des conditions étranges ou bien ne se déclenchent pas au moment même de leur lancement. Il avait aussi le secret d'autres Mystères que ses disciples Merinita ne parvinrent pas à maîtriser et d'autres lignées dédiées à sa magie existent toujours de nos jours dans d'autres Maisons et d'autres sectes de (et à peut-être l'extérieur de) l'Ordre.

Les Disciples de Pendule sont généralement initiés au Minutage de sort et à la Fascination par leur maître. Imaginem est quasiment toujours leur Art de prédilection. Une faiblesse commune aux membres de cette lignée est le fer (les deux disciples Merinitae de Pendule y étaient particulièrement sensibles) et les Merinitae de Pendule apprennent souvent l'art des Sorts improvisés ou bien un Expertise magique majeure en sorts de parade.

Pendule mourut discrètement en 854, mais pas avant d'avoir confié un dernier secret magique à chacun de ses disciples. Pour entretenir cette tradition, le mystère du cercle intérieur de la Perpétuité n'est généralement pas révélé à un mage tant que son maître n'est pas mourant qui l'y initie alors, dernière leçon du maître à son élève.

### **[T4] Exemple d'Initiation des Disciples de Pendule : le Minutage de sort**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +12

Détails du rite : l'initié prend part à une cérémonie durant laquelle il doit passer un jour et une nuit entiers sans dormir, lançant à chaque tour des sorts Imaginem qui ne puisent pas dans la Fatigue pour compter le nombre de moments individuels qui s'écoulent durant ce laps de temps (+3). Une fois ce rite effectué, il reçoit trois Vices mineurs pour représenter la façon dont sa magie glisse dans l'illusion ainsi que le fait que sa façon de concevoir le temps devient plus rigide : Magie inoffensive (+3), Mauvaise mémoire (visages) (+3) et Handicap social (+3). On dit que cette Tribulation rend l'initié plus semblable à Pendule et nombre

de ses disciples commencent à porter des habits multicolores et débraillés, à se teindre les cheveux ou à transformer radicalement leur apparence après leur Initiation.

## [T2] Mystères de la nature

Merinita pratiquait une magie très différente de celle du reste de la Maison. Elle touchait au pouvoir des forêts non domestiquées et faisait ressortir les qualités magiques de la nature. Ses Mystères sont généralement extérieurs au domaine de compétence de la Magie féérique et ils ne sont généralement pas à la portée des membres de sa Maison. On les trouve parfois chez des mages d'autres Maisons, tout particulièrement chez les mages bjornaers de la lignée perdue de Myanar et il resterait un ou deux mages de la nature dans la Maison pour montrer la voie aux autres, enseignant les Mystères de la nature en parallèle des Mystères de la Maison de Magie féérique. La plus grande partie des Mystères de la nature sont toutefois réservés aux membres de la Maison de Merinita.

[Début d'encadré]

## [T2] Exemples de Connaissance de la nature

### [T4] Connaissance [T4] Description

Animaux Toutes les créatures sauvages de la région

Eau Les fleuves, les rivières, les lacs, les mers et les océans

Climat Le ciel et les grands espaces ouverts

Forêt L'esprit des arbres et toute la flore

Désert Terres chaudes, arides et non arables

Montagne La terre et la roche des collines, pics rocheux et vallées

[Fin d'encadré]

## [T4] Connaissance de la nature (Mystère du dernier cercle mineur)

En tant que premier pas dans les Mystères de la nature, le mage doit choisir un type de nature auquel il est lié. Cela représente son lien surnaturel avec le monde naturel. Le personnage gagne une Compétence surnaturelle appelée Connaissance de la nature et qui est associée au type de nature qu'il a choisi. Par exemple, un personnage intéressé par la forêt apprendra Connaissance de la forêt et un mage intéressé par les animaux apprendra Connaissance des animaux. Le Mystère lui octroie un score de 1 dans cette Compétence. Il est de notoriété publique que Merinita s'intéressait tout particulièrement aux forêts, d'où le fait que la Connaissance de ce terrain soit la plus répandue. Les personnages qui ont appris la Connaissance de la forêt telle que présentée dans Les Gardiens de la forêt : le Tribunal du Rhin possèdent effectivement cette Compétence.

Le score du personnage en Connaissance de la nature a plusieurs utilités. D'une part, il peut être utilisé comme Connaissance d'une région pour le lieu où le mage a appris cette Compétence. Cette connaissance comprend aussi la connaissance des êtres surnaturels et des lieux liés à la région et tout particulièrement de ce qui leur plaît ou les met en colère. À mesure que cette compréhension grandit, le mage développe un rapport avec la nature même en dehors de ce territoire familier, ce qui lui permet de communier avec la

nature en d'autres endroits. Pour représenter cela en jeu, il convient de considérer qu'en dehors de sa région natale, son score en Connaissance de la nature est inférieur de 3.

De manière similaire, la Connaissance de la nature permet au personnage de communiquer avec le type de nature associé à sa Compétence. Pour une grande partie de la nature, ce type de communication est lent et nombre de concepts sont difficilement communicables car le personnage est limité par les sens et la faculté de raisonnement du sujet. Un personnage avec Connaissance de la montagne 5 peut interroger un rocher en le touchant juste, même si ce processus prendra probablement plusieurs heures.

Le score en Connaissance de la nature ne peut s'accroître que par des Aventures, de la Pratique ou de l'Exposition et la qualité de la source est égale à la valeur de l'aura de la région. Les mages de la nature sont souvent très attachés à ce lieu où ils tendent à passer beaucoup de temps.

[Début d'encadré]

## [T2] Utilisation de la Connaissance de la nature

Les effets des différents scores en Connaissance de la nature sont présentés ci-dessous. Un score négatif n'engendre aucun effet utile. Il faut toujours considérer le score du mage en Connaissance de la nature comme inférieur de 3 lorsqu'il se situe hors de sa région natale.

0 Compréhension élémentaire de la région. Le mage doit passer quelques petites heures à cet endroit pour localiser des lieux importants et connaître ses principaux dangers.

1 Compréhension fondamentale de l'endroit, de ses habitants et de ses lieux importants. Une communication limitée est possible.

2 Conscience des éléments surnaturels de la région. Le mage peut dire lorsqu'ils sont proches ou si quelqu'un a été affecté par eux. Il peut sentir où se trouvent les frontières des régions magiques de la région.

3 Le mage peut localiser du vis dans la région une fois par saison en ne passant que quelques jours à chercher.

4 Compréhension mutuelle avec les habitants surnaturels de la région. Ils ont tendance à adopter une attitude neutre vis-à-vis du mage. Grâce à des signes et à l'observation de leur comportement, le personnage peut savoir si un danger est proche ou s'il y a un déséquilibre dans l'ordre des choses.

5 Le mage peut communiquer couramment avec la nature de la région. Il est respecté par la plupart de ses habitants.

6 Le mage est respecté et reconnu comme un allié par la région et par ses habitants. Les résidents viennent généralement en aide au mage lorsqu'il en fait la demande.

7 Le mage peut communiquer mentalement avec les habitants de la région en pensant simplement à eux. Il n'a qu'à se concentrer pour trouver de l'aide.

8 Le mage peut cibler n'importe quelle zone de la région comme s'il avait un Lien mystique avec elle.

9 Tous les habitants de la région se sentent une obligation envers le mage et ils lui obéissent avec fidélité.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Modificateurs de Taille de région

[T4] Taille	[T4] Région	[T4] Exemple
+1	1 pas de diamètre	Un puits ou une source
+2	10 pas de diamètre	Un gros rocher
+3	100 pas de diamètre	Un bosquet d'arbres
+4	1 000 pas de diamètre	Une plaine glacée
+5	10 000 pas de diamètre	Le vent du nord

[Fin d'encadré]

Le personnage peut être initié à d'autres Mystères en communiant avec les aspects surnaturels de la nature. Ce processus est appelé « suivre la voie ». Le personnage doit trouver un être magique associé à sa Compétence qui est disposé à lui enseigner ses secrets. En termes de jeu, cela signifie que le personnage prend un Vice (le « Sacrifice »), accomplit une tâche confiée par son maître (la « Quête ») et reçoit finalement une Vertu spécifique (le « Fruit »). Un Vice mineur ouvrira sur une Vertu mineure et un Vice majeur, sur une Vertu majeure. Plus d'informations sur le sujet dans Les Gardiens de la forêt : le Tribunal du Rhin.

## [T3] Éveil (Mystère de la nature mineur)

Les mages de la nature peuvent apprendre à faire émerger une intelligence naturelle chez les sujets associés à leur compétence Connaissance de la nature. En un sens, ils « éveillent » l'esprit de la région, la rendant consciente d'elle-même, et ces esprits œuvrent généralement au soin et à la protection de cette région à laquelle leur essence même les lie. Le rituel de Merinita destiné à lier un familier serait fondé en partie sur ce Mystère.

L'éveil prend au moins une saison et le spécimen choisi doit être un bel individu de son espèce et emblématique de la région. Il faut bien entendu qu'il n'ait pas non plus déjà été éveillé. Pour les animaux, la créature doit avoir de la Puissance magique ou incarner la région d'une certaine manière (le chef d'une meute de loup, par exemple, ou le plus gros poisson de l'étang). Pour les autres êtres, la région doit avoir une aura magique et le sujet doit être le point focal de l'aura comme, par exemple, un arbre majestueux et séculaire au cœur de la forêt ou l'esprit de la montagne installé au cœur d'un rocher. Un esprit par aura peut être éveillé. Pour les animaux avec de la Puissance magique, les mêmes règles que pour la recherche et l'établissement d'un contact avec un familier s'appliquent bien que de manière moins stricte car ce qui résulte de l'éveil tient plus de la relation parent/enfant que du lien qui unit deux compagnons à vie.

Le mage génère ensuite un total s'appuyant sur une Technique et une Forme qui détermineront la personnalité de l'être éveillé même s'il doit utiliser sa Connaissance de la nature au lieu de sa Théorie de la magie et n'inclut pas l'aura de son laboratoire car il effectue le rituel dans la nature et utilise donc cette aura à la place. Le niveau de base est de 25 plus la Puissance du sujet plus ou moins 5 fois la Taille de l'être ou 5 fois l'aura plus le modificateur de Taille de la région (voir encadré). La formule est très proche de celle utilisée pour enchanter un familier. Ainsi, une créature de Puissance 5 et de Taille -3 nécessiterait

un Total de laboratoire modifié de 15 alors que l'esprit d'une aura de 5 avec un modificateur de région de +5 donnerait un éveil de niveau 50.

**[T4] Total d'éveil :** Intelligence + Connaissance de la nature + Technique + Forme + aura

**[T4] Niveau d'éveil :** 25 + Puissance + (Taille x5) OU (aura + modificateur de Taille) x 5

Comme lorsqu'il est question de lier un familier, le total du personnage doit être supérieur ou égal au niveau d'effet pour que le rituel fonctionne, ce qui coûte 1 pion de vis d'un Art associé à la compétence Connaissance de la nature du mage par tranches de 5 niveaux du total. Une fois l'enchantement terminé, l'être gagne un score de Puissance magique, s'il n'en possède pas déjà un, égal à (aura + 5) et s'il s'agit d'un animal, de l'Intelligence remplace sa Ruse.

**[T4] Coût d'éveil :** 1 pion de vis par tranche de 5 niveaux ou fraction de niveau

Un mage peut aussi passer des saisons supplémentaires à la tâche pour conférer des pouvoirs spéciaux à cet être nouvellement éveillé, pouvoirs qu'il pourra activer grâce à sa Puissance. La procédure est semblable à celle qui permet de fabriquer un objet magique majeur car le rituel d'éveil a préparé le sujet à l'enchantement. Il faut garder trace de la quantité de vis dépensée pour l'éveiller car cette quantité limite le nombre de pouvoirs que le mage peut lui donner.

Il faut déterminer l'effet qui doit faire l'objet de l'enchantement exactement comme c'est le cas pour l'introduction d'un effet dans un objet magique. Si l'information est nécessaire, l'être est à la fois celui qui utilise ces pouvoirs ainsi que l'objet qui les véhicule. Ensuite, il faut intégrer l'effet comme à l'accoutumée. Le Total de laboratoire est calculé à partir du niveau de l'effet à intégrer. Le niveau total de tous les effets ne peut pas être supérieur à 10 fois le nombre de pions de vis consommés pour le rituel d'éveil. Cela veut dire que, si l'éveil d'une créature coûte 3 pions de vis, cette créature ne pourra pas avoir plus de 30 niveaux d'effets magiques.

Il n'est cependant pas nécessaire de dépenser du vis pour intégrer ces pouvoirs. Dans ce cas, l'esprit devra dépenser 1 point de Puissance par tranche de 10 niveaux de l'effet. Cependant, il est possible de dépenser du vis pour réduire ce coût : 5 pions de n'importe lequel des Arts du pouvoir réduit son coût d'activation de 1 point de Puissance. Cette dépense ne peut être effectuée qu'au moment où le pouvoir est intégré. Il est impossible de baisser le coût de ce pouvoir ultérieurement.

**[T4] Total de laboratoire du pouvoir :** Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura

**[T4] Niveau de pouvoir :** comme un effet intégré dans un objet

**[T4] Coût du pouvoir:** 1 point de Puissance par tranche de 10 niveaux de l'effet, moins 1 par tranche de 5 pions de vis (Technique ou Forme)

Plutôt que de conférer des pouvoirs à l'être, le mage peut choisir de s'attacher un être éveillé comme familier et intégrer des pouvoirs dans le lien comme c'est le cas habituellement. Cependant, une fois qu'un processus visant à conférer des pouvoirs à un être éveillé est lancé, cet être devient à jamais impropre au rôle de familier. Conférer des pouvoirs magiques à un être provoque de tels changements que les cordes ne suffisent plus à le lier.

**[T3] Récolte sauvage (Mystère de la nature majeur)**

Grâce à ce Mystère du cercle intérieur, le mage apprend à faire émerger le pouvoir de la nature dans les choses matérielles. La procédure est semblable à celle qui permet d'extraire du vis d'une aura magique : une saison de temps et de travail intense est nécessaire et un certain nombre de pions de vis est alors créé. La forme physique de ce vis est cependant éphémère et il doit être utilisé sur le champ ou dans les quelques jours qui suivent. Il ne peut donc pas être utilisé dans le cadre d'activités ou d'études saisonnières. La plupart des mages de la nature utilisent la Récolte sauvage pour créer du vis pour leurs sorts rituels.

Le mage sélectionne une source adaptée à sa compétence Connaissance de la nature qui dictera la Forme du vis qui sera produit : une pierre peut donner du vis Terram, une plante, du vis Herbam et un animal, du vis Animal. Pour être utilisé dans ce but, l'objet doit être complètement naturel et n'avoir jamais été travaillé de quelque manière que ce soit. Par exemple, une pierre doit s'être détachée naturellement de la montagne, une plante doit s'épanouir là où sa graine est tombée et un animal doit n'avoir jamais été domestiqué.

**[T4] Récolte sauvage :** (Connaissance de la nature x 2) pions de vis (Forme appropriée)

Seuls les mages qui ont été initiés au mystère de la Récolte sauvage peuvent utiliser ce vis sauvage voire le reconnaître comme du vis sans devoir posséder de sorts spécialement conçus à cet effet. Les autres mages ne voient que sa forme naturelle.

**[T3] Gardien de la nature (Mystère de la nature majeur)**

Un mage de la nature peut apprendre à lier son esprit à la nature et même à devenir lui-même un esprit gardien. Il s'immerge dans la région environnante, une région possédant une aura magique et avec laquelle il peut communiquer couramment en utilisant sa compétence Connaissance de la nature, et tout ce qui constitue cet endroit devient une extension de son être. Ce lieu est appelé son locus. Un mage qui se lie à une montagne peut sentir les pas à sa surface comme si une mouche parcourait sa peau. Un autre mage qui décide de s'unir aux animaux d'une région peut les guider comme s'ils possédaient une conscience collective, transférant sa conscience d'un animal à un autre pour voir par leurs yeux. Au sein des limites physiques de son locus, le mage peut contrôler la nature comme s'il s'agissait d'une extension de son propre corps, la guidant selon son bon vouloir.

Pour s'unir à une région, le mage doit réaliser un rituel secret supposément hérité de Merinita elle-même. Ce rituel demande au moins une heure de concentration et lui coûte un niveau de Fatigue ainsi qu'un nombre de pions de vis égal au niveau de l'aura, vis qui doit être d'une Forme associée à sa compétence Connaissance de la nature. Un jet de Présence + Connaissance de la nature avec un Facteur de difficulté de (aura x modificateur de Taille) est requis. Les modificateurs de Taille à considérer sont ceux présentés plus haut pour l'Éveil. Le mage peut aussi prendre le contrôle d'une région déjà protégée par un esprit gardien s'il réussit à passer outre sa Résistance magique (voir ArM5, page XX). Une fois le rituel achevé, cet esprit est subordonné à son être.

**[T4] Total du rituel du Gardien :** dé de tension + Présence + Connaissance de la nature

**[T4] Coût en vis du rituel du Gardien :** (niveau de l'aura) pions de vis (Forme appropriée)

**[T4] Niveau du rituel du Gardien :** niveau de l'aura x modificateur de Taille

Si le mage réussit son rituel, son corps devient éthéré et invisible et, tel un fantôme, il ne peut plus interagir directement avec le monde matériel. Son corps est comme un souvenir vivant de sa forme humaine, souvenir qui peut être endommagé voire détruit avec de la magie Mentem, mais tant qu'il existe toujours, le mage peut, s'il le désire, le contrôler en tant qu'extension de son locus. Il peut même choisir de quitter son

locus et de réintégrer son corps vivant. Cette action lui demande toutefois au moins une heure de concentration et elle met un terme à l'effet du rituel.

En tant qu'esprit gardien, le mage ne vieillit pas et il n'a plus à se soucier de l'assouvissement de ses besoins humains pour survivre. Il n'a plus à manger, à boire ou à respirer et il est insensible aux températures extrêmes et aux dégâts physiques. Il peut en revanche toujours se fatiguer et même tomber inconscient et il doit se reposer et dormir. Il ne peut pas étudier, mais il gagne toujours de l'Exposition. Il peut toujours lancer des sorts ; il n'a plus à utiliser de mots et de gestes, mais il doit être capable de percevoir sa cible dans son locus. Ainsi, pour lancer un sort avec une Portée Vue, il doit y avoir dans sa région un animal qui peut voir la cible. Il peut toujours gagner des points de Distorsion et il fait l'expérience du Crépuscule comme à l'accoutumée. Il gagne aussi un point de Distorsion par an car il est sous un effet mystique constant.

Si la plus petite partie de son locus est domestiquées ou détruite de manière non naturelle, le mage ressent une grande douleur, comme si une partie de son être lui était arrachée. Cela se traduit par une Blessure légère s'il s'agit d'un objet individuel de son locus (comme un animal ou une pierre), une Blessure moyenne s'il s'agit d'une partie de la région qui correspond à son locus (un cercle de terre ou l'eau d'un ruisseau) et une Blessure grave s'il s'agit d'un groupe d'objets dans son locus (comme plusieurs nuages ou un bosquet d'arbres), toutes ces blessures imputant des malus aux actions du mage. Si ces blessures s'aggravent, il reçoit un point de Vieillesse et souffre d'une Crise au lieu de mourir. Avec du temps et des sorts Creo adéquats, il est possible que ces blessures finissent par guérir à la condition qu'une partie de son locus demeure intacte, mais, son locus étant sa nature essentielle, s'il est complètement ravagé, le mage meurt dans de terribles souffrances.

### **[T3] Culte des mystères : les Vrais Merinitae**

Pendant la première moitié du XII<sup>e</sup> siècle, un mage Merinita du nom de Mendalus affirma que Quendalon avait grandement desservi la Maison en l'amenant à s'éloigner de l'orientation que Merinita lui avait donnée et il chercha ouvertement à ressusciter les Mystères de la nature de la Fondatrice. Il périt plus tard dans une Guerre de magiciens, mais quelques Merinitae adhérèrent à son propos et reprirent son travail là où il l'avait laissé. Ils acquièrent la conviction que Merinita vivait toujours quelque part en Europe Mythique et ils pensaient que s'ils parvenaient à la trouver, elle leur enseignerait ses secrets.

Puis, en 1158, Agnès, une jeune apprentie, déclara avoir rencontré une femme vêtue de vert dans les forêts de Bohême et avoir appris auprès d'elle une certaine magie de la nature. Elle finit son apprentissage à Irencillia et fut bientôt acclamée par les soutiens de Mendalus comme une Vraie Merinita qui aurait été initiée à la Connaissance de la nature par la Fondatrice elle-même. Depuis cette époque, Agnès aurait été initiée à d'autres Mystères de la nature en communiant avec l'esprit de Merinita. Elle a aidé nombre de ses aînés à découvrir ces secrets, utilisant souvent d'anciens rites d'Initiation datant d'avant Quendalon et en 1220 elle a déjà formé deux apprentis.

Ces disciples ainsi que les mages plus âgés qu'elle a initiés aux Mystères de la nature constituent une secte peu commune qui est souvent considérée comme une lignée de la Maison. Toutefois, l'idée que Merinita elle-même puisse toujours être en vie après tant d'années semble absurde aux yeux de nombreuses personnes alors que d'autres voient cela comme une forme d'aveuglement délibéré. Des mages plus sages pensent que quelqu'un a dû se faire passer pour la Fondatrice dans le cadre de l'initiation d'Agnès, peut-être pour lui suggérer symboliquement que l'héritage de Merinita perdure. Des mages suspicieux ont même évoqué l'idée qu'Agnès ait pu apprendre sa magie auprès des magiciens déchus Diedne et

absolument pas Merinita, même si les Vrais Merinitae rejettent vivement de telles allégations et refusent de prêter l'oreille aux spéculations qui vont bon train sur le sujet.

Les Vrais Merinitae sont toujours initiés à la Connaissance de la nature en premier lieu, mais ils doivent dans le même temps être initiés à la Magie féérique s'ils appartiennent à la maison Merinita. Avec le temps, ils pourraient découvrir de nouveaux Mystères associés à la Connaissance de la nature, en « suivant la voie » avec un esprit de la nature. Les membres de cette secte ont généralement un Don moins perturbant, prenant une ou plusieurs fois les Vertus Indifférence et Séduction des (êtres). Certains développent aussi une Expertise magique majeure en nature sauvage touchant les matériaux naturels jamais travaillés par la main de l'homme. Puisque d'autres Merinitae doutent de leurs origines, les Vrais Merinitae ont généralement une piètre réputation. Ils peuvent même cacher de Sombres secrets sur les origines taboues de leur magie à leurs sodales.

#### **[T4] Exemple d'Initiation des Vrais Merinitae : Récolte sauvage**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : +19

Détails du rite : les Vrais Merinitae auraient hérité de ce rite d'Initiation des galli, une secte d'adorateurs de la nature qui, une fois intégrée au culte de Diane, fut jadis associée aux terres sauvages par-delà l'Empire romain. Le mage doit organiser un festival en l'honneur de Cybèle, la déesse de la nature sauvage, du 15 au 27 mars (+1). Le 24 mars, le Jour du sang, alors que les fêtards dansent et jouent des cymbales, des percussions et de la flûte, il est rituellement castré (+6) sous un pin sacré dédié à Cybèle (+1) et un bol de son sang est récolté (+1). Cette Tribulation lui inflige le vice Magie à portée réduite (+9) et son sceau du magicien se modifie légèrement pour avoir un lien avec la violette (+1).

[Début d'encadré]

#### **[T2] Germes d'intrigue mystérieuse**

[Début de liste]

\* Un être féérique accepte de servir en tant de familier esclave auprès d'un mage en échange de sa promesse de ne pas exploiter une des sources mineures de vis de l'alliance. Lorsqu'une autre alliance tente d'en tirer du vis, le mage doit toutefois tenter de la protéger ou se résoudre à rompre le marché et à perdre son familier.

\* Le héros populaire d'un village avoisinant était connu pour ses talents de guérisseur et ses possessions seraient bien utiles à un Merinita partageant ce centre d'intérêt car il pourrait en faire des charmes. En fait, même les possessions vulgaires d'un mage célèbre comme Ambrosius pourraient se vendre particulièrement cher auprès des mages populaires Merinita.

\* Un bassin est censé contenir un poisson magique que nul ne parvient à attraper, mais qui sait parler et qui possède des pouvoirs magiques. Les mages découvrent que ce poisson est le dernier descendant d'un animal qu'une femme en vert a doté d'intelligence il y a des générations de cela. Le poisson menace les mages de les maudire s'ils ne l'aident pas à se sortir de ce bassin pour pouvoir se reproduire.

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]



## [T2] Chapitre quatre

### [T0] Maison Verditius

Les autres mages voient ces objets comme de simples outils, comme une épée ou une pelle. Ils ne comprennent pas ce que fabriquer un objet magique implique et c'est la raison pour laquelle ils ne peuvent pas les fabriquer avec autant de compétence que nous. Ils ne réalisent pas que ce qu'ils appellent des outils fait en fait partie de notre pensée, qu'ils sont une extension de notre être de la même manière que nos mains ou que notre parole. La vérité, c'est que l'artisan doit s'impliquer dans ce qu'il crée s'il veut que sa création soit digne de lui.

-- Verditius, le fondateur

La maison Verditius rassemble les maîtres enchanteurs de l'Ordre, des mages qui créent des objets magiques d'une puissance inouïe. Ce sont avant tout des artisans : des forgerons, charpentiers, joailliers, maçons, charpentiers de marine, relieurs et tisserands qui font de leurs créations des objets magiques merveilleux. Unis par un credo commun et formés aux Mystères de leur Fondateur, les mages Verditius recherchent l'excellence personnelle dans la fabrication d'objets enchantés.

Combinant les talents des maîtres artisans méditerranéens et des mages-forgerons scandinaves, ils ont intégré dans leur magie les dernières avancées en matière de création d'objets. Verdi, la domus magna de la Maison, se trouve à un carrefour culturel, entre les traités d'alchimie et de philosophie classique chrétiens, les académiciens musulmans et les érudits juifs. L'influence de ces différentes cultures est nettement perceptible chez les membres de la Maison, des mages qui contreviennent aux critères religieux et ethniques médiévaux typiques, mais que leur désir de créer unit.

Les mages de la maison Verditius appartiennent aussi à un culte secret, un des Cultes des mystères de l'Ordre d'Hermès, et ils gardent jalousement leurs connaissances magiques. Les mages Verditius sont initiés aux Mystères du cercle intérieur de la Maison lors de rites et de cérémonies secrets. La procédure élémentaire qui permet d'enchanter des objets a été partagée avec l'ensemble du public hermétique, mais les pratiques les plus puissantes de la Maison sont autant de secrets bien gardés par le silence de ses membres. Les mages Verditius jurent de garder les secrets de la Maison afin de préserver leur inviolabilité et quiconque rompt ce serment est sévèrement puni.

Dans les pages qui suivent, conteurs et troupes vont découvrir les rouages internes de la maison Verditius, leur histoire et les affaires qui les occupent à l'heure actuelle, leur culture et leur société et, chose la plus importante, leur magie.

[Début d'encadré]

### [T2] Données clefs

Population : 74

Primus : Stouritus

Domus magna : Verdi, en Sardaigne

Tribunaux favoris : les Tribunaux de Rome et de Thèbes

Devise : Omnia nostra instrumenta (« Toute chose est notre outil »)

Symbole : une main avec un anneau à chaque doigt, ce sont les 5 anneaux que Verditius créa, probablement les anneaux magiques les plus puissants de toute l'histoire hermétique.

[Fin d'encadré]

## [T1] Histoire

### [T2] Le culte d'Héphaïstos

Les légendes de la maison Verditius font remonter ses origines aux anciens Grecs qui apprirent l'art de la forge auprès d'Héphaïstos, le maître artisan divin et dieu des forgerons. La légende veut qu'il soit le fils parthénogénétique d'Héra qui ne prêta que peu d'intérêt à ce dieu difforme né boiteux. Zeus l'éjecta de l'Olympe, dans la mer, comme un vulgaire déchet. Les nymphes de la mer, Thétis et Eurynomé, le secoururent et l'élevèrent. Elles construisirent pour Héphaïstos une grande forge, sous la mer, dans une grotte sous-marine. Héphaïstos commença immédiatement à créer de belles broches et autres bijoux pour ses mères adoptives. Une broche particulièrement somptueuse attira l'attention d'Héra et elle demanda à Thétis où elle l'avait eue. La nymphe lui révéla alors son secret, le fait que le fils d'Héra vivait toujours et qu'il forgeait ces magnifiques créations. Héra alla chercher Héphaïstos et le ramena sur l'Olympe, lui faisant construire une forge bien plus grandiose et arrangeant son mariage avec la fille de Zeus, Aphrodite.

Le séjour d'Héphaïstos sur l'Olympe fut de courte durée. Pour punir sa femme après une dispute particulièrement explosive, Zeus menaça de torturer Héra. Héphaïstos implora la clémence de Zeus, ce qui ne fit qu'attiser l'ire du maître des cieux. Expulsé pour la seconde fois de l'Olympe par son père, le dieu atterrit sur l'île de Lemnos, faible, blessé et à demi mort. Les habitants, cordiaux, le soignèrent. Furieux du traitement que lui avait infligé son père, Héphaïstos décida de demeurer sur Lemnos. Il prit douze assistants de forge, des habitants de l'île qui montraient de l'intérêt pour le travail du dieu.

[Début d'encadré]

### [T2] Personnages célèbres

Verditius, Fondateur de la Maison, créateur d'objets magiques sans pareils

Fenistour, filia de Verditius, inventeur d'outils d'incantation

Himinis le Fol, mage du XI<sup>e</sup> siècle qui développa son propre Mystère du cercle intérieur, la fabrication d'objets maudits

Milo, deuxième apprenti de Verditius, combina la philosophie de Boèce avec des runes germaniques pour créer les runes Verditius

Gelon, premier apprenti de Verditius et premier primus de la Maison

Tierent, mage du XII<sup>e</sup> siècle qui développa une méthode pour lier le pouvoir des êtres féériques aux objets magiques.

Icilius le Traître, mage du XII<sup>e</sup> siècle qui révéla le secret du mystère du cercle intérieur de la Maison des Automates à l'Ordre d'Hermès

[Fin d'encadré]

Les habitants de l'île travaillèrent diligemment auprès du dieu. Deux parmi les douze possédaient le Don et Héphaïstos leur enseigna nombre de ses secrets magiques. Si les objets qu'ils créaient étaient puissants,

aucun n'égalait ceux forgés par Héphestos. Pendant que ses disciples forgeaient des objets mineurs, Héphestos continua de forger une grande partie des objets magiques célèbres offerts aux autres dieux et depuis entrés dans la légende.

Héphestos ne resta pas sur Lemnos. Il se rendit en d'autres lieux magiques où il créa d'autres forges. Il ne perdit jamais son attachement pour l'île et il y retourna souvent. Son culte prospéra et gagna en ampleur, conservant la tradition d'accepter des membres possédant et ne possédant pas le Don. Seules deux des forges d'Héphestos en plus de celle de Lemnos sont connues. Il en bâtit une à Yanartas, à côté du golfe d'Antalaya en Asie Mineure, à l'endroit où la chimère mythique tomba et où le feu jaillit toujours magiquement du sol. Sa seconde forge, plus célèbre celle-ci, il la bâtit dans une caverne sur l'île de Sardaigne. Ce site joue un rôle capital dans l'histoire de la maison Verditius et il fait toujours partie de la domus magna de la Maison. Ces deux endroits étaient des lieux de cultes particulièrement utilisés par les fidèles du culte d'Héphestos.

## **[T2] Le culte de Vulcain**

De nombreux Cultes des mystères changèrent sous l'hégémonie de l'Empire romain, changeant de nom et intégrant de nouvelles pratiques religieuses aux leurs. Le culte d'Héphestos subit une transformation de ce type bien que nombre de ses membres grecs s'y opposèrent. Sous la pression de l'Empire, le culte d'Héphestos commença à accepter des initiés plus familiers avec le dieu romain Vulcain qu'avec le vieux maître artisan grec. Ces nouveaux initiés altérèrent peu à peu la nature du culte, les Mystères de Vulcain accordant une plus grande importance aux pouvoirs destructeurs du feu qu'aux merveilles naturelles de la forge. Si les magiciens de ce culte continuèrent à produire des objets magiques, la quantité d'armes produites dépassa bientôt le nombre d'enchantements non mortels. Le culte fut renommé culte de Vulcain et son importance ainsi que son influence crurent en tant que fournisseur d'objets enchantés auprès des Césars romains et des mages du culte de Mercure.

La chute de l'Empire romain et les invasions germaniques furent particulièrement terribles pour le culte de Vulcain, de même que les années sombres qui suivirent. Alors que d'autres Cultes des mystères étaient démantelés, leurs membres se lançant dans une carrière magique individuelle, le culte de Vulcain tentait désespérément de conserver son organisation culturelle. Ses membres échouèrent à la tâche, réalisant qu'ils s'étaient trop reposés sur leurs objets enchantés. Aucun d'entre eux n'avait les capacités magiques nécessaires pour se défendre dans le cadre d'une opposition frontale et nombre des membres du culte furent terrassés ou réduits en esclavage par de puissants seigneurs. Comme de plus en plus de membres tombaient, les personnes à la tête de cette secte fuirent Rome et de petits groupes de mages se retirèrent en une des forges secrètes de la secte. Ces différents groupes cessèrent de communiquer entre eux et le culte unifié de Vulcain fut désintégré.

Les groupes les plus petits refusèrent de coopérer avec d'autres mages. Ils continuèrent à fabriquer et à vendre des objets magiques, mais ils mirent en place un réseau complexe d'agents des ventes afin de garantir leur sécurité. Ce système n'était pas à toute épreuve et il arriva en plusieurs occasions que les artisans soient trouvés et détruits par quelques magiciens avides. À mesure que les membres de la secte devinrent plus méfiants de leurs camarades et du monde en général, le culte perdit en ampleur.

## **[T2] Verditius le fondateur**

Verditius naquit en Corse d'une mère veuve de forgeron. Le mari de sa mère étant mort depuis un an déjà lorsqu'il vint au monde, les gens s'interrogèrent sur l'identité du père de l'enfant. Son Don étant patent, les rumeurs allèrent bon train, lui attribuant une ascendance allant de féérique à démoniaque. L'enfant faisant

preuve de réels talents d'artisan, certains émirent l'hypothèse qu'il était le fils d'Héphaïstos lui-même, revenu sur Terre pour ramener à la vie le Culte des mystères mourant du dieu.

Verditius fut élevé par son oncle, un autre forgeron, qui le mit au travail à la forge dès son plus jeune âge. Verditius s'attela à cet art avec un empressement peu commun, réalisant son premier projet en solitaire à l'âge de 5 ans : une paire de couteaux si affûtés qu'ils pouvaient trancher dans le fer. Il était un enfant lunatique et inquiétant prompt à se laisser aller à des crises de colère qui le rendaient souvent violent. À l'âge de 7 ans, il tua un autre artisan suite à une querelle d'atelier, ce qui déclencha une amère querelle de sang entre sa famille et celle de l'artisan. L'oncle de Verditius envoya donc l'enfant en Sardaigne pour qu'il travaille auprès d'un autre forgeron qui prit secrètement l'enfant auprès de lui pour le protéger.

Bien que devenu modeste, le culte de Vulcain était toujours présent en Sardaigne, pratiquant toujours ses rites secrets dans la forge cachée d'Héphaïstos. Quelques semaines seulement après son arrivée, Verditius attira l'attention du chef de la secte qui reconnut la puissance incroyable du Don que possédait le jeune garçon. Il acheta Verditius au forgeron, offrant une louche enchantée en échange du garçon. Son nouveau maître emmena donc Verditius au repaire de la secte où il commença à l'initier au culte de Vulcain.

Verditius excellait dans les rites et les procédés secrets du culte et à l'âge de 14 ans, il avait déjà maîtrisé tous les Mystères du culte. Le nombre d'objets magiques fabriqués de sa main était déjà impressionnant et nul n'avait jamais vu un mage forgeron aussi doué. Verditius fut le seul membre de la secte à pouvoir comprendre la vierge d'or d'Héphaïstos, un ancien automate créé par le dieu et laissé à l'abandon dans sa forge. Verditius démontra et reconstruisit l'automate féminin et il parvint même à le faire fonctionner pendant 7 jours. La secte convint qu'elle n'avait plus rien à enseigner à l'enfant et qu'il devait se rendre sur l'île de Lemnos pour rendre sa gloire passée à la forge d'Héphaïstos qui y avait été laissée à l'abandon.

Toujours fougueux et entêté, Verditius avait d'autres projets en tête. Au lieu de naviguer vers l'est, il se dirigea au nord à la poursuite des légendes des forgerons barbares nordiques qui savaient inscrire des runes de pouvoir dans leurs enchantements pour leur conférer de plus grands effets. Ces mages-forgerons vikings tenaient leur art de Wieland (Völund), un forgeron légendaire qui avait lui-même appris auprès de Mime l'Ancien, une divinité mineure du panthéon scandinave. Wieland apprit toutes les techniques de Mime avant de les associer à ce qu'il avait appris auprès des elfes noirs et des nains. Wieland fut aussi l'apprenti de Regin, le nain au cœur empli de ténèbres qui convoita l'anneau magique des Nibelungen et joua un rôle majeur dans la vie de Siegfried le Tueur de dragon. Wieland avait vécu au V<sup>e</sup> siècle, mais Verditius espérait qu'une part assez importante de ses secrets avait survécu à travers ceux qui avaient appris l'art de la forge auprès de lui.

Verditius se rendit en chacun des lieux associé à Wieland en terres scandinave, danoise et anglaise. Éparpillés aux quatre coins des contrées nordiques, Verditius découvrit une poignée de mages-forgerons toujours actifs, mais ils refusèrent de lui enseigner quoi que ce soit. Ils laissèrent toutefois entendre que Wieland en personne était toujours vivant et qu'il vivait loin du monde vulgaire, dans l'autre monde. Le seul moyen d'accéder à cette région enchantée était de traverser une vallée sacrée située à l'extrémité de la Forêt-Noire. S'accrochant à l'espoir que cela était vrai, Verditius se rendit en terre germanique.

Sa quête s'avérait infructueuse jusqu'à ce qu'il rencontre un corbeau qui était perché sur un jeune if mourant. L'oiseau prit la parole et expliqua que le seul moyen d'atteindre Wieland était de s'infliger une blessure permanente semblable à celle qui avait été infligée à Wieland dans la légende. Mû par son désir de rencontrer Wieland, Verditius se mutila, sectionnant son pied gauche d'un coup net de sa hachette. La douleur le submergea et il sombra dans l'inconscience. Lorsqu'il se réveilla, il était alité dans une grande

cabane de bois. Wieland avait pris soin de sa blessure. Le maître forgeron accepta de prendre Verditius comme apprenti et en deux ans il lui enseigna tout ce qu'il savait sur l'art de la forge et la magie des runes.

Pendant cet apprentissage, Verditius se créa cinq anneaux de magie, un pour chaque doigt de sa main droite. Utilisant le savoir qu'il avait acquis auprès du culte de Vulcain ainsi que les Mystères runiques que Wieland lui avait enseignés, il créa des anneaux dont le pouvoir surpassait tout ce qu'il avait pu voir ou faire jusqu'à présent.

Verditius retourna alors à la forge d'Héphaïstos en Sardaigne et il commença à produire des objets enchantés. En accord avec la tradition, il prit douze assistants pour l'aider à la forge. Il enseigna les mystères de sa magie à ceux de ses apprentis qui possédaient le Don, réformant petit à petit le culte de Vulcain pour en faire ce qu'il nomma de manière grandiloquente le culte de Verditius. C'est à cette époque que Trianoma le trouva et l'invita à rejoindre l'ordre bourgeonnant de mages de Bonisagus. Le concept d'une coalition pacifique de mages lui plaisait ; il gardait en mémoire les histoires de son maître à propos des magiciens avides qui pillèrent le culte de Vulcain. L'apprentissage de la Parma magica était aussi une motivation forte et son efficacité impressionna Verditius. Il accepta l'offre de Trianoma, à la condition qu'il soit le seul enchanteur d'objets du groupe et qu'aucun autre forgeron nordique n'intègre l'Ordre. Trianoma évita de se prononcer trop clairement sur le sujet, ayant déjà accédé à pareille demande émise par un autre Fondateur, mais elle finit par consentir, connaissant la réputation et la qualité des enchantements de Verditius.

À Durenmar, Verditius apprit à Bonisagus à enchanter des objets et, en échange, Bonisagus lui apprit la magie hermétique. Pris dans le ravissement de cet enseignement mutuel, Bonisagus voulut en savoir plus sur la magie du forgeron, mais Verditius refusa, affirmant que le vieux mage en savait assez comme ça. Verditius s'initia vite à la magie hermétique de Bonisagus, mais il ne fut jamais doué pour lancer des sorts. S'il était capable de lancer des sorts spontanés, il n'en allait pas de même pour les sorts formels même s'il savait mémoriser des enchantements. Verditius ne demeura à Durenmar qu'un court temps, quittant les lieux peu après avoir pris part au Serment de la Fondation. La forge qu'il y construisit et qu'il utilisa pendant son séjour existe toujours. En Sardaigne, Verditius décida que la forge d'Héphaïstos servirait de fondation à sa Maison nouvellement fondée. Il construisit la première tour sur les lieux et lui donna le nom de « Verdi ». Verditius ne remit jamais les pieds à Durenmar, envoyant son premier filius, Gelon, à sa place pour prendre part aux rassemblements du Grand Tribunal.

[Début d'encadré]

## [T2] Verdi : la domus magna

La domus magna de la maison Verditius est Verdi. Située sur l'île de Sardaigne, elle est composée d'une tour de pierre trapue entourée de six tours de pierre plus petites. La tour principale est une véritable mosaïque, ayant été originellement bâtie sur la forge sacrée d'Héphaïstos et régulièrement réparée depuis. Six autres tours se tiennent en cercle autour de la tour principale, chacune portant le nom du primus qui l'a fait élever. Un vaste réseau de cavernes et de tunnels court sous terre, reliant les tours entre elles et menant à des laboratoires et à des appartements. C'est dans ce labyrinthe de pierre que se trouve la forge d'Héphaïstos, cette forge où le dieu forgea tant de ses merveilleux objets. S'il n'est pas impossible d'utiliser cette pièce comme laboratoire, elle sert surtout de lieu d'Initiation pour les mages Verditius étant initiés aux Mystères du cercle intérieur.

Le complexe tout entier est niché dans une vallée arborée, entouré de nuraghes, ces fines tours constituées de pierres empilées étroitement et construites par un peuple inconnu en des temps reculés. Bien qu'ils ne soient composés que de pierres empilées, il s'agit là de structures complexes faites de murs liés entre eux

et de tours à plusieurs à tourelles. Ces « châteaux primitifs » abandonnés émaillent les paysages du nord de la Sardaigne. Chaque nuraghe se trouve aussi dans une aura magique mineure, ce qui amène les historiens hermétiques à se poser des questions sur l'identité de leurs bâtisseurs. Quoi qu'il en soit, que les nuraghes soient à l'origine de l'aura ou qu'ils aient été construits dans une aura préexistante, il n'en demeure pas moins que le nord de la Sardaigne est émaillé d'auras magiques.

Verdi abrite une communauté florissante d'un peu plus de 100 personnes. Six mages Verditius ont fait de Verdi leur résidence permanente, y compris le primus et il reste au moins dix laboratoires de livres pour des mages qui souhaiteraient étudier à Verdi pendant un certain temps. Chaque laboratoire inclut une forge, élément nécessaire à nombre d'artisans Verditius, et d'autres outils de fabrication sont mis à la disposition de ceux qui pratiquent différents arts. Malgré cette population importante, de nombreuses tours demeurent vides la plupart du temps.

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

## [T2] Germe d'intrigue : les anneaux de Verditius

Les historiographies de la maison Verditius peinent à s'accorder sur le devenir des anneaux que le Fondateur créa. Selon certaines, ils auraient été perdus en Corse alors que d'autres prétendent que Gelon les aurait conservés. Il est cependant une chose certaine : ils ne sont pas à Verdi.

Un personnage Verditius apprend qu'un Quêteur a récemment affirmé avoir trouvé les anneaux. Il fait hardiment l'annonce de sa découverte et de son choix de les ramener à Durenmar après les avoir étudiés dans son sanctum. Le mage Verditius veut bien évidemment récupérer ces anneaux, que ce soit pour les examiner ou pour les ramener à l'endroit où ils auraient toujours dû être, à savoir Verdi. Cette intrigue peut évoluer de différentes manières. Le personnage peut se trouver en concurrence avec d'autres membres de sa maison et se lancer dans une campagne politique pour obtenir la restitution des anneaux. Il peut aussi assister le Quêteur dans sa recherche des anneaux comme il peut tout simplement tenter de les dérober.

Les anneaux eux-mêmes doivent présenter un intérêt plus qu'historique. À l'époque où ils ont été créés, ils étaient les objets magiques suprêmes et il se peut qu'ils surpassent encore tout ce que la magie hermétique actuelle a pu créer. Cas de figure contraire, ces anneaux peuvent s'avérer de peu de puissance dans l'absolu, mais investis de propriétés qui défient les limites de la magie hermétique comme la capacité de guérir de manière permanente sans utiliser de vis. Le conteur doit pour cela décider si les Fondateurs étaient vraiment plus puissants que les mages actuels ou s'ils ont acquis cette réputation avec le temps pour ensuite décider du pouvoir à accorder aux anneaux de Verditius.

[Fin d'encadré]

## [T2] Les jeunes années de la maison Verditius

Le culte de Verditius gagna vite en popularité. Le mage accepta de plus en plus de personnes possédant le Don comme assistants à la forge et il leur enseigna les Mystères de sa magie. Son premier apprenti fut Gelon ; il remplit les fonctions hermétiques de son parents à sa place. Fenistour, sa deuxième filia, inventa des objets d'incantation qui permirent aux mages Verditius de lancer des sorts formels. Jusqu'à ce que Fenistour fasse cette découverte majeure, les apprentis de Verditius étaient aussi peu capables que leur maître de lancer des sorts formels. Milo, un autre de ses apprentis célèbres, parcourut les sites abandonnés de l'ancien monde à la recherche d'objets magiques créés par Héphestos. La maison s'étendit, allant de

Sardaigne jusqu'en Grèce en passant par Lemnos et d'autres îles méditerranéennes ainsi que par la côte nord de l'Afrique.

Alors qu'il fouillait les ruines de Ravenne, Milo fit une découverte de taille. Il découvrit plusieurs recueils de notes d'Anicius Manlius Severinus Boethius, connu sous le nom de Boèce, un célèbre homme politique romain, philosophe et auteur de *La Consolation de la philosophie*, un texte qu'il écrivit pendant le séjour en prison qui précéda son exécution pour sorcellerie et trahison. Boèce était aussi un inventeur et les textes que Milo découvrit détaillaient la construction d'une ingénieuse horloge à eau et d'un cadran solaire dont la précision surnaturelle reposait sur la magie des planètes plutôt que sur quelques concepts scientifiques ou logiques naissants. En partageant ces écrits avec Verditius, le maître et son apprenti développèrent des idées philosophiques qui offraient une explication de certaines des défaillances de la magie des runes que Verditius avait intégrée dans son Mystère. Ils découvrirent aussi un lien tangible entre les avantages procurés par les runes sculptées et la compréhension philosophique intrinsèque que le sculpteur en avait. Ils découvrirent que, mieux l'enchanteur comprend le lien philosophique qui existe entre les runes et leur objet symbolique, plus grand est le pouvoir dont il peut investir cet objet. Tout comme Bonisagus avait dépouillé l'ancienne magie de ses prières et de ses supplications aux dieux païens, Verditius et Milo débarrassèrent les runes de leurs implications païennes, les liant à la place à des principes philosophiques et les renommant runes Verditius.

## **[T2] La Maison après Verditius**

Pendant toutes les années que Verditius passa à diriger la Maison, il quitta rarement Verdi, ne se déplaçant que pour récupérer des ingrédients et autres ressources magiques pour ses projets. Au début du IX<sup>e</sup> siècle, son vaisseau sombra dans une tempête au large des côtes corses et donc non loin de ses ennemis héréditaires, les fils et les neveux de l'homme qu'il avait tué plusieurs années auparavant. Comme de coutume dans les vendettas corses, nul n'avait oublié le meurtre. Le mage fut traîné, enchaîné, devant le patriarche de la famille puis mis à mort. Sa tête et son cœur furent prélevés et son corps fut laissé aux corbeaux.

Gelon endossa le rôle de primus de la Maison, initiant ce qui est maintenant devenu une tradition de la maison, à savoir le fait que l'apprenti vivant le plus âgé devient primus à la mort de son maître. Gelon se lança de manière fort peu avisée à la recherche des meurtriers de Verditius et les exécuta, ne sachant pas qu'il continuait ainsi la vendetta. Ce fut la pire erreur de Gelon car elle relança la vendetta à laquelle la mort de Verditius aurait pu mettre un terme. Elle marqua aussi le début de ce qui devint un triste héritage qui empoisonne toujours à l'heure actuelle la vie de la Maison bien que de manière plus subtile. Gelon réalisa son erreur lorsqu'un groupe d'assassins corses s'introduisit à Verdi pour tenter de le tuer. Avec la mort des assassins, la vendetta ne fit qu'empirer et Gelon comprit que cela ne s'arrêterait qu'une fois que la famille corse l'aurait emporté. La vendetta dura 30 ans, connaissant une recrudescence tous les 5 ans, jusqu'à ce que Gelon abandonne avec magnanimité le titre de primus à son premier apprenti et se rende à ses ennemis.

Turnis, le deuxième primus de la maison, fit beaucoup pour le développement de la Maison. Il mit au point le rituel mystique par lequel des mages hermétiques peuvent intégrer la maison Verditius, établit et fit respecter les règles actuellement en vigueur du Concours (voir plus bas) et favorisa l'établissement d'une atmosphère non-conformiste afin que les mages puissent suivre leur propre voie dans leur initiation aux Mystères du cercle intérieur. Peut-être en réponse au choix qui avait été fait par Verditius et Gelon d'entretenir des relations avec d'autres mages, Turnis décida de se tourner vers les relations au sein de la Maison. Il incita les mages Verditius à coopérer entre eux, à partager leur Connaissance du culte Verditius et à s'initier mutuellement aux Mystères du cercle intérieur de la Maison. Cette approche introspective de la maison rencontre toujours une certaine popularité à l'heure actuelle et les primi qui succédèrent à Turnis

continuèrent à se focaliser sur la maison Verditius plutôt que sur ses liens avec l'Ordre d'Hermès. Si les échanges et la vente d'objets magiques est régulée, les mages sont libres d'interagir comme bon leur semble avec les mages des autres Maisons. La Maison elle-même ne gère aucunement ces interactions.

## **[T2] Des crises au sein de l'Ordre**

La maison Verditius a toujours été une lignée introvertie, centrée sur les mages Verditius, l'accroissement de leur magie en tant que groupe et les secrets de l'enchantement d'objets. Ses membres apprécient la paix et la prospérité qu'ils doivent à l'Ordre, mais ils ne sont que peu intéressés par l'idée de prendre part à son avancement. La maison Verditius a toujours considéré les événements qui ont ébranlé l'Ordre d'un œil indifférent. La maison Verditius ne prit pas part à la Brèche de Tremere ou aux déprédations diaboliques de la maison Tylalus. Lors des premières années du Schisme, une poignée de mages Verditius furent accusés de vendre des armes magiques aux deux camps, mais ces accusations demeurèrent infondées. Si certains mages Verditius vendirent effectivement des objets magiques à la maison Diedne, ils cessèrent visiblement de le faire dès qu'ils furent incriminés pour cette raison.

La plus grosse menace qui pesa jamais sur les Verditius remonte à 1061, lorsque l'Ordre déclara que les mages hermétiques ne pourraient désormais plus vendre les objets qu'ils avaient créés directement à la société vulgaire. Ils pourraient cependant toujours passer par des intermédiaires ne possédant pas le Don pour mener ces ventes. Disposant déjà d'un nombre important de travailleurs et d'artisans au service des mages, la Maison prépara rapidement ses membres à cette nouvelle forme de vente pour garantir des ventes futures. Pour échapper à toute poursuite légale, la maison Verditius diminua la quantité d'objets qu'un membre pouvait vendre à des vulgaires. Cette quantité est de 1 objet magique par an et le mage vendeur est dans l'obligation d'utiliser son réseau d'intermédiaire pour faire aboutir la vente. Cette limite ne s'applique toutefois qu'aux acheteurs vulgaires, un mage peut vendre autant d'objets magiques qu'il le désire à un membre de l'Ordre d'Hermès. Cette règle a toutefois été modifiée au sein des tribunaux avec le temps. Le Tribunal de Rome, par exemple, autorise la vente d'un objet magique par peuple vulgaire. Un mage romain peut donc vendre, par exemple, à un Juif, à un Musulman, à un Génois et à un Milanais une même année sans pour autant encourir de sanction.

## **[T2] Des conflits au sein de la Maison**

À la différence d'autres Maisons hermétiques, la maison Verditius n'a pas connu de querelles intestines dans son histoire. Même si des conflits éclatent probablement entre ses membres, aucune situation particulière n'a fait éclater la Maison en factions peu coopératives ou en groupes en opposition active. Les conflits interpersonnels sont souvent résolus par une « vendetta », un terme hérité de la querelle qui opposa leur Fondateur aux Corses, mais en plus sage. Cela signifie que les membres impliqués dans la querelle se vouent une rancœur durable et non violente. Le primus intervient rarement pour mettre un terme à ces disputes prolongées et la maison préfère cela aux pratiques légales de la maison Guernicus ou à la pratique mortelle qu'est la Guerre de magiciens. Les vendettas sont détaillées dans la section consacrée aux mages Verditius.

Vers le milieu du XII<sup>e</sup> siècle, la maison fut mortifiée lorsqu'elle découvrit qu'icilius, un mage Verditius vivant dans le Tribunal de Normandie, enseignait le secret de la fabrication des automates à tout mage hermétique qui témoignait un intérêt pour cette pratique. Il s'agissait en effet là d'un des secrets les plus chers de la maison et la révélation de ce savoir à l'Ordre représentait un affront qu'il n'était pas possible d'ignorer. Icilius dissémina insidieusement le secret des automates en l'enseignant clandestinement à d'autres mages hermétiques puis en leur fournissant des livres de sa main pour parfaire cette connaissance. La Maison géra le problème posé par Icilius de manière radicale : une dizaine de mages Verditius

déclarèrent une Guerre de magiciens contre le traître. Icilius fut traqué et exécuté, mais le mal était déjà fait et les automates prirent de plus en plus d'importance en Europe.

## **[T2] Préoccupations actuelles**

En septembre 1219, Imanitosi, la prima a succombé au Crépuscule Final alors qu'elle menait des expériences dans son laboratoire. Le prochain mage en lice pour le titre de primus est Stouritus, un homme charmant principalement tourné vers un accroissement de la quantité de biens que la maison Verditius peut vendre aux vulgaires. Il vit dans l'alliance d'Ingasia, sur Lemnos, et refuse de déménager pour Verdi comme le veut la tradition. Étant donné que le primus doit vivre dans la domus magna, il souhaite faire d'Ingasia la nouvelle domus magna. La maison ne sait pas comment répondre à cette situation inédite et il n'existe aucun moyen de passer outre les décisions d'un primus. Le prochain Concours doit se tenir en 1234 et il serait intéressant de voir si ce déménagement aura lieu et où la maison se rassemblera pour ce Concours.

## **[T1] Les mages Verditius**

Comme tous les mages hermétiques, les mages Verditius sont avant tout des mages, baignés dans la magie et se délectant du pouvoir de leur Don. Leur nature possède pourtant une dualité qui leur est propre et autant les mages Verditius sont avant tout des mages, autant leur âme se languit de créer. Ce sont autant des artisans que des mages et chacun de ces deux aspects est prégnant chez tous les membres de la Maison. Un mage Verditius privé de sa forge, de son métier à tisser ou de sa scie est comme un oiseau sans ailes ou un dragon sans son souffle incendiaire. Priver un mage Verditius de ses outils de fabrication est semblable à le priver de son Don, sur le plan émotionnel si ce n'est sur le plan légal.

Les créations d'un mage Verditius sont précieuses, chacune étant le fruit du labeur et de la sueur de son créateur. Certains y sont attachés au point de les considérer comme leurs enfants : une épée enchantée est la fille de son créateur alors qu'un fermail magique peut être considéré comme son fils. Même les babioles de peu de pouvoir, une paire de boucles d'oreille qui confère à son porteur une belle apparence ou une fourchette qui relève à la perfection chaque morceau de nourriture, sont des trésors prisés et fièrement exposés jusqu'à leur vente, échange ou don. Les objets puissants valent plus que tout l'or de l'Espagne et ils sont jalousement gardés et conservés. Si ces objets sont proposés à la vente, leur prix est assez élevé. Même une fois éloigné de son créateur, ce dernier reste émotionnellement attaché à sa création. Il n'est pas inouï d'entendre parler de mages Verditius qui planifient le vol d'un objet très convoité précédemment vendu pour une coquette somme.

Malgré leurs talents, les mages Verditius sont toujours stigmatisés au sein de l'Ordre car ils sont dépourvus de la capacité de jeter des sorts formels sans utiliser d'objets d'incantation. Si les mages reconnaissent l'ingéniosité de leurs créations, ils ne rient pas pour autant moins à l'idée d'un mage Verditius lançant un sort, devant se débrouiller avec des objets d'incantation pour lancer même les sorts les plus simples. Nombre de mages voient même les objets magiques Verditius comme une menace pour l'Ordre car beaucoup de ces objets sont vendus aux vulgaires.

## **[T2] L'apprentissage**

Les mages Verditius trouvent leurs apprentis comme la plupart des autres mages hermétiques, recherchant des enfants possédant le Don issus de milieux divers et variés. En plus du Don, les mages Verditius recherchent aussi des enfants témoignant un intérêt pour leurs arts puisque ces arts constituent la majeure partie de ce qu'ils enseignent à leurs protégés. Les mages Verditius trouvent parfois des personnes qui ont déjà appris les bases d'un certain art, parvenant d'une manière ou d'une autre à contrer les effets sociaux

du à leur Don. Toutefois, la plupart des apprentis commencent cette nouvelle carrière sans avoir la moindre connaissance préalable de l'artisanat.

Une fois choisi comme apprenti, l'enfant doit être initié au mystère du dernier cercle de la Magie Verditius. Cette initiation a lieu lors de la saison pendant laquelle l'apprenti est aussi ouvert aux Arts. Avec les années, cette procédure s'est standardisée, permettant à tout mage Verditius qui possède les compétences nécessaires d'initier un futur apprenti. Comme les autres mages hermétiques, le mage doit posséder un score de 5 dans tous ses Arts hermétiques. Les mages Verditius possèdent aussi un score de 2 en Connaissance du culte Verditius. La procédure d'Initiation est présentée dans la section dédiée aux Mystères de Verditius.

Les apprentis sont formés à la magie hermétique sur la période habituelle de 15 ans. Ils sont aussi formés à l'art de leur parents. Si l'accent est mis sur leur formation hermétique, on attend toujours des apprentis qu'ils excellent dans l'art de leur parents. Si les apprentis des autres Maisons peuvent se dégager du temps pour étudier dans les livres, et s'ils obtiennent la permission de leur parents, il n'en va pas de même pour les apprentis Verditius qui passent tout leur temps libre dans l'atelier à parfaire leurs talents d'artisan tout en approfondissant la compréhension qu'ils ont du lien mystique qui existe entre la magie hermétique, le mystère de Verditius et la création d'objets.

Pendant ce temps, les apprentis sont aussi présentés à d'autres mages Verditius. Les mages Verditius aiment exposer leurs créations dans des studios, des pièces spécialement conçues pour exposer leurs créations et leurs effets personnels. Le studio est généralement adjacent au sanctum. Qu'un mage Verditius n'ait pas de studio est quelque chose d'exceptionnel car la réputation de ces mages repose essentiellement sur les objets enchantés qu'ils créent et sur l'argent que leur vente leur rapporte. Les studios sont souvent des pièces respirant l'opulence meublées de fauteuils richement et ostensiblement ornementés, tendues de tentures faites d'étoffes exotiques, baignées d'une odeur d'encens parfumé et agrémentées de stimuli visuels magiquement magnifiés. Les splendides diners qui ont lieu en parallèle de ces expositions fabuleuses sont l'occasion pour les apprentis d'observer la manière dont leur parents interagit avec les mages d'autres maisons.

Lorsque leur apprentissage se termine, les apprentis travaillent sur leur « chef d'œuvre », un objet enchanté mineur qui témoigne de leur compréhension de la magie hermétique, le Mystère du dernier cercle de la Maison, ainsi que de leur talent à confectionner ledit objet. Ce chef d'œuvre est leur Gant et chaque mage Verditius relève le Gant de cette manière. Le parent fournit le vis nécessaire à cette opération et il laisse une saison à son apprenti pour travailler en autonomie dans son laboratoire. Cette saison s'ajoute aux 15 saisons d'instruction demandées par l'Ordre. Si l'objet enchanté créé répond aux attentes du parent, ce qui est souvent le cas, l'apprenti relève le Gant avec succès. Cet objet enchanté est offert au parent qui donne alors à son apprenti un nouveau nom ainsi que son sceau de vote et il l'accueille comme membre à part entière de la maison Verditius.

## **[T2] Mage ayant relevé le Gant**

Une fois son Gant relevé, un mage Verditius est accepté comme membre à part entière de la maison Verditius et placé sous la protection de la Maison à tous égards. Il peut dès lors participer au Concours et il peut prétendre à l'initiation aux Mystères du cercle intérieur de la Maison. Ayant juré de ne pas révéler le secret des Mystères de la maison Verditius au début de son apprentissage, il doit aussi promettre de ne jamais répéter les secrets des Mystères propres à la maison Verditius à quelque mage extérieur que ce soit, jurant de ne jamais copier un texte de Connaissance du culte Verditius dans un but autre que son étude. Cette mesure fut prise en réaction à la trahison d'Icilius et dans l'espoir de préserver les secrets de la Maison. Cet interdit a eu pour conséquence de faire baisser le nombre d'ouvrages en circulation et a incité

les mages Verditius à coopérer afin d'accroître leur Connaissance du culte Verditius. Une fois son Gant relevé, un mage peut commencer à étudier par lui-même la Connaissance du culte Verditius.

Les mages Verditius coopèrent volontiers avec leurs camarades lorsqu'il est question de s'enseigner mutuellement des éléments de Connaissance du culte Verditius, d'étudier les liens mystiques qui existent entre artisanat et création, enchantement et attribution d'énergie magique à un objet préparé. Ils aiment à se lancer dans de longues discussions philosophiques dont le propos échappe aux mages des autres Maisons, non pas parce qu'elles sont complexes, mais parce qu'elles se concentrent principalement sur la fabrication d'objets. Ils se prêtent volontiers au rôle de mystagogue auprès de leurs camarades pour les guider lors d'Initiations ultérieures.

La plupart des mages Verditius intègrent des alliances qui rassemblent des mages issus de diverses Maisons. Ils apprécient le fait que l'association de mages de diverses Maisons renforce une alliance, espérant ainsi pouvoir passer un maximum de temps dans leur laboratoire pendant que leurs sodales se soucient des autres affaires de l'alliance. Ils ont une préférence pour les alliances peu isolées car ils aiment rendre visite à leurs camarades. Les jeunes mages Verditius aiment entrer en contact pour s'assurer que tout va bien, pour observer les différents objets exposés dans leur studio et échanger en matière de Connaissance du culte Verditius. Plus une alliance est isolée de la société hermétique, moins les mages Verditius souhaiteront l'intégrer. D'un autre côté, les alliances situées dans les terres reculées de l'Europe Mythique ont traditionnellement accès à de plus grandes quantités de vis, ce qui constitue une forte motivation pour un mage Verditius. La possibilité d'avoir accès à de grandes quantités de vis peut prévaloir sur les désirs sociaux d'un mage Verditius. Il arrive que deux mages Verditius résident dans une même alliance, devenant des amici et s'entraînant en vieillissant. Cela devient problématique avec l'accroissement de leur pouvoir et de leur arrogance et de nombreuses vendettas Verditius concernent des mages qui vivent en cohabitation.

Verdi, la domus magna de la maison, et les alliances du Mont Olympe et de Lemnos font exception à cette règle en ce qu'elles sont uniquement peuplées de mages Verditius. Ces trois sites sont très similaires en apparence : ils comptent tous un certain nombre de tours bâties en surface au-dessus d'une forge d'Héphaïstos et d'un complexe souterrain de tunnels, d'appartements et de laboratoires.

## **[T2] Compagnons et maîtres**

Les mages Verditius parlent souvent d'eux-mêmes en utilisant des titres empruntés aux guildes d'artisans : apprenti, compagnon et maîtres. Un « apprenti » est un apprenti hermétique, un « compagnon » est un mage ayant relevé le Gant et un « maître » est un mage ayant été initié à au moins un Mystère du cercle intérieur. Une telle hiérarchisation est cependant vide de sens car aucun mage Verditius n'a quelque influence politique sur les autres et elle sert principalement à classer les mages dans des catégories lors du Concours. Le reste du temps, les mages Verditius préfèrent s'appuyer sur leur fortune, leur renommée et leur propriété matérielle pour se comparer plutôt que sur ces titres empruntés à la société vulgaire.

Les mages Verditius ont tendance à avoir de nombreux serviteurs, ce qui peut s'avérer problématique dans certaines situations. Les mages Verditius ont des assistants de forge, des individus ne possédant pas le Don qui les aident dans les activités quotidiennes inhérentes à leur art. Les assistants de forge rassemblent du bois et entretiennent le foyer, filent la laine et teignent les étoffes ou encore préparent les manuscrits pour qu'ils puissent être enlumines. Ils ne connaissent rien des secrets magiques de la Maison ou des processus mystiques permettant d'enchanter un objet. Les assistants de forge possèdent souvent des Vertus surnaturelles, une histoire singulière ou tout autre passif qui ne leur permet pas d'interagir efficacement avec la société commune. En termes de jeu, cela signifie que chaque assistant de forge peut augmenter le Total de laboratoire du mage de +1 par tranche de 5 niveaux de son score dans la compétence Artisanat.

Pour ce faire, les assistants de forge doivent posséder la même compétence Artisanat que le mage qu'ils servent et utiliser cette Compétence lors de la saison considérée afin de pouvoir valoriser le Total de laboratoire. Un mage Verditius peut avoir autant d'assistants de forge qu'il le souhaite dans la limite de son score en Commandement. Un apprenti n'est pas un assistant de forge car il est plus impliqué dans le processus magique et il ne compte pas non plus, de fait, pour ce qui est de la limite imposée au nombre d'assistants de forge.

Les mages Verditius emploient aussi les services de venditores, des « agents de vente » ; des hommes et des femmes dont la fonction est d'interagir avec le monde vulgaire pour que les mages puissent y vendre leurs objets enchantés. Chaque mage a un venditor attiré auquel il fait toute confiance, lui confiant ses créations et comptant sur lui pour en tirer le meilleur prix. Ces venditores sont généralement la lie de la noblesse ou des classes marchandes, des personnes qui ont été mises à l'écart du système hiérarchique médiéval classique du fait de leur passé ou de leur personnalité. Ils font partie de la mesnie du mage Verditius auquel ils sont attachés, profitant de sa prospérité et échappant à son ire lorsqu'une vente échoue. Étant donné qu'un venditor n'effectue qu'une vente par an, il passe la plupart de son temps à sonder les intérêts des acheteurs et à aller par monts et par vaux pour dénicher les affaires les plus lucratives pour son maître. Les venditores qui vendent illégalement plus d'objets que la limite fixée par le tribunal ne le permettent ont une activité plus intense et ils sont aussi plus prudents. Les mages Verditius n'ont pas besoin des services d'un venditor pour interagir avec les autres mages bien que cela puisse être le cas si la distance et la durée du voyage posent problème.

Le Code d'Hermès ne couvre ni les assistants de forge ni les venditores. Bien qu'ils soient membres des alliances, ils se voient comme des serviteurs des mages Verditius au service desquels ils sont. Ils sont placés sous l'égide de la magie, de la célébrité et de la réputation de leur mécène. Ils sont toutefois des cibles de choix pour les autres mages Verditius qui peuvent les viser explicitement dans le cadre d'une vendetta ou tenter de les convaincre d'espionner pour leur compte : de révéler des informations sur les activités de leur maître et sur ses inclinations magiques. Le Droit périphérique les mentionne à peine. La plupart des tribunaux ont convenu du fait que les serviteurs d'un mage Verditius ne relèvent ni du Code d'Hermès ni du traitement qui est réservé aux vulgaires, mais qu'ils résident dans un entre-deux où ils ne bénéficient d'aucune protection légale. Cela convient à merveille à la maison Verditius.

La plupart des mages Verditius passent presque les deux tiers de leur vie dans leur laboratoire à travailler sur leurs créations et à perfectionner leurs innovations magiques. Ils peuvent cependant être amenés à quitter leur laboratoire pour diverses raisons et nombre de mages passent plus de temps qu'ils ne le voudraient à voyager. Ils communiquent généralement entre eux pour apprendre les Mystères du cercle intérieur de la Maison. Les Quêtes mystérieuses visant à trouver d'anciens objets magiques occupent aussi une bonne partie de leur temps. Se rendre au studio d'autres mages demande aussi du temps, certainement plusieurs semaines de voyage. Enfin, ils aiment à rassembler eux-mêmes leurs ingrédients magiques, en particulier le vis, se refusant à laisser aux autres la tâche de collecter ces ingrédients de valeur essentiels à leurs créations.

## **[T2] Le primus**

Le primus de la maison siège à sa tête en tant que seul chef politique et unique arbitre habilité à trancher en matière d'histoires personnelles entre membres de la maison. Puisque la maison n'a pas de structure politique, il en est la seule figure d'autorité. En cas d'affaires de première importance, le primus peut demander leur opinion à ses camarades à Verdi, se reposant sur leurs conseils avisés, mais c'est au final lui qui tranche. La plupart des décisions touchent à l'établissement des prix et au règlement des vendettas personnelles qui sont devenues trop violentes pour le bien de la Maison.

Le choix du primus suit la règle stricte de la primogéniture. Le primus est toujours le filius le plus âgé encore vivant du précédent primus, quel que soit son rang, son degré de connaissance ou de maturité. Le primus peut faire remonter sa lignée jusqu'à Verditius et il tire le pouvoir qu'il a sur ses collègues de cette ascendance. La Maison accepte parfaitement ce système, ce qui fait que seul un petit nombre de mages est concerné par des histoires de succession et donc que la plupart d'entre eux peuvent se concentrer sur leur art.

Le primus s'inquiète avant tout de la pérennité de la maison. Il établit le prix des objets magiques, décidant s'il est nécessaire de modifier une fourchette de prix actuellement trop basse pour répondre à la demande. Il n'a aucun contrôle sur le prix que les autres mages pratiquent et il s'agit là d'un sujet de récrimination récurrent chez ses collègues. Bien que le primus ne puisse pas décider d'augmenter le nombre limite d'objets magiques qu'il est possible de vendre aux vulgaires, il n'en demeure pas moins que si quelqu'un désirait un jour modifier cette règle, il aurait besoin de son soutien pour convaincre l'ensemble de l'Ordre. Il prend part à la vie politique de l'Ordre d'Hermès. Il est le seul mage Verditius tenu d'assister au Grand Tribunal et aux rassemblements régionaux internes au Tribunal de Rome même s'il peut choisir d'envoyer comme légat un autre mage Verditius. Le but principal des précédents primi a été de se maintenir à l'écart des grandes décisions de l'Ordre, préférant s'isoler plutôt que de prendre position sur les questions politiques des autres Maisons.

L'influence dont le primus dispose sur ses camarades est limitée. En cas de litiges impliquant réparation, il peut imposer des amendes ou exiger qu'un des mages impliqués verse une certaine quantité de vis à l'autre mage en compensation. Peu de mages portent leurs affaires devant le primus, préférant les régler entre eux, se lançant généralement dans une vendetta de courte durée au terme de laquelle un camp s'incline face à l'autre. Le primus s'assure qu'aucune vendetta ne contrevient au Serment d'Hermès prêté par chacun des partis. Il peut demander à ce qu'un des deux partis déclare une Guerre de magiciens formelle ou bien mette immédiatement un terme à leur querelle. La menace suprême consiste à faire planer l'ombre de la maison Guernicus sur leur tête : menacer de remettre les personnes impliquées entre les mains de ses membres pour qu'ils soient jugés a toujours su calmer leur animosité. Enfin, c'est à lui qu'il revient de trancher les égalités lors du Concours.

Comme dit plus haut, le primus actuel est Stouritus. Il vit au sein de l'alliance d'Ingasia, sur l'île de Lemnos, et il souhaite voir Ingasia devenir la domus magna de la Maison à la place de Verdi. Hormis cela, il semble, pour le moment, assez semblable à tous les autres primi.

## **[T2] Prix des enchantements**

Le travail produit par un mage Verditius a toujours un prix, qu'il s'agisse d'un échange de biens ou de services ou bien d'une rémunération directe avec du vis. Le prix standard correspond au double du coût en vis de la fabrication de l'objet augmenté du coût en vis de la mise au point du projet. Si le projet n'a pas nécessité de vis, le mage Verditius estime la quantité de vis qu'il aurait pu extraire pendant le temps qu'il lui a fallu pour fabriquer l'objet et il double cette quantité. Le client doit aussi inclure dans le prix de l'objet tous les ingrédients requis pour le projet. La Maison fixe également les prix pratiqués auprès des vulgaires. Le primus a convenu qu'une somme de 15 livres mythiques par unité du vis normalement versée est un prix raisonnable. C'est le primus, qui tâche d'entretenir une unité de prix dans toute la Maison, qui a fixé ces prix. Les prix fluctuent avec le temps sous l'influence de facteurs économiques aussi triviaux que l'offre et la demande, la disponibilité des matières premières (du vis) et l'inflation. Les mages qui pratiquent des prix plus ou moins élevés que le cours actuel encourrent les foudres des autres mages de la Maison qui se plaignent généralement du fait que ces prix aberrants se répercutent sur tout le marché, dévaluant leurs objets et freinant leur prospérité. En pareille situation, il est d'usage que le mage offensé déclare une vendetta contre le casseur de prix.

Le prix d'un objet magique, tout comme le coût en livres mythiques d'un pion de vis, dépend aussi de la saga. Dans de nombreuses sagas « classiques », le prix d'un pion de vis est fixé à 10 livres mythiques. Le prix d'un pion de vis que la maison pratique officiellement auprès des vulgaires est 1,5 fois celui pratiqué entre mages. Les objets enchantés Verditius doivent être onéreux, seuls les vulgaires les plus aisés peuvent donc se les offrir.

Ces prix ne font que refléter l'attitude des membres de la maison Verditius par rapport à la vente de leurs objets enchantés. Les autres mages peuvent fixer le prix qu'ils veulent pour leurs objets enchantés s'ils souhaitent seulement les faire payer.

## **[T2] Les vendettas**

Les vendettas sont la concrétisation de querelles personnelles à laquelle deux mages Verditius se livrent. Le terme en lui-même vient de Corse où il fait référence à une dette de sang prenant la forme d'un conflit larvé et mortel entre deux familles. Si Verditius et Gelon furent impliqués dans pareil conflit, les mages Verditius ne vont pas aussi loin. Le terme « vendetta » est clinquant et il sied à l'image grandiose que les membres de la maison ont de leur identité. Les vendettas Verditius ne sont pas mortelles ni héréditaires. Un apprenti n'est donc pas tenu de poursuivre la vendetta de son maître une fois qu'il a relevé son Gant.

La maison retire un certain honneur des vendettas. Lorsque deux mages se trouvent impliqués dans une vendetta, ils s'engagent à s'opposer à ou à surpasser constamment leur adversaire jusqu'à ce que l'un des deux partis se soumette et reconnaisse l'autre comme plus puissant. Si les participants s'indignent de leur fierté malmenée, la Maison se complait dans l'opposition des deux adversaires dans le cadre d'une tradition aussi honorable.

Une vendetta s'ensuit dès qu'un mage se sent insulté par les actions d'un autre mage Verditius. Ces deux mages sont souvent des mages d'un certain âge que leurs réussites ont gonflé d'orgueil. Tout sentiment de perte d'honneur, d'injure sociale, d'incompréhension ou d'insulte directe peut déclencher une vendetta. Le mage à l'initiative de la vendetta agit avec malice ou de manière vengeresse à l'encontre de son adversaire, déclarant ouvertement qu'il le considère responsable et le mettant au défi de contre-attaquer. Tout refus est un signe de faiblesse et tout mage qui refuse de se lancer dans une vendetta gagne la piètre réputation de Déshonneur à 4 dans la Maison et il perd assez de points d'Orgueil pour faire baisser son score de 1 point (voir plus bas). Il peut perdre cette Réputation en engrangeant assez de points d'expérience pour retrouver son score initial en Orgueil et se lancer dans une vendetta contre le mage auquel il a précédemment refusé de s'opposer.

Lors de pareille querelle, chacun des mages impliqués tente de miner la renommée ou la réputation de son adversaire en intervenant de manière subtile dans sa vie. Le but n'est pas de voir l'autre mourir, loin de là. L'autre est un adversaire honorable. Il est alors d'usage d'empêcher la livraison d'objets vendus, de retarder l'arrivée de matières premières, de contaminer des sources personnelles de vis situées en dehors de l'alliance voire de fabriquer des objets magiques de moindre qualité pour ensuite les vendre au nom de l'autre. Une vendetta peut durer des années, chaque mage tâchant de saper subtilement et patiemment l'autorité de son adversaire.

Les mages Verditius ne commettent pas de Crimes majeurs lors d'une vendetta bien que nombre des attaques menées puissent être considérées comme des Crimes mineurs. Les mages impliqués, préférant se livrer une vendetta plutôt que de demander une résolution légale de leur affaire, ne portent généralement pas ces crimes à l'attention du tribunal. En de rares occasions, il se peut que des mages pris dans une vendetta attaquent les assistants de forge et les vendeurs de leur adversaire. Une telle attaque est rarement menée par le mage lui-même, mais plutôt par un serviteur de ce mage. Certaines vendettas ont pu se solder par la mort d'assistants de forge ou de vendeurs car le Droit périphérique ne voit pas cela comme des actes « privant un mage de ses pouvoirs magiques » ou « interférant avec le monde vulgaire ».

Le primus met un terme aux vendettas qui menacent dangereusement de dépasser ce niveau de violence en faisant planer l'ombre des Quaesitores. Les vendettas ne sont pas tenues secrètes au sein de la maison. Beaucoup de mages Verditius se complaisent à discuter des détails d'une vendetta impliquant deux mages. Ces conflits n'existent que dans la maison Verditius et n'impliquent jamais que des mages Verditius. En effet, la plupart des mages des autres Maisons dénoncent toute tentative de déclarer une vendetta à leur rencontre auprès du tribunal et d'ailleurs, les autres membres de la maison Verditius ne les reconnaissent pas comme des adversaires dignes de ce nom.

## **[T2] Le Concours**

En 802, Milo, le filius de Verditius, découvrit un des trésors d'Héphaïstos : la chaise de torture mécanique utilisée par Zeus pour interroger sa femme Héra. L'ayant rapportée à Verdi, Milo et Gelon, le premier filius de Verditius, se disputèrent pour savoir à qui elle devait revenir. Verditius décida alors que la chaise appartiendrait à celui de ses deux apprentis qui parviendrait à créer en un an l'objet magique le plus merveilleux. Il rassembla tous les mages Verditius de l'Ordre pour l'aider à trancher. Gelon gagna le concours et il offrit magnanimement la chaise à Verdi plutôt que de la garder pour lui. L'événement fut tellement bien accueilli que Verditius décida de renouveler l'expérience 18 ans plus tard, permettant cette fois à tous les membres de sa lignée de participer. Cette tradition a depuis lors su perdurer, le Concours de 1018 n'étant même pas interrompu par le Schisme.

Ainsi, tous les 18 ans, tous les Verditius en pleine possession de leurs moyens se rendent à Verdi pour le Concours. Verdi se remplit alors de mages, d'apprentis, d'assistants de forge, de venditores et de divers curieux qui viennent peupler les tours vides élevées par les anciens primi. Les mages amènent avec eux leur objet magique le plus fabuleux pour pouvoir entrer dans la compétition. Ceux qui ne s'affrontent pas lors du Concours peuvent tout de même prendre part au vote, revoir de vieux amis, se faire de nouveaux contacts et lancer des regards hargneux à leurs rivaux. L'événement commence la veille du solstice d'été et dure une semaine. La première partie de la semaine est ponctuée de banquets et dédiée à des réunions plénières, à des Initiations ainsi qu'à d'autres affaires Verditius. L'évaluation des objets a lieu lors des 3 derniers jours.

Le Concours en lui-même a lieu dans un temple de style grec construit dans un regio magique en dehors de Verdi auquel il est possible d'accéder grâce à un des anciens nuraghes qui l'entourent. Seuls les mages Verditius peuvent accéder à ce regio qui est protégé par des gardes ainsi que par des protections magiques qui en interdisent l'accès à tout autre individu. Le Concours compte 3 catégories : les objets fabriqués par les apprentis, ceux fabriqués par les compagnons et ceux fabriqués par les maîtres. Toutes ces pièces sont exposées pendant toute la semaine. Les objets des apprentis sont jugés le 5<sup>e</sup> jour, ceux des compagnons, le 6<sup>e</sup> jour et ceux des maîtres, le dernier jour. L'assemblée des mages Verditius se prononce sur ces objets, chaque mage donnant son sceau de vote à l'objet qui lui semble le plus ingénieux et le plus original. Le pouvoir magique de l'objet n'est pas le seul critère qui entre en ligne de compte, les objets sont aussi jugés en fonction de leur utilité, de leur ingéniosité, de leur esthétisme, du coût de leur fabrication et de leur côté innovant. L'objet qui remporte le plus de suffrages l'emporte, le primus tranchant en cas d'égalité. Toutes les productions présentées deviennent ensuite la propriété de Verdi.

Les lauréats sont acclamés et un grand respect leur est témoigné. Le gagnant de chaque catégorie se choisit ensuite un prix parmi la réserve de productions présentées précédemment au Concours. Le vainqueur de la catégorie maître choisit en premier, sélectionnant trois objets, puis vient le tour du vainqueur de la catégorie compagnon qui se choisit deux objets et enfin le vainqueur de la catégorie apprenti se choisit un seul objet. Aucun des objets ayant été présentés lors du Concours en cours ne peut être sélectionné comme prix avant le Concours suivant.

## **[T1] Le culte des mystères de Verditius**

La maison Verditius est un Culte des mystères qui a beaucoup en commun avec d'autres Cultes des mystères de l'Ordre d'Hermès plus ésotériques et de taille plus restreinte. Les troupes qui connaissent bien Les Mystères, édition révisée reconnaîtront certains des traits des cultes décrits dans ce supplément.

La procédure qui permet d'acquérir la connaissance de Mystères du cercle intérieur de la Maison est organisée, mais pas d'une manière figée. La Maison compte quatre Mystères du cercle intérieur mineurs et quatre Mystères du cercle intérieur majeurs. Les mages peuvent, et sont même incités à, apprendre les Mystères du cercle intérieur de la maison dans l'ordre qu'ils veulent, selon leurs besoins et buts personnels et aussi selon leurs désirs. Certains mages Verditius se rassemblent au sein de confraternités. Il s'agit de petits groupes de personnes partageant des opinions communes qui ont décidé de mettre leurs pas dans ceux d'un ancien mage charismatique. Certains Mystères du cercle intérieur sont bien évidemment plus accessibles que d'autres et de nombreux mages Verditius ont tendance à suivre une même progression en profondeur.

Les mages Verditius apprennent généralement les Mystères du cercle intérieur de la Maison auprès d'autres membres de la Maison plutôt que d'être leur propre mystagogue. Les membres de la Maison sont assez sociables pour que cela se fasse tout seul. Cette méthode a particulièrement aidé au développement du culte car c'est ce qui a permis à la Maison de connaître l'essor rapide qui a été initialement le sien. Les mages peuvent toutefois toujours choisir de s'initier eux-mêmes aux Mystères du cercle intérieur, agissant ainsi comme leur propre mystagogue et devant de fait suivre un rite d'Initiation plus complexe.

S'acheminer d'un Mystère du cercle intérieur à un autre a un coût. À mesure que les mages Verditius découvrent de plus en plus de Mystères, gagnant en pouvoir et en compétence, ils deviennent de plus en plus arrogants et égocentriques. Les mages Verditius sont marqués par un orgueil démesuré inhérent à la magie de leur Fondateur. Les mages initiés aux Mystères du cercle intérieur gagnent le trait de personnalité Orgueil qui influe sur leurs interactions avec autrui et sur leurs créations. L'Orgueil est présenté en détails plus bas.

## **[T2] Initiation aux Mystères de Verditius**

La maison Verditius a, dès sa fondation, été un Culte des mystères de l'Ordre d'Hermès ouvert et ses Initiations de culte ont toujours été scrupuleusement respectées et organisées. L'Initiation permet à un initié d'acquérir une nouvelle Vertu mystérieuse comme expliqué dans l'introduction, les Arcanes de l'Initiation. Les initiations de la maison Verditius suivent elles aussi ces règles à quelques petites exceptions près dont des bonus de rite spécifiques à la maison.

Un initié Verditius n'a pas besoin de posséder un score en Connaissance du culte Verditius pour être initié au Mystère du dernier cercle de la Maison. Cette Initiation a lieu lors de son apprentissage. Il n'est donc pas nécessaire d'ajuster a posteriori le score en Connaissance du culte Verditius de personnages Verditius préexistants.

La formule qui définit cette Initiation est une variante du Total d'Initiation du mystagogue qui est reproduite ci-dessous :

**[T4] Total d'Initiation** = Présence + Connaissance du culte Verditius + bonus de rite

Le niveau-cible de chaque Initiation est le même que pour les Mystères des autres Maisons à Mystères et il est donné dans la section Arcanes de l'Initiation.

**[Début d'encadré]**

## **[T2] Nouvelle Compétence : la Connaissance du culte Verditius**

Comme les membres des autres Cultes des mystères, les mages Verditius doivent posséder une connaissance de leur mystère recouvrant son histoire, ses actions, ses pratiques, ses traditions et ses

légendes. La compétence Connaissance du culte Verditius concerne tous les secrets de la maison, y compris ses rituels et formules ésotériques nécessaires à la pratique actuelle de la magie Verditius, des informations sur la Maison, sur ses membres actuels, sur les méthodes qu'elle emploie pour trouver et instruire ses initiés et sur les normes sociales en vigueur en son sein. Il s'agit d'une Compétence mystique que le mage développe généralement après son apprentissage.

Le niveau de la Connaissance du culte Verditius augmente comme celui de n'importe quelle autre Compétence grâce à divers types d'étude connus de tous les personnages et à la portée de tous. Le type d'instruction le plus courant est l'Enseignement : un membre de la maison Verditius transmet son savoir à d'autres mages, un maître ne prenant généralement qu'un seul élève à la fois. Un bon professeur peut enseigner à plusieurs élèves en même temps, mais il ne s'agit pas de la norme.

Puisque la maison Verditius se concentre tellement sur la fabrication d'objets, un membre de la Maison peut aussi prendre des initiés comme apprentis pour les former à la Connaissance du culte Verditius. Il s'agit d'une approche de la chose plus pratique que l'Enseignement et l'initié accède aux pratiques secrètes et aux rites ésotériques auprès de son instructeur. L'Apprentissage permet à chaque mage Verditius qui possède un score supérieur ou égal à 2 en Connaissance du culte Verditius d'instruire des initiés de niveau moins élevé aux secrets de la Maison, ce qui aide à faire avancer les membres de la Maison de plus en plus dans leur connaissance des Mystères du cercle intérieur. Former des initiés est la méthode d'instruction la plus populaire au sein de la maison Verditius.

[Fin d'encadré]

### **[T3] Rites d'Initiation Verditius**

La maison Verditius bénéficie de plusieurs éléments de rites qui lui sont propres et qui génèrent des bonus particuliers :

+3 L'initié doit se rendre à l'une des forges d'Héphaïstos ou bien en un autre endroit spécifique à un moment donné.

+3 L'initié doit effectuer une Quête qui consiste souvent à localiser et à rapporter un objet magique. Les objets magiques impliqués dans les Quêtes de ce genre ont été fabriqués par de célèbres mages Verditius et leur trace a été perdue suite à quelque malheur, vol ou même vente. Une Quête classique consiste à localiser le talisman d'un mage décédé.

+6 L'initié doit effectuer une Quête qui consiste généralement à trouver un objet unique au monde qui a été perdu pendant l'Antiquité. Il s'agit souvent d'objets fabriqués par Héphaïstos ou Wieland le Forgeron, mais cette catégorie recouvre aussi d'autres trésors légendaires.

+3 Pendant son Initiation, l'initié traverse une Tribulation qui lui laisse un Vice mineur.

+9 Pendant son Initiation, l'initié traverse une Tribulation qui lui laisse un Vice majeur déterminé au préalable.

+1 L'initié sacrifie de son temps en remplissant certaines fonctions précises ou en se mettant au service d'un autre membre de la Maison (un seul bonus s'applique).

+3 L'initié sacrifie un objet enchanté mineur dont les pouvoirs combinés atteignent au moins une magnitude de 4.

+6 L'initié sacrifie un objet enchanté majeur dont les pouvoirs combinés atteignent au moins une magnitude de 7 ou bien il sacrifie son talisman.

+3 Le mystagogue sacrifie de son temps, habituellement pour dispenser un enseignement ou une formation spécifique.

+1 Le mystagogue sacrifie une partie de sa richesse matérielle, habituellement 1 livre mythique par point de score en Orgueil de l'initié (un seul bonus s'applique).

+6 L'initié découvre le Mystère du dernier cercle en même temps qu'il est ouvert à ses Arts hermétiques.

## **[T2] Le mystère du dernier cercle de la Magie Verditius**

Pour devenir un mage Verditius, le premier pas à faire consiste à être éveillé au Mystère de la Maison : la Magie Verditius. À ce stade, l'initié n'a aucune Connaissance du culte Verditius. Cette Initiation a lieu lors de la saison pendant laquelle le mage est ouvert aux Arts hermétiques. Le maître et son apprenti passent une saison ensemble à se préparer à l'Initiation. Pendant ce temps, l'apprenti sert son maître en tant qu'élève et il lui faut se dévouer corps et âme aux tâches qu'il lui confie. Il a ici un aperçu de ce que sa vie d'apprenti sera, mais en plus dur eu égard à son jeune âge. S'ajoute à cela la difficulté que représente l'introduction aux Arts hermétiques, ce qui rend ces 3 mois particulièrement ardues pour l'apprenti.

À la fin de cette saison, le maître et son apprenti se rendent en un site sacré vénéré par la Maison, une des trois forges d'Héphaïstos qui se situent à Verdi, sur l'île de Lemnos ou sur les épaules du Mont Olympe. Selon la destination choisie, le voyage peut prendre une partie d'une seconde saison. Le maître joue le rôle de mystagogue, guidant l'apprenti pendant son Initiation. Le maître jette une certaine somme d'argent ainsi que des bijoux dans la forge, priant les pouvoirs légendaires d'Héphaïstos, Wieland le Forgeron, Boèce et Verditius lui-même de bien vouloir accepter son apprenti. La forge absorbe l'argent et l'apprenti s'effondre, inconscient. Il se relève ensuite changé, désormais apprenti légitime de son parents et initié de la Maison. Il reçoit alors la vertu hermétique mineure Magie Verditius. En termes de mécanismes de jeu, le niveau-cible de l'initiation est de 15. Le mystagogue doit avoir un total de Présence + Connaissance du culte Verditius de 3. Le rite d'Initiation bénéficie d'un bonus de +12 (lieu donné, sacrifice de temps de l'initié, sacrifice de temps du mystagogue, sacrifice de richesse et ouverture aux Arts pendant l'Initiation).

[Début d'encadré]

## **[T2] Objets magiques d'Héphaïstos**

Héphaïstos fabriqua de nombreux objets enchantés pour les dieux grecs. La troupe en connaît peut-être déjà certains comme la cuirasse d'Achille. Étant donné que la quête de ces objets joue un rôle important dans les initiations de la maison Verditius, une liste des trésors d'Héphaïstos est fournie ci-dessous :

[Début de liste]

- \* Une chaise de torture mécanique que Zeus utilisa sur sa femme, Héra
- \* Un filet de bronze qu'Héphaïstos utilisa pour attraper sa femme, Aphrodite, et son amant adultère, Arès
- \* Un assortiment de broches et de peignes ornementaux
- \* Des béquilles d'or dont Héphaïstos avait besoin pour se déplacer
- \* 12 femmes mécaniques dorées (automates)
- \* 20 tabourets à trois pieds qui se déplaçaient pour aider Héphaïstos à la forge
- \* Les armes et la cuirasse d'Athéna

- \* « Pandore », une femme d'argile créée pour Zeus
- \* Une barque d'or
- \* Talos, la statue de bronze à tête de taureau qui garde la Crète
- \* La couronne de Dionysos faite d'or et de pierres précieuses venues d'Inde
- \* Un mastiff en bronze (automate)
- \* Des cnémides en bronze et le bouclier lourd d'Héraclès
- \* Des cnémides en étain pour Achille
- \* L'urne d'or qui fut utilisée pour rassembler les cendres d'Achille

[Fin de liste]

[Fin d'encadré]

## **[T2] Découverte des Mystères du cercle intérieur**

La progression du Mystère du dernier cercle aux Mystères du cercle intérieur dépend de la connaissance que le mystagogue a des secrets de la Maison que son score en Connaissance du culte Verditius traduit. La Maison a établi certains critères pour qu'un mystagogue puisse initier d'autres mages et tous s'accordent pour reconnaître la sagesse d'une telle initiative. Il est vital que le mystagogue prenne conscience des responsabilités inhérentes à l'enseignement des Mystères du cercle intérieur.

Le score en Connaissance du culte Verditius du mystagogue est plus important que celui de l'initié puisque celui du second n'entre pas dans le calcul du Total d'Initiation. Néanmoins, la Maison considère comme essentiel le fait que l'initié ait une Connaissance du culte Verditius suffisante pour saisir pleinement la magie sur laquelle chaque Mystère du cercle intérieur ouvre et pour en faire un usage raisonné. La Maison attend aussi de ses membres qu'ils puissent tous jouer le rôle de mystagogue auprès de leurs camarades, transmettant ces Mystères d'une génération à l'autre. Recevoir une initiation sans rendre la pareille à d'autres mages est considéré comme égoïste et tout mage qui agit ainsi s'attire la piètre réputation d'être Égoïste à 4 au sein de la Maison. Par conséquent, les autres mages sont peu enclins à jouer le rôle de mystagogue pour de tels mages. Cette Réputation peut s'atténuer avec le temps si le mage déroge à son égoïsme.

Avec un score de 1 en Connaissance du culte Verditius, le personnage a une connaissance des principes élémentaires du culte comprenant essentiellement son histoire et ses piliers philosophiques. Un mage doit monter son score à 2 avant de pouvoir initier un apprenti qu'il veut ouvrir à ses Arts par la même occasion. Avec un score de 3, il peut être initié aux Mystères du cercle intérieur de la maison. Un mage peut alors être initié à autant de Mystères du cercle intérieur mineurs qu'il le souhaite et dans l'ordre qu'il veut avec pour seule limite le temps qu'il veut bien y consacrer ainsi que son désir d'y être initié et son degré de réalisation du rite d'Initiation détaillé. Il doit posséder un score en Connaissance du culte Verditius de 5 avant de pouvoir être initié aux Mystères du cercle intérieur majeurs de la maison. De plus, avec un tel score, on considère qu'il a atteint le rang de maître et qu'il peut concourir dans la catégorie la plus élevée du Concours.

Des rites existent au sein de la Maison pour guider les pas du mage. L'élaboration de ces rites est laissée à la discrétion de la troupe et du conteur qui peuvent s'appuyer sur les bonus présentés plus haut. La méthode la plus courante pour découvrir de nouveaux Mystères du cercle intérieur consiste à trouver un mage

Verditius qui a déjà découvert le mystère convoité et à suivre le rite ainsi prédéterminé pour être initié à ce Mystère du cercle intérieur. Il est beaucoup plus rare qu'un mage s'initie lui-même car il perd alors le bénéfice du score en Connaissance du culte Verditius du mystagogue et le niveau-cible s'en trouve augmenté. Les mages suivant la voie de l'auto-Initiation ont tendance à créer et à sacrifier plusieurs objets enchantés pour atteindre leur but.

## **[T2] Orgueil**

Hormis le cas des Mystères du cercle intérieur mineurs, la première Initiation d'un mage à un Mystère du cercle intérieur s'accompagne toujours d'une Tribulation qui lui fait développer le vice mineur Orgueil. Chaque mage Verditius qui cherche à accéder aux Mystères du cercle intérieur pâtit de cette défaillance psychologique qui consiste à développer une estime de soi surdimensionnée. Le mage prend conscience des bénéfices matériels que ses créations magiques peuvent lui apporter et la fierté qu'il éprouve à propos de sa personne s'épanouit. Au début, cela ne se traduit que par un petit changement de personnalité, mais à mesure que le mage Verditius retire les bénéfices de son art magique, son estime personnelle enfle en conséquence. Ce trait qui affligeait le Fondateur est inhérent à la magie des Mystères du cercle intérieur. En termes de jeu, cela signifie que les personnages se voient attribuer le vice de personnalité Orgueil ainsi que le trait de personnalité éponyme à 1.

## **[Début d'encadré]**

## **[T2] Initiation des mages hermétiques**

Au cours du X<sup>e</sup> siècle une poignée de mages hermétiques ayant récemment relevé leur Gant au sein d'autres Maisons émirent le souhait d'intégrer la maison Verditius et d'apprendre ses Mystères. La maison fut d'abord frileuse à cette idée et elle commença par refuser les rares requêtes allant dans ce sens. Les membres les plus traditionnalistes de la maison considéraient en effet cette démarche comme contraire aux anciennes traditions remontant à l'époque où ses membres vénéraient les dieux. Les membres plus tournés vers la politique craignaient qu'accepter d'autres mages ne sape l'égalité qui existe entre ses membres actuels. Mais leur principale réserve venait du fait que ces mages pouvaient lancer des sorts formels sans avoir besoin d'objets d'incantation et, s'ils intégraient la maison, ses autres membres se trouveraient fortement désavantagés.

Toutefois, grâce à l'étude du Mystère du dernier cercle de la maison et de la philosophie de Boèce ainsi que grâce à sa grande connaissance de la magie Perdo, le primus Turnis mit au point un rituel qui permettait de modifier le Don du candidat. Le Don du mage en sortirait à jamais altéré, le lien mystique entre le cœur, la tête et les mains ayant été détruit. Le candidat ne pourrait dès lors plus se passer d'outils d'incantation ni lancer de sorts formels sans les éléments nécessaires à la chose.

Ce rituel a de dangereux effets secondaires. Le candidat gagne en effet des points de Distorsion et tombe généralement dans un Crépuscule temporaire. Il développe aussi le trait de personnalité Fierté à 1 ainsi qu'une avarice obsessive, un désir d'accroître sa fortune peu commun dans la Maison et semblable au désir de gain monétaire du Fondateur.

L'Initiation d'un mage d'une autre maison est un processus long et difficile qui demande plus que de simplement lancer le sort rituel au candidat. Celui-ci doit d'abord prouver sa loyauté envers la maison Verditius. Pour ce faire, il doit couper les ponts avec son ancienne Maison, abandonnant ainsi tous les engagements, buts ou avantages politiques dont il disposait déjà. Il doit ensuite rencontrer le primus qui lui choisit un mystagogue parmi les membres de la Maison qui connaissent le sort rituel nécessaire. C'est au candidat que revient la tâche de convaincre un mystagogue peu coopératif de l'initier. Le plus souvent, le candidat doit se mettre au service de la maison pendant un certain temps, aidant les mages Verditius en dehors de leur laboratoire, participant aux diverses tâches et entreprises qui occupent les membres de la

Maison. Le candidat n'est pas autorisé à travailler dans le laboratoire d'un mage Verditius. Parmi les moyens permettant de mettre la loyauté du candidat à l'épreuve on trouve la tâche d'accompagner un mage Verditius lors d'un dangereux périple, de retrouver un objet volé, de détruire un ennemi ou encore de terrasser une bête mystique pour en extraire du vis.

Une fois accepté comme futur mage Verditius, le candidat passe une saison avec le mystagogue, se préparant pour la cérémonie, étant éprouvé par le sort rituel de l'Étreinte de Boèce et se remettant de ses effets. Une fois la saison finie, le mage est devenu un initié au Mystère du dernier cercle de Verditius et un membre à part entière de la Maison. Il reçoit alors la vertu hermétique mineure Magie Verditius et il gagne la réputation Converti à 1 au sein de la Maison, un titre légèrement désobligeant aux yeux des membres plus anciens de la Maison. Enfin, les effets d'un Crépuscule temporaire éventuel doivent être calculés.

Cette initiation est particulière et elle ne correspond pas aux règles des Initiations Verditius classiques. Seuls quelques rares mystagogues connaissent le sort requis pour mener cette Initiation à terme même si des écrits la présentant sont disponibles dans toutes les alliances principales de la maison. Les personnages vivant une telle transformation repartent à zéro en matière d'Initiations ultérieures et ne bénéficient donc pas d'un bonus lié à cette Tribulation.

#### **[T4] Étreinte de Boèce**

PeMe35

P : Au contact, D : Mom, C : Partie, Rituel

Comp. : Vim, Corpus

Ce sort endommage l'esprit de la cible ainsi que son cœur et son Don, détruisant une partie de sa compréhension du mécanisme de lancement des sorts formels et le forçant à recourir à des outils d'incantation. Ce sort particulièrement déviant fut développé pour permettre à des mages d'autres Maisons d'intégrer la maison Verditius et il n'est utilisé qu'en cette circonstance exceptionnelle. Du fait de la nature étrange de ce sort, la cible prend 7 points de Distorsion et doit effectuer un test pour vérifier si elle traverse un Crépuscule temporaire.

(Base 15, +1 Au contact, +1 Partie, +2 compléments requis)

#### **[Fin d'encadré]**

L'Orgueil est plus qu'un Trait de personnalité. En plus de servir la partie comme n'importe quel autre Trait de personnalité, il donne aussi une idée du degré de corruption du personnage par le fléau qui affligeait le Fondateur et que représentait sa fierté. Une propension à la fierté fait partie du lot de tout mage initié aux Mystères de la maison Verditius. Le lien magique qui existe intrinsèquement entre l'arrogance de Verditius et ses talents mystiques d'artisan s'est transmis à ses descendants. La fierté d'un mage Verditius est mystiquement liée à son Don et l'accroissement de sa capacité à investir d'une magie de plus en plus puissante des objets qui lui sont liés de manière similaire est parallèle à l'accroissement de son Orgueil. Un mage Verditius peut ajouter son score en Orgueil à son Total de laboratoire lorsqu'il crée un talisman, enchante des outils d'incantation (Mystère du cercle intérieur de la Maison mineur), s'attache un animal magique, crée un automate ou encore fabrique des objets accordés (Mystère du cercle intérieur de la Maison majeur).

Pour des raisons de mise en scène, le goût propre à l'Orgueil d'un mage doit être noté entre parenthèses après son score dans ce Trait de personnalité. L'Orgueil ne se manifeste pas exactement de la même manière chez tous les mages. Certains sont excessivement fiers, d'autres sont arrogants, d'autres encore

sont pompeux. Les personnages qui possèdent déjà le vice de personnalité mineur Fierté voient leur score en Orgueil automatiquement augmenté de 1 et ceux qui possèdent la variante majeure de ce Vice voient leur Orgueil augmenté de 3.

L'Orgueil enfle avec le temps, suivant une progression similaire à celle d'une Compétence. À la différence des autres Traits de personnalité, le joueur ne peut pas choisir de faire évoluer son Orgueil. Certaines situations précises font gagner des points d'expérience qui sont attribués au score en Orgueil du personnage. Si un mage Verditius voit ses efforts magiques reconnus ou récompensés par la gloire, de l'argent ou du vis, son score en Orgueil augmente. Si une certaine fierté est inévitable pour un mage Verditius, il est possible de ne pas succomber à la suffisance. Ceux qui souhaitent conserver un score bas en Orgueil doivent simplement éviter certaines attitudes qui font augmenter ce score (voir encadré).

[Début d'encadré]

## [T2] Facteurs d'accroissement de l'Orgueil

### [T4] Attitude [T4] Points d'expérience

Vendre ou fabriquer pour autrui un objet de commande ou bien un objet de qualité en échange d'argent ou de vis 1

Réparer ou remanier un objet pour autrui contre rémunération 1

Vendre ou fabriquer pour autrui un objet enchanté mineur 1

Vendre ou fabriquer pour autrui un objet enchanté majeur 3

Vendre ou fabriquer pour autrui un objet accordé 6

Vendre un automate 1/magnitude de Puissance

Remporter le Concours dans la catégorie apprenti 1

Remporter le Concours dans la catégorie compagnon 3

Remporter le Concours dans la catégorie maître 6

Apprendre un nouveau Mystère du cercle intérieur de la Maison mineur 1

Apprendre un nouveau Mystère du cercle intérieur de la Maison majeur 3

Déclarer une vendetta 1

Sortir vainqueur d'une vendetta 3

[Fin d'encadré]

Plus le score en Orgueil d'un mage est élevé, plus il lui est difficile d'éviter les situations qui favorisent ce Trait. Un mage avec un Orgueil à 4 sera tenté de continuer à vendre des objets magiques par exemple. Si un personnage souhaite résister à pareille tentation dans l'espoir de conserver un score bas en Orgueil, il lui est possible d'effectuer un jet avec un Trait de personnalité opposé. Cela suppose toutefois que le personnage possède un Trait de personnalité qu'il peut utiliser pour contrer son score en Orgueil. Il peut aussi dépenser 1 point de Confiance pour se tirer de cette situation.

Les mages avec un score en Orgueil supérieur ou égal à 6 sont extrêmement égocentriques. Ce sont ces mages qui sont les plus prompts à se lancer dans une vendetta contre un autre mage Verditius généralement

aussi égocentrique qu'eux. Résister à une vendetta est difficile. Si le mage ne souhaite pas s'impliquer, il faut effectuer un jet de Trait de personnalité opposé + dé de tension avec un Facteur de difficulté égal au score du mage en Orgueil + score en Orgueil de son adversaire. L'Intelligence du mage peut remplacer le Trait de personnalité opposé s'il n'en a pas.

Les démons et autres agents infernaux savent parfaitement que les mages Verditius sont particulièrement sensibles au péché capital qu'est l'orgueil et nombre d'entre eux se délectent par avance à mesure qu'ils progressent en matière de Mystères du cercle intérieur. Certains offrent même une aide apparemment innocente aux jeunes mages pour les mettre sur la voie de l'arrogance par le biais de dons anonymes de vis, de livraisons de textes de Connaissance du culte Verditius à copier qui tombent à point nommé et de rencontres accidentelles avec de riches clients prêts à verser de fortes sommes d'argent en échange de babioles magiques clinquantes.

## **[T2] Tribulations**

La maison Verditius a élaboré diverses Tribulations pour aider les initiés à découvrir de nouveaux Mystères du cercle intérieur. La première Tribulation, traversée lors de l'apprentissage du premier Mystère du cercle intérieur mineur, octroie toujours le vice mineur Orgueil. Les Tribulations ultérieures peuvent être mises au service de la saga. Elles peuvent être associées à certains Mystères du cercle intérieur selon une progression établie au préalable ou bien elles peuvent être associées à n'importe quel Mystère. Les mages Verditius sont parvenus à mettre ces Tribulations au service de l'Initiation de leurs camarades. Chaque Tribulation ne peut être traversée qu'une seule fois par un même mage.

**[T4] Sectionnement des liens qui rattachent** (Tribulation mineure ou majeure) : Cette Tribulation prive l'initié de tous les liens émotionnels qui le rattachent à sa famille et à ses amis et l'empêche de reformer de tels liens ultérieurement. Il peut s'agir d'un Vice mineur ou d'un Vice majeur selon la qualité des liens ainsi rompus. Avec le Vice mineur, le mage en vient à exclure sa famille et ses assistants de forge de sa vie ainsi qu'à rompre les liens d'amitiés qu'il a pu tisser avec des vulgaires. Avec le Vice majeur, le mage Verditius doit complètement se retirer, devant détruire son familier s'il en a un et ne pouvant plus jamais s'en attacher un. Il doit aussi abandonner son apprenti. Cette Tribulation doit rarement s'appliquer car elle contrevient aux principes communautaires sur lesquels est fondée la maison Verditius, mais elle s'avère assez appropriée au mystère Liement de maléfice. Il est déconseillé de faire traverser cette Tribulation aux mages Verditius pouvant prétendre à la succession du primus.

**[T4] Automutilation** (Tribulation mineure ou majeure) : Prenant exemple sur Verditius lui-même, de nombreux mages Verditius s'infligent des mutilations, habituellement aux jambes, dégradant leur corps pour atteindre une élévation de l'âme. Trois Vices peuvent résulter de cette Tribulation : Infirmité, Boitillement ou Handicap. Les plaies dues à cette automutilation ne peuvent être guéries ni physiquement ni magiquement. S'il est possible de juguler l'hémorragie et de redresser des os brisés, les dégâts engendrés sur le long terme sont, eux, irrémédiables. Le bonus de cette Tribulation dépend du type de Vice (mineur ou majeur) qui est attribué en conséquence.

**[T4] Risque-tout** (Tribulation mineure) : Cette Tribulation affecte la personnalité du mage qui développe alors un goût prononcé pour le risque et l'expérimentation. Une fois qu'il a traversé cette Tribulation, il ressent le besoin irrépressible de mener des expériences dans le cadre de chaque travail de laboratoire qui s'y prête, adorant le frisson procuré par l'inconnu et l'aspect imprévisible de ces expériences. Il gagne le vice mineur de Tribulation Risque-tout. Cette Tribulation n'est pas compatible avec la tribulation inverse Extrême prudence.

**[T4] Extrême prudence** (Tribulation mineure) : Cette Tribulation affecte la personnalité du mage qui devient alors réticent à l'entreprise de tout travail de laboratoire qui comporte un certain risque. S'il peut encore mettre à profit les compétences acquises grâce au mystère du cercle intérieur mineur Remaniement

d'objets enchantés, il n'effectuera cependant plus d'expériences en laboratoire. Il reçoit le vice de Tribulation Extrême prudence. Il ne peut alors pas être éprouvé par la tribulation Risque-tout.

**[T4] Orgueil accru** (Tribulation mineure) : Cette Tribulation rend le mage plus fier, plus pompeux, plus arrogant, etc. En bref, cette Tribulation renforce la forme que son trait de personnalité Orgueil prend. Il devient volontairement plus égocentrique et plein de morgue tout en sachant qu'il prend ainsi le risque de mettre une distance entre ses camarades et lui. Le mage gagne autant de points d'expérience que nécessaire pour faire monter de 1 son score en Orgueil.

## **[T2] Confraternités**

La voie que suit un mage Verditius est semée de choix personnels. La plupart d'entre eux sélectionnent les Mystères du cercle intérieur de la Maison qui leur conviennent, délaissant ceux qui ne servent pas leurs desseins. Quelques mages Verditius ont fait un autre choix, celui de suivre la voie tracée par un de leurs prédécesseurs et reposant donc sur certains arts et sur certains Mystères du cercle intérieur précis. Ces sous-sectes au sein de la maison sont appelés des confraternités. Il s'agit de groupes de personnes partageant une opinion commune, généralement des parentes et leurs filii, qui ont décidé de donner une direction précise à leur carrière.

Chaque confraternité compte peu de membres. La maison Verditius est une des Maisons les plus petites de l'Ordre et ces sous-ensembles de la maison ne comptent jamais plus de 4 et 8 disciples. Ils se prêtent volontiers main forte lors des rites d'Initiation et il est rare que leurs membres se livrent une vendetta.

Chaque confraternité dispose d'un Mystère du cercle intérieur qui lui est propre et qui confère une Vertu moins spécialisée qui rappelle une Vertu hermétique courante et qui s'accompagne parfois d'un Vice reçu lors de l'Initiation. Ceux qui rejoignent une confraternité sont initiés à ce Mystère spécifique et on leur enseigne toute compétence d'Artisanat qui peut participer à l'unité de la confraternité. Chaque description de confraternités disponible plus bas, liste parmi laquelle les troupes peuvent choisir mais qu'elles peuvent aussi enrichir, contient un exemple de rite d'Initiation à un Mystère du cercle intérieur.

## **[T3] La confraternité de Roland**

Présentation : Roland était un grand chevalier francique, un des 12 pairs de Charlemagne, qui fut tué dans une embuscade tendue par des Sarrasins dans les Pyrénées, à la bataille de Roncevaux, en 778. Il pourfendit des centaines de Sarrasins ennemis avec son épée magique, Durandal, avant de succomber à ses blessures. Wieland le Forgeron, avec Verditius à ses côtés comme apprenti, forgea cette épée. Charlemagne récupéra Durandal après la bataille, mais sa lame fut volée par la suite par Roscius, un filius de Verditius, et ramenée à Verdi. L'examen approfondi de l'épée permit à Roscius et ses filii de devenir de célèbres fabricants d'épées magiques. Chaque lame est frappée d'un « R » miniature, à l'origine pour « Roscius », mais qui est maintenant considéré comme l'initiale de « Roland » en souvenir de son premier possesseur. Les épées de cette confraternité se répandirent aux IX<sup>e</sup> et X<sup>e</sup> siècles, mais cette expansion fut freinée par les décisions qui furent prises lors du tribunal de 1061.

Production : la confraternité de Roland fabrique des épées et tout type d'armes de guerre tenues à la main en général. Tous ses membres possèdent la compétence Artisanat (Forgeur) avec une spécialisation dans la création d'épée. Ils créent des épées de qualité accordées de manière à causer des dégâts aux humains (voir Objets de qualité plus bas), ainsi que toute une gamme de lames enchantées. Ces armes sont vendues sous le manteau à des chevaliers chrétiens, souvent des croisés.

Mystère d'Initiation : les membres de la confraternité ont élaboré une Tribulation qui octroie la vertu hermétique mineure Expertise magique mineure (épées).

Voie mystérieuse : les initiés apprennent le Mystère du dernier cercle, puis l'Expertise magique mineure (épées), Remaniement, Objets de qualité, Runes ancestrales Verditius et Accordage d'objet.

**[T4] Initiation à l'Expertise magique mineure (épées)**

Facteur de difficulté : 15

Bonus de rite : +12

Détails du rite : l'initié doit dérober Durandal au membre de la confraternité qui l'a actuellement, pénétrant secrètement dans son studio en pleine nuit et s'échappant avec l'épée (+3). Le membre concerné sait que l'épée doit être volée et la place donc sous surveillance minimale. L'initié doit ensuite entrer dans un regio infernal et réciter le credo chrétien 100 fois sans faillir et sans se laisser distraire par les tentatives de distraction de l'ennemi (+3). Ensuite, il doit prendre part à un combat mortel avec l'épée au côté et terrasser l'ennemi sur le champ de bataille (+3). Il n'est pas obligé de combattre seul. Le mystagogue et lui se rendent ensuite sur le site de la bataille de Roncevaux et, le jour de l'anniversaire de la mort de Roland, l'initié entre dans un état catatonique pendant lequel son âme est à la merci des démons qu'il a offensés (+3). Il garde ensuite Durandal dans son studio jusqu'à ce que le prochain initié la lui vole.

**[T3] La confraternité de Balento**

Présentation : de nombreux mages de la maison Verditius adhèrent au christianisme, mais pas tous. Balento était un mage du IX<sup>e</sup> siècle qui était convaincu qu'il était le descendant direct du dieu Vulcain. Il mit toute son énergie au service de l'apprentissage de la magie du feu et il enseigna à ses apprentis l'art destructeur de la flamme ardente. Lors du Schisme, cette confraternité produisit des tonnes d'objets qui lançaient du feu, en particulier des baguettes et des bâtons. Lorsque la guerre cessa, la demande pour ces armes ardentes fit de même et la confraternité se trouva réduite à sa taille actuelle. Les membres de cette confraternité passent autant de temps à jeter des sorts de feu, ce qu'ils appellent « mener des recherches sur le terrain », qu'à fabriquer des objets dans leur laboratoire.

Production : les membres de la confraternité de Balento sont des sculpteurs sur bois qui intègrent dans leurs créations de puissants sorts de feu. Chaque membre possède la compétence Artisanat (sculpteur sur bois). Leurs objets se vendent à travers tout l'Ordre et les mages Flambeau en sont particulièrement friands. La confraternité a peu d'agents de vente vulgaires car la majorité de ses productions est destinée à d'autres mages hermétiques.

Mystère d'Initiation : la Tribulation pour intégrer cette confraternité confère à l'initié la vertu hermétique mineure Affinité pour Ignem ainsi que le vice hermétique mineur Forme déficiente en Aquam.

Voie mystérieuse : les confrères apprennent le Mystère du dernier cercle, puis Affinité pour Ignem, Enchantement des outils d'incantation, Runes ancestrales Verditius et enfin Lier les créatures magiques.

**[T4] Initiation à Lier les créatures magiques**

Facteur de difficulté : 21

Bonus de rite : +15

Détails du rite : l'initié doit voyager jusqu'au Tibre, à Rome, et le jour du festival des vulcanales (23 août), sacrifier 10 poissons dans un feu qu'il a allumé sur le fleuve (+3). Il doit être allé chercher ces poissons lui-même : 5 au sein d'une aura magique et 5 au sein d'une aura féérique (2 Quêtes soit +6). Après les poissons, l'initié sacrifie son talisman et un demi-litre de son sang dans le feu (+6). Lors de la cérémonie, l'initié boit une mixture à base d'arsenic et de vin pendant que le mystagogue récite d'anciennes prières à Vulcain.

**[T3] La confraternité d'Irène la jeune**

Présentation : Irène était une princesse byzantine avant de devenir un mage de la maison Verditius. Elle conserva son amour pour les icônes religieuses tout au long de son apprentissage et bien après encore, devenant un des célèbres créateurs de peintures et de figurines magiques. Le pouvoir de ces objets affecte subtilement à la fois le spectateur et la pièce dans laquelle l'œuvre se trouve.

Production : les membres de la confraternité se concentrent sur les arts Imaginem et Mentem, intégrant dans des peintures, des statues sculptées ou des mosaïques des pouvoirs destinés à embellir leur environnement et à égayer les spectateurs. Chacun de ses membres possède soit la compétence Artisanat (sculpteur), soit la compétence Artisanat (peintre) selon le vecteur qu'il choisit. Les objets de cette confraternité sont vendus à des églises chrétiennes, à des princes, à des édiles et à d'autres personnes de bien.

Mystère d'Initiation : les membres de la confraternité reçoivent la vertu hermétique mineure Talent en Imaginem ou Talent en Mentem. La Tribulation inflige aussi à l'initié le vice hermétique mineur Magicien lent car la faculté que le mage a de lancer des sorts s'imprègne peu à peu du temps long qui est celui de la peinture et de la sculpture.

Voie mystérieuse : après le Mystère du dernier cercle, les membres sont initiés à leur Talent en Imaginem ou en Mentem, aux Runes ancestrales Verditius et aux Automates.

#### **[T4] Initiation à Talent en Imaginem ou Mentem**

Facteur de difficulté : 15

Bonus de rite : +9

Détails du rite : les sculpteurs doivent récolter un bout de basalte juste après une éruption et refroidir la pierre avec de l'eau bénite. Les peintres doivent préparer des pigments à partir de sédiments qu'on ne trouve que sur les sommets des Carpates puis préparer des pinceaux avec les plumes de la queue d'une colombe et tendre la peau du ventre d'un veau à peine né pour en faire une toile (+3). L'initié doit ensuite se rendre sur une île déserte au large des côtes tunisiennes, dans une caverne emplies d'effluves toxiques qui s'élèvent des entrailles de la terre (+3). Noyé dans les ténèbres, il doit réaliser un portrait de son saint patron à travers le vecteur qu'il veut, sans aucune lumière, se mettant à l'ouvrage un soir de nouvelle lune. Le mystagogue récite les Psaumes pendant l'Initiation. L'initié doit ressortir avec une œuvre irréprochable d'ici la prochaine pleine lune. Si l'Initiation réussit, l'initié gagne la vertu mineure Talent en Imaginem ou en Mentem (au choix du joueur) et le vice mineur Magicien lent (+3). Si l'Initiation échoue, l'œuvre se trouve réduite en poussière et l'initié doit réessayer ultérieurement.

#### **[T3] La confraternité d'Himinis le Fol**

Présentation : Himinis dit « le Fol » était un mage du XI<sup>e</sup> siècle qui créait et vendait de nombreux objets magiques, favorisant ainsi son côté avare et faisant de lui un des mages Verditius les plus avides à avoir jamais existé. Il développa une crainte paranoïaque que ses confrères ne tentent de lui dérober ses objets. Il commença donc à développer des pièges : des objets qui libéraient de dangereux sorts lorsque celui qui l'utilisait déclenchait le piège. Non content de ces fourberies, Himinis développa un Mystère qui lui permettait d'intégrer de puissants maléfices dans ses créations. Son apprenti poursuivit cette tradition et la confraternité résultante existe toujours à l'heure actuelle.

Production : cette confraternité est moins attachée à un art en particulier que les autres. Ses membres créent des objets magiques classiques, chaque confrère utilisant l'art qu'il possédait avant son apprentissage ou qu'il a acquis auprès de son parents. Aucune compétence Artisanat spécifique n'est associée à cette confraternité.

Mystère d'Initiation : Himinis élaborera une Tribulation pour enseigner à ses initiés la vertu hermétique mineure Expertise magique mineure en (baguettes en bois). Ils développent aussi le vice de personnalité mineur Envie.

Voie mystérieuse : les initiés apprennent le Mystère du dernier cercle, puis l'Expertise magique mineure en (baguettes en bois), Runes ancestrales Verditius, Accordage d'objet et Liement de maléfice.

#### **[T4] Initiation au Liement de maléfice**

Facteur de difficulté : 21

Bonus de rite : + 13

Détails du rite : l'initié doit prélever la main gauche sur le cadavre d'un voleur. Cette action doit être effectuée une nuit de pleine lune et l'initié doit l'effectuer seul (+3). Le cadavre ne doit pas avoir bénéficié d'un enterrement conforme aux rites chrétiens. De retour dans son sanctum, l'initié renvoie ses assistants de forge et son apprenti. La main est mise dans un pot rempli de vinaigre et d'herbes variées. Pendant que la main marine dans cette préparation, l'initié se met au service du mystagogue, effectuant pour lui des tâches solitaires pendant une saison (+1). La nuit de la 5<sup>e</sup> pleine lune qui suit l'acquisition de la main, l'initié la sort du bocal et la sèche. La nuit de la 7<sup>e</sup> pleine lune, le mystagogue rend visite à l'initié. Ensemble, ils brûlent la main et l'initié inhale les fumées qui s'élèvent alors. L'initié est alors éveillé au mystère du cercle intérieur majeur Liement de maléfice et il reçoit le vice majeur Sectionnement des liens qui rattachent (+9).

#### **[T1] Les Mystères du cercle intérieur de la maison Verditius**

Il y a quatre Mystères mineurs et quatre Mystères majeurs. La description de chacun de ces Mystères est suivie d'un exemple de rite d'Initiation. D'autres Initiations sont possibles pour chaque Mystère du cercle intérieur et la création de rites adaptés à la saga est encouragée. Étant donné que les mages Verditius peuvent apprendre ces Mystères dans l'ordre qu'ils souhaitent, les rites proposés en exemple utilisent le niveau-cible d'une Initiation standard. Il est important de garder à l'esprit que ce niveau cible peut être plus bas si l'initié a traversé auparavant une Initiation qui incluait une Tribulation.

#### **[T2] Enchantement des outils d'incantation (Mystère de la Maison mineur)**

Peu après l'invention des outils d'incantation par Fenistour, son filii chercha à développer une méthode permettant d'enchanter ces objets qui permettent aux mages Verditius de lancer des sorts formels dans l'espoir de palier encore plus la gaucherie de ses camarades en matière de lancement de sorts formels. Atteignant ce but lors du IX<sup>e</sup> siècle, les mages Verditius commencèrent à partager ces secrets, développant des rites à l'attention de leurs camarades pour qu'ils puissent être initiés plus facilement à ce Mystère qui s'avère fort utile pour les mages Verditius aventureux qui aiment lancer des sorts en dehors de leur laboratoire. Ce Mystère du cercle intérieur est devenu très populaire auprès des mages Verditius au XIII<sup>e</sup> siècle.

Un mage peut enchanter ses outils d'incantation de manière à ce qu'ils reflètent certains effets des sorts qu'il maîtrise ainsi que pour bénéficier d'un bonus de lancement lorsqu'il utilise cet objet. Il s'agit d'un processus de laboratoire qui nécessite de passer une saison à travailler dans un laboratoire hermétique. Chaque objet d'incantation ne peut être enchanté qu'une seule fois même s'il a plusieurs propriétés et le mage doit parvenir à finaliser son enchantement en une saison, comme s'il créait un objet enchanté mineur. Les outils d'incantation enchantés ne peuvent pas se voir adjoindre de pouvoirs magiques supplémentaires et il ne peut pas servir de base à un objet enchanté mineur ou majeur.

Pour enchanter un outil d'incantation, il faut comparer le Total de laboratoire du mage dans la Technique et la Forme concernées au niveau du sort auquel l'outil d'incantation est associé. Puisque le mage inscrit des

runes Verditius mineures sur son outil d'incantation, il est possible d'ajouter son score en Philosophies au Total de laboratoire. Si le mage possède une compétence Artisanat qui peut être sollicitée lors de cet enchantement, il peut aussi ajouter ce score en Artisanat. Les outils d'incantation enchantés devenant un lien mystique permanent avec le mage, il faut ajouter son score en Orgueil au Total de laboratoire. Le mage bénéficie aussi d'un bonus dû au fait qu'il connaît le sort au préalable. Dans ce cas, on ajoute alors la magnitude du sort au Total de laboratoire comme c'est le cas pour le bonus dû à la connaissance d'un sort similaire (ArM5, page XX). Le niveau d'effet est égal au niveau du sort modulo les ajustements inhérents à tout pouvoir supplémentaire ajouté par le mage. Le Total de laboratoire du mage doit être supérieur ou égal au double du niveau d'effet s'il veut pouvoir finaliser l'enchantement en une saison.

[Début d'encadré]

## [T2] Exemple d'enchantement d'objets d'incantation

Héphaïstion, un mage Verditius ayant fini son apprentissage depuis 5 ans, souhaite enchanter son outil d'incantation pour le sort Flèche de cristal. Son Total de laboratoire en Muto Terram est assez élevé (49) et il comprend ses Philosophies, son Orgueil, sa compétence Artisanat qui s'applique alors et le bonus dû à sa connaissance préalable du sort. Le niveau d'effet de base de l'outil d'incantation est de 10, soit le niveau du sort. Héphaïstion améliore son objet d'incantation avec l'effet Sorts rapide, Sorts multiples x 3 et un bonus de lancement de sort de +6. Le niveau d'effet total de l'outil d'incantation enchanté est alors de 24. Héphaïstion dépense 3 pions de vis Terram et finalise l'enchantement en une saison.

[Fin d'encadré]

**[T4] Total de laboratoire pour l'Enchantement des outils d'incantation :** Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la magie + modificateur d'aura + Philosophies + Orgueil + magnitude du sort connu au préalable + Artisanat (si adapté)

Le niveau d'effet de base de l'outil d'incantation est égal au niveau du sort pour lequel il est utilisé. Le niveau d'effet augmente en fonction des effets complémentaires avec lequel le mage souhaite enchanter l'objet. Il n'existe aucune limite au nombre d'effets qu'il est possible d'ajouter tant que le Total de laboratoire augmenté de ses bonus correspond toujours au double du niveau d'effet final.

[Début de tableau]

## [T4] Incrément      [T4] Effet d'outil d'incantation

+2      Lancement rapide (en tant que sort maîtrisé).

+2      Multiples lancements (en tant que sort maîtrisé). Cela permet de lancer le sort une fois de plus. Chaque lancement supplémentaire peut être ajouté au coût unitaire de niveau d'effet de +2.

+2      Lancement silencieux (en tant que sort maîtrisé). Cet effet peut être pris 2 fois pour lancer le sort sans avoir à prononcer une parole.

+ x      Ajouter x au jet de lancement de sort.

+10      Invocation de l'outil d'incantation. L'outil d'incantation apparaît dans la main du mage quel que soit l'endroit où il l'a rangé, bien que ce soit dans son sanctum dans la plupart des cas.

+10      Révocation de l'outil d'incantation. L'outil d'incantation disparaît de la personne du mage pour se retrouver en un lieu choisi au moment de l'enchantement. Un Lien mystique doit être établi entre l'outil et ce lieu, c'est pourquoi il s'agit le plus souvent du sanctum du mage.

[Fin de tableau]

L'enchantement d'outils d'incantation nécessite du vis. Le mage doit dépenser 1 pion de vis dans la Technique ou dans la Forme voulue par tranche de 10 niveaux du total de niveau d'effet final, arrondi au supérieur.

#### **[T4] Initiation à l'Enchantement des objets d'incantation**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 9

Détails du rite : le mystagogue doit passer une saison avec l'initié qui enchaîne la création d'outils d'incantation (+3). L'initié doit connaître la date et l'heure exacte auxquelles il a été initié au Mystère du dernier cercle de la Maison. À la date anniversaire de cette Initiation, il enterre rituellement tous ses outils d'incantation dans un regio magique (+3). Si l'Initiation réussit, l'initié apprend le mystère de la Maison mineur Enchantement d'outils d'incantation. Les outils d'incantation ainsi enterrés sont détruits et l'initié reçoit le vice mineur Résistance magique limitée à Vim (Tribulation +3).

#### **[T2] Objets de qualité (Mystère de la Maison mineur)**

Nombre des premiers objets créés par la maison Verditius n'étaient pas des objets enchantés, mais plutôt des objets dont les propriétés magiques avaient été mises au jour grâce à la magie sympathique et à l'inscription de runes. De véritables objets enchantés furent certainement fabriqués et vendus, mais la majeure partie des objets créés était composée d'objets mineurs, d'outils et autres articles propres à certains métiers pour aider les vulgaires dans leurs activités quotidiennes. Les mages Verditius fabriquent et vendent toujours de tels objets, par le biais de leurs agents de vente, à l'ensemble de la population. Les alliances en plein essor trouvent ces objets particulièrement utiles lors de leurs premières années.

Les objets de qualité sont faciles à fabriquer et tout mage Verditius qui connaît ce Mystère peut en créer un en une saison. Il faut d'abord sélectionner un outil ou un objet dont un professionnel pourrait faire un usage approprié. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un artisan car tout un chacun peut avoir à recourir à des outils pour accomplir une tâche quotidienne. Un chevalier utilise son épée, un roi utilise son sceptre, un courtisan utilise ses vêtements raffinés, un intendant utilise son boulier, un sculpteur sur bois utilise son couteau et un tavernier utilise son balai. L'objet doit bénéficier d'un bonus de forme et de matériau, voir la liste page **XX** dans ArM5 et dans d'autres suppléments. Si l'objet peut bénéficier de plus d'un bonus magique, le mage doit en choisir un seul pour l'enchantement. Il n'est possible de faire saillir qu'une propriété magique latente dans un objet de qualité.

Une fois que le mage a sélectionné l'objet et le bonus magique qu'il souhaite faire émerger de son essence, il passe une saison dans son laboratoire à imprimer des runes de pouvoir Verditius sur l'objet, dépensant, pour ce faire, un pion de vis Vim. L'opération réussit quel que soit son Total de laboratoire. Une fois terminé, l'objet de qualité éveillé offre un bonus aux jets de son utilisateur lorsqu'il en fait un usage approprié. Ce bonus correspond au bonus calculé sur la **Table des bonus de forme et de matériau** et il s'applique à tout jet simple ou de tension qui sollicite le pouvoir éveillé en l'objet. Ce bonus est néanmoins limité par le score en Philosophies du mage au moment de la création de l'objet car ce score reflète la compréhension qu'il avait alors des runes Verditius.

Considérons les épées. Il s'agit d'objets de qualité courants dont la capacité magique à « +4 infliger des dégâts aux chairs humaines et animales ». Lorsqu'elles sont utilisées en combat, ce bonus de +4 s'ajoute au jet d'Attaque du combattant en plus de tout bonus de situation ou de Compétence dont il peut bénéficier.

Bien que nécessitant un processus magique, les objets de qualité ne sont pas des objets magiques en tant que tels. Ainsi, il n'est pas possible de résister aux armes de qualité avec sa Résistance magique et il n'est pas possible de détecter des objets de qualité en effectuant une détection magique. Certains sorts Intellego

Vim permettent, en revanche, de savoir si un objet a été aligné magiquement ou pas. Quel que soit le bonus que ces objets confèrent, ils ont un Total de laboratoire de 10 si on les étudie. La Maison les considère toutefois comme des objets magiques et leur vente aux vulgaires est de fait régulée.

#### **[T4] Initiation aux Objets de qualité**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 9

Détails du rite : l'initié passe une saison à enchanter un objet magique ainsi qu'à fabriquer un objet vulgaire qui lui est semblable en apparence. Alors que la saison touche à sa fin, il se rend à l'une des forges d'Héphaïstos (+3). Là, le mystagogue et lui sacrifient les deux objets dans la forge (+3). L'initié gagne le vice de Tribulation mineur Orgueil accru (+3).

#### **[T2] Remaniement d'objets enchantés (Mystère de la Maison mineur)**

Que ce soit par malchance ou par malice, les objets magiques se cassent. Pendant son apprentissage auprès de Wieland le Forgeron, Verditius développa donc une méthode pour réparer les objets magiques cassés. Depuis son trépas, la Maison a poursuivi cette pratique, développant un Mystère afférent qui permet de réparer les objets magiques ainsi que de remanier des objets non cassés afin d'améliorer leur potentiel magique. Grâce à ces procédés, les mages Verditius peuvent aussi déconstruire un objet magique fabriqué par quelqu'un d'autre afin de le réduire à un ensemble de pions de vis réutilisables. Ce Mystère du cercle intérieur permet au mage de réparer et de fondre des objets magiques, ainsi que de les remanier.

Pour remanier un objet, pratique la plus élémentaire, il faut comparer le Total de laboratoire en Creo ou Rego Vim + 1 dé de tension au niveau d'effet du pouvoir inclus dans l'objet magique. Les objets possédant plusieurs pouvoirs doivent être remaniés autant de fois qu'il y a d'effets, le Total de laboratoire du mage étant comparé à chaque pouvoir en allant du moins puissant au plus puissant. Si le Total de laboratoire ajusté du dé de tension du mage est supérieur au niveau de l'effet considéré, c'est une réussite. S'il est inférieur, c'est un échec. Si le jet est un désastre, il gagne des points de Distorsion et il s'expose potentiellement à d'autres conséquences en fonction de l'objet de sa tentative de remaniement. Remanier, réparer et refondre un objet enchanté sont autant d'actions qui demandent au moins une saison de travail.

**[T4] Remaniement :** Total de laboratoire en Creo ou Rego Vim + dé de tension v. niveau d'effet d'un pouvoir donné d'un objet enchanté

Remanier un objet magique, comme l'examiner, est un des rares cas où un jet de dé est adjoint à un événement saisonnier. Cela est dû à la complexité d'un tel procédé et à la nature capricieuse de la magie.

#### **[T3] Réparation d'objets enchantés**

Les mages initiés à ce Mystère peuvent réparer des objets enchantés cassés, redonnant une unité à l'énergie magique qui habite ses morceaux pour pouvoir lui redonner sa forme originale. Peu importe la façon dont l'objet a été cassé du moment que le mage en possède tous les morceaux et qu'ils peuvent être recollés. L'objet en lui-même est d'une aide précieuse car la magie qui l'habite cherche à se rassembler. Un objet cassé et un objet qui a épuisé toute sa magie sont deux cas de figure différents. Dans le second cas, l'objet n'est pas cassé, il est juste usé et il ne peut donc pas être réparé.

Le mage doit travailler dans un laboratoire hermétique pour réparer un objet. Posséder quelques connaissances dans la compétence Artisanat qui a été utilisée pour façonner l'objet est un plus, mais pas une nécessité. Le mage commence par réparer physiquement l'objet. Il faut alors effectuer un jet de tension en Dextérité + Artisanat contre un Facteur de difficulté de 9. Si l'objet est de qualité supérieure, le conteur peut choisir d'augmenter ce Facteur, mais pour la plupart des objets magiques, il s'agit d'un procédé assez

simple. Si l'objet a été fabriqué par un autre mage Verditius, le Facteur de difficulté est majoré du score en Philosophies de son créateur au moment de la création de l'objet.

Une fois l'objet réparé physiquement, le mage doit examiner l'objet avant de pouvoir rassembler sa magie. En utilisant la magie Creo, il rattache le pouvoir à son enchantement original. L'opération commence par un examen somme toute commun de l'objet magique en question (ArM5, page XX). Il faut effectuer un jet de Total de laboratoire en Intellego Vim + dé de tension face au niveau de l'enchantement le plus faible investi dans l'objet. La plupart des demandes de réparation d'objets enchantés cassés faites auprès de mages Verditius proviennent d'autres mages hermétiques et puisque la plupart des mages hermétiques ont quelque connaissance de l'enchantement concerné, les informations qu'ils peuvent fournir à son sujet aident souvent les mages Verditius dans leur examen. Si on fournit la liste exacte des propriétés d'un objet à un mage Verditius, il peut ajouter +20 à son jet d'examen. Ces informations ne sont hélas pas toujours correctes. Si ce sont de fausses informations qui lui sont fournies, son jet est compromis par un malus allant de -5 à -20 selon le degré d'inexactitude de l'information. Le conteur est le dernier à trancher pour le calcul de cette pénalité, fondant sa décision sur l'écart qu'il estime exister entre l'information fournie et la donnée réelle. Si un mage répare un objet qu'il a lui-même fabriqué ou bien à propos duquel il dispose de notes de laboratoire, il peut sauter la phase d'examen. Si l'examen que le mage fait d'une propriété de l'objet échoue, il est impossible d'effectuer le jet de réparation. Si c'est un désastre, le mage reçoit un nombre de points de Distorsion égal à la magnitude de la propriété qu'il a étudiée.

Une fois que le mage est parvenu à comprendre le pouvoir magique de l'objet, il doit effectuer un jet de tension et ajouter le résultat à son Total de laboratoire en Creo Vim. Si le total ainsi obtenu est supérieur au niveau d'effet du pouvoir, l'objet est réparé et il retrouve son fonctionnement normal. Si ce total est inférieur, la réparation échoue. Si c'est un désastre, le mage reçoit un nombre de points de Distorsion égal à la magnitude du pouvoir qu'il tentait de restaurer.

Si un objet comporte plusieurs pouvoirs, le mage doit comprendre et réparer chaque pouvoir individuellement avant de pouvoir passer au suivant. La séquence est toujours la suivante : examen puis réparation, examen puis réparation. L'opération peut être accomplie en une saison pour peu que le mage réussisse à chaque étape de l'opération. Le mage peut continuer lors de la saison suivante si un échec met un frein à sa réparation et s'il le souhaite. Il est donc possible de posséder un objet dont seule une partie des propriétés a été restaurée.

[Début d'encadré]

#### **[T4] Exemple de remaniement**

La mage Mari Amwithig de Semita Errabunda a demandé à Héphaïstion de remanier son objet enchanté mineur, une baguette d'agonie bestiale (ArM5, page XX). Héphaïstion y consent, demandant en échange 8 pions de vis en plus des 4 nécessaires pour l'opération. Le Total de laboratoire en Rego Vim d'Héphaïstion est de 20, ce qui correspond aussi au niveau d'effet final de la baguette. Il ajoute un dé de tension à son Total de laboratoire (obtenant un 3) et il remanie la baguette en une saison. La baguette contient maintenant 4 pions de vis supplémentaires et elle peut de nouveau être enchantée en tant qu'objet enchanté mineur. Si Héphaïstion souhaite remanier la baguette une seconde fois, son niveau d'effet final ajusté sera de 40 pour son pouvoir initial (base 20 + [5 x score de 4 en Philosophies d'Héphaïstion]). 20 points de niveau seront aussi ajoutés par la suite pour chaque pouvoir supplémentaire que Mari inclura dans la baguette lors de remaniements future.

[Fin d'encadré]

#### **[T3] Remaniement d'objets enchantés**

En utilisant les mêmes techniques que celles impliquées dans la réparation d'objets magiques, ceux qui ont été initiés à ce Mystère peuvent aussi remanier des objets magiques qui ne sont pas cassés, les remettant sur le métier et compressant la magie contenue dans l'objet pour faire de la place pour plus d'enchantements. On dit que Verditius utilisa cette compétence à son maximum lorsqu'il fabriqua ses anneaux magiques, les remaniant constamment pour leur ajouter des pouvoirs supplémentaires. Le remaniement d'objets enchantés permet à un mage de dépasser les limites que sa forme physique impose à un objet. Les mages Verditius les plus économes emplissent un objet magique d'enchantements, utilisant toute la place dont un objet peut disposer telle que définie dans la **Table des matériaux et des tailles** (ArM5, page **XX**). Le remaniement permet de rehausser cette limite. Un mage peut remanier un objet enchanté mineur ou majeur fini qu'il a lui-même créé, un objet accordé ou un objet enchanté majeur qu'il a préparé pour un enchantement mais qui n'a pas encore été investi de pouvoirs. Il peut aussi remanier les objets d'autres mages pour peu qu'il possède des notes de laboratoire à leur sujet.

Pour remanier un objet finalisé, il faut comparer le Total de laboratoire en Rego Vim + dé de tension au niveau du pouvoir de plus bas niveau investi dans l'objet. Si le total ainsi obtenu est supérieur ou égal au niveau du pouvoir de plus bas niveau, le mage peut continuer et l'opération est répétée pour chacun des pouvoirs investis dans l'objet par ordre de puissance croissant. Si le mage parvient à chaque fois à dépasser le niveau des différents pouvoirs considérés, c'est qu'il parvient à compresser la magie contenue dans l'objet. L'objet remanié peut contenir un nombre de pions de vis supplémentaires égal au score du mage en Philosophies au moment du remaniement. De nouveaux pouvoirs peuvent être intégrés dans l'objet au cours de saisons passées ultérieurement en laboratoire. Si l'objet enchanté est un objet enchanté mineur, tout nouvel enchantement doit être finalisé en une saison. Si le mage échoue à la tâche, il n'est parvenu qu'à rendre à l'objet sa forme initiale. Si le jet échoue de plus de 10, le mage a endommagé l'objet lors du remaniement et l'objet perd son enchantement le plus puissant. Si c'est un désastre, le mage détruit l'objet et gagne un nombre de points de Distorsion égal à la magnitude totale des effets de sort.

Un remaniement réussi nécessite un nombre de pions de vis Vim égal au score en Philosophies du mage. Le niveau d'effet final des pouvoirs de chacun des objets remaniés sont augmentés de 5 fois son score en Philosophies, ce qui rend tout remaniement ultérieur plus difficile. Il n'existe aucune limite au nombre de fois où un objet finalisé peut être remanié, mais seuls les mages les plus puissants sont généralement capables de remanier un objet une troisième voire une quatrième fois.

Un mage peut aussi remanier un objet avant que tout pouvoir y ait été inclus. Puisque les objets enchantés mineurs doivent être finalisés en une saison, il ne peut le faire qu'avec des objets qui ont demandé une saison pour être ouverts à l'enchantement comme son talisman, des objets accordés ou des objets enchantés majeurs. Une fois qu'un objet a été ouvert à l'enchantement, le mage retourne dans son laboratoire lors d'une saison ultérieure, démantelant et recréant la magie investie dans l'objet et le couvrant de runes Verditius. Il faut comparer le Total de laboratoire en Rego Vim du mage + dé de tension à 5 fois le nombre de pions de vis ayant été requis pour ouvrir l'objet. Si le résultat est supérieur ou égal, il est possible d'ajouter le score du mage en Philosophies au nombre total de pions de vis que l'objet peut contenir. Si le jet échoue de plus de 10, il faut soustraire le score en Philosophies du mage du nombre total de pions de vis que l'objet peut contenir. Un désastre provoque la destruction de l'objet et inflige des points de Distorsion.

Si le mage parvient à remanier un objet qui est déjà ouvert pour l'enchantement, il peut ensuite y inclure des pouvoirs comme à l'accoutumée. Le remaniement ne change rien à cela. Les objets dépourvus de pouvoirs ne peuvent être remaniés qu'une seule fois mais il est ensuite possible de les remanier car ils sont investis d'un pouvoir. Pour les objets qui ont été remaniés, avant ou après avoir été investis de pouvoirs, il faut augmenter le niveau d'effet des différents pouvoirs de 5 fois le score en Philosophies du mage pour des remaniements ultérieurs.

### **[T3] Refonte d'objets enchantés**

La troisième manière de mettre à profit ce Mystère du cercle intérieur est de pouvoir déconstruire ou « faire fondre » un objet enchanté en utilisant la méthode du remaniement pour extraire du vis d'un objet. Il s'agit là d'une utilisation particulièrement insidieuse de ce Mystère qui permet aux mages Verditius, et seulement aux mages Verditius, d'extraire des pions de vis utilisables d'objets magiques hermétiquement fabriqués. Refondre un objet prend une saison.

Pour déconstruire un objet, un mage doit d'abord l'examiner en suivant le processus impliquant son Total de laboratoire en Intellego Vim + dé de tension présenté plus haut. Il faut faire la somme de tous les niveaux d'effet de l'objet pour déterminer le niveau visé. Si l'examen réussit, il faut comparer le Total de laboratoire en Rego Vim du mage + dé de tension au niveau d'effet total de l'objet. Si le résultat est supérieur ou égal, l'objet perd tous ses pouvoirs et le mage en extrait le nombre de pions de vis de Forme utilisés pour intégrer ces pouvoirs. Il existe une limite au nombre de pions de vis qu'il peut retirer et cette limite est fixée soit par le double de sa Théorie de la magie, soit, s'il connaît le mystère du cercle intérieur des Runes ancestrales Verditius, par sa Théorie de la magie multipliée par ses Philosophies. Tout pion en excès est perdu. Si le jet échoue, l'objet perd son pouvoir et le vis s'en échappe. Si c'est un désastre, l'objet perd son pouvoir et le mage gagne 1 point de Distorsion par magnitude de niveau d'effet total des divers pouvoirs investis.

La refonte n'est pas un procédé efficace à 100%. Un pion sur 10 est toujours perdu, s'évaporant pendant l'opération. Au moins 1 pion de vis est donc perdu quel que soit le nombre total de pions de vis qui peut être extrait de l'objet. Seuls les talismans, les objets accordés et les objets enchantés mineurs et majeurs peuvent être refondus.

#### **[T4] Initiation au Remaniement d'objets enchantés**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 7

Détails du rite : l'initié doit fabriquer un objet, généralement quelque chose qu'il sait fabriquer avec sa compétence Artisanat. Il doit le fabriquer en autant d'exemplaires que possible pendant la saison, chaque exemplaire devant être aussi semblable que possible aux autres, dans les limites de ce que son art lui permet (+1). Le mystagogue sacrifie une saison de son temps pour aider l'initié (+3). Comme la saison touche à sa fin, l'initié montre ses créations au mystagogue qui les brûle de manière rituelle dans un feu de sulfure, de bois de cèdre et d'huile de poisson. Du fait de la nature répétitive de l'opération, l'initié gagne le vice mineur Extrême prudence (+3 Tribulation mineure).

#### **[T4] Runes ancestrales Verditius (Mystère de la maison mineur)**

La magie des runes que Wieland enseigna à Verditius dérivait en partie des « runes ancestrales » des premiers peuples germaniques, appelées futhark dans la langue scandinave. Beaucoup de leurs idées étaient très étrangères aux mages nés autour de la Méditerranée car elles reposaient plus sur un symbolisme viking que sur un usage pratique. Au fil de son apprentissage de ces runes, Wieland transcrivit la signification mystique de chacune d'entre elles en termes plus adaptés à un artisanat magique, associant chaque rune à un arbre spécifique. Ces runes uniques furent ultérieurement modifiées et élaborées par Verditius et Milo, son filius, pour donner les « runes Verditius », des symboles que tous les mages de la Maison utilisent pour façonner les objets qu'ils créent. Les runes ancestrales dont elles sont inspirées sont toutefois plus puissantes et si elles n'offrent pas autant de flexibilité que les runes Verditius, elles permettent à l'enchanteur d'utiliser ses Arts de manière bien plus puissante.

Chaque rune ancestrale est associée à un Art hermétique spécifique et les mages ayant été initiés à ce Mystère du cercle intérieur peuvent utiliser ces runes lorsqu'ils créent un objet magique, les inscrivant sur l'objet lors de sa création. Le pouvoir contenu dans chaque rune rend l'objet plus malléable en termes de

manipulation magique, ce qui lui permet de tolérer plus de pouvoirs magiques que normalement. En pratique, cela signifie que le mage double son score en Art au moment de l'enchantement à proprement parler de l'objet.

Le mage peut inscrire jusqu'à 2 runes sur un même objet enchanté, une pour la Technique utilisée dans le cadre de l'enchantement et une autre pour la Forme. Il inscrit ces runes ancestrales lors de la saison pendant laquelle il ouvre l'objet à l'enchantement, ce qui veut dire que seuls les objets enchantés majeurs, les objets accordés et les talismans peuvent comporter des runes ancestrales. Chaque rune ajoute 5 au niveau final d'effet du pouvoir dont l'objet est investi, ce qui rend l'enchantement de l'objet légèrement plus difficile. Néanmoins, chaque rune inscrite permet au mage de doubler son score dans l'Art représenté par la rune, tout comme avec une expertise magique. En théorie, doubler le score en Art permet de compenser la légère augmentation du niveau d'effet final de l'objet. Si ce n'est pas le cas (et cela peut arriver), le mage devrait attendre que sa connaissance des Arts concernés augmente avant d'utiliser les runes ancestrales.

Si le mage dispose déjà d'une Expertise magique majeure ou mineure qui peut s'appliquer à l'enchantement, il peut encore ajouter le score pour son Art le plus bas au total. S'il s'agit du même Art que celui associé à la rune, il triple donc son score dans cet Art.

Les runes ancestrales peuvent être inscrites sur des objets qui comprennent plusieurs effets. Lorsqu'il est intégré, chaque effet voit son niveau de sort final augmenté de 5 ou de 10 selon le nombre de runes qui ont été inscrites sur l'objet. Si un effet supplémentaire qui est intégré correspond à une des Techniques ou des Formes représentée par une rune inscrite, le mage double son score dans cet Art comme expliqué plus haut. Si l'effet dont est investi l'objet ne correspond à aucun des Arts représentés par les runes, le niveau d'effet final est augmenté sans que le mage puisse doubler son score en Technique ou en Forme.

[Début d'encadré]

## [T2] Runes ancestrales Verditius

[Début de tableau]

[T4] Rune	[T4] Signification	[T4] Arbre
« Santé »	Bouleau	
« Vue »	If	
« Douleur »	Pin	
« Glace »	Aulne	
« Bétail »	Sureau	
« Eau »	Saule	
« Grêle »	Frêne	
« Homme »	Houx	
« Moisson »	Pommier	
« Soleil »	Genévrier	
« Loyauté »	Chêne	
« Ogre »	Aubépine	

[Fin de tableau]

[Fin d'encadré]

[Début d'encadré]

### [T2] Exemple de runes ancestrales

10 ans après la fin de son apprentissage, une commande est faite à Héphestion d'une baguette de métal qui permet de lancer Fracturation terrestre. Héphestion décide de faire de cette baguette un objet enchanté majeur. Pour accélérer le processus, il décide d'imprimer la rune « Glace » à l'objet, ce qui doublera son score en Rego. La baguette permettra aussi d'entretenir la concentration de son utilisateur, ce qui donne un niveau d'effet final de 40 : 30 pour le sort + 5 pour la rune ancestrale + 5 pour entretenir la concentration.

Le Total de laboratoire habituel d'Héphestion en Rego Terram est de 8 (Rego) + 19 (Terram avec un bonus de Talent en Art) + 3 (Intelligence) + 6 (Théorie de la magie avec spécialisation en Terram) + 3 (aura magique), soit un total de 39. La baguette de fer est un petit objet fait de métal commun qui peut contenir 10 pions de vis. Lors de la saison qu'il passe à ouvrir la baguette à l'enchantement, Héphestion peut déduire son score en compétence Artisanat (Forgeron) du coût de l'opération en inscrivant des runes Verditius sur la baguette (ArM5, page XX). Son score en Artisanat (Forgeron) est de 5 + 2 du fait de son Talent pour la Compétence avec une spécialisation dans le travail du fer. Il n'en coûte au final que 2 pions de vis Vim à Héphestion pour ouvrir la baguette à l'enchantement.

Héphestion commence donc à enchanter l'objet lors de la saison suivante. Son Total de laboratoire est augmenté grâce aux runes Verditius, à son score en Artisanat (Forgeron) et à son utilisation d'une rune ancestrale. Son Total de laboratoire modifié est donc de 16 (8 en Rego multiplié par 2 grâce à la rune) + 19 (Terram avec un bonus de Talent en Art) + 3 (Intelligence) + 6 (Théorie de la magie 5 avec spécialisation en Terram) + 3 (aura magique) + 5 (bonus de forme et de matériau de +4 pour « contrôler les choses à distance » + score en Philosophies de 4 limité par son score de 5 en Théorie de la magie) + 8 (Artisanat (Forgeron) à 5 + spécialisation dans le travail du fer + 2 du fait de son Talent pour la Compétence), soit un total de 60. Pendant la première saison d'enchantement à proprement parler, Héphestion accumule 20 points d'enchantement (Total de laboratoire de 60 moins niveau d'effet final de 40). Il finit l'objet lors d'une seconde saison de travail. La baguette coûte 7 pions de vis : 2 pions de vis Vim et 4 pions de vis Terram pour l'enchantement, et 1 pion de vis Rego pour l'inscription de la rune « Glace ». Héphestion facture donc 14 pions de vis pour ses services, soit le double du nombre de pions requis pour la préparation et l'enchantement de la baguette de l'objet plus les 7 pions dont il a eu besoin pour l'enchantement, soit un total de 21 pions.

[Fin d'encadré]

Chaque rune ancestrale entretient aussi un lien sympathique avec un certain type d'arbre. Si le mage inscrit une rune sur un objet fabriqué à partir de cet arbre, généralement un bâton, une baguette ou tout autre objet en bois, il bénéficie d'un bonus de +2 à son Total de laboratoire pour l'enchanter. Ce bonus s'ajoute à tout bonus de forme ou de matériau dont l'objet peut déjà bénéficier du fait de sa forme.

L'inscription d'une rune a un coût unitaire d'un pion dans un Art concerné. Ce coût s'ajoute au coût final du pouvoir investi dans l'objet dont le niveau d'effet final augmente du fait de l'inscription de la rune. Le vis utilisé pour inscrire des runes ancestrales compte dans le nombre limite de pions de vis qu'un objet peut contenir.

Il existe 24 runes ancestrales mais seule la moitié d'entre elles ont été adaptées aux Arts hermétiques. Donner une signification aux trois derniers Arts serait une Avancée mineure pour chaque rune et seul un

petit nombre de mages Verditius travaillent sur un tel projet (Voir Maisons d'Hermès : Vraies lignées, page **XX** pour plus de détails sur les recherches nécessaires pour faire une telle découverte).

N'importe quel mage Verditius sait reconnaître les runes ancestrales, ce qui lui permet de les distinguer des runes Verditius standards. Un jet d'Intelligence + Connaissance du culte Verditius + dé contre un Facteur de difficulté de 9 lui permet d'identifier la rune ainsi que l'Art qui lui est associé.

Une seconde utilité de ce Mystère du cercle intérieur réside dans le fait que, grâce à lui, le mage peut utiliser la compréhension qu'il a des runes couplée à celle qu'il a de la magie hermétique. Lorsqu'il crée des objets enchantés, la limite fixée à la quantité de vis qu'il peut utiliser en une saison devient son score en Théorie de la magie multiplié par son score en Philosophies.

#### **[T4] Initiation aux Runes ancestrales Verditius**

Facteur de difficulté : 15 (Vertu mineure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 9

Détails du rite : l'initié et le mystagogue doivent voyager jusqu'à Durenmar, dans la Forêt Noire, passant en général une saison à effectuer ce trajet. (+3). Le jour le plus court de l'année (le solstice d'hiver), l'initié doit sacrifier un objet enchanté majeur en le brûlant dans la forge créée par Verditius (+6). Pendant que le mystagogue récite des poèmes germaniques sur les anciens dieux, l'initié mange la chair d'un corbeau rôti dans le feu de l'objet sacrifié. Comme le soleil se lève, la connaissance qui lui permet de maîtriser le pouvoir des runes Verditius pénètre l'esprit de l'initié.

#### **[T4] Automates (Mystère de la Maison majeur)**

Pendant 3 siècles, la fabrication des automates (des bêtes, des oiseaux, des femmes et des hommes mécaniques créés pour les empereurs et les Césars) demeura le plus grand Mystère de la maison. Cela changea au XII<sup>e</sup> siècle quand Icilius le Traître commença à enseigner à des mages issus d'autres Maisons le secret des automates. Dès lors quiconque possédait assez d'argent pouvait avoir son propre automate. Au XIII<sup>e</sup> siècle, nombre de nobles puissants et de riches membres du clergé possèdent un automate. Bien que ces créations soient toujours prisées, la réputation des artisans qui les fabriquent a, elle, diminué.

La connaissance de ce Mystère octroie la vertu hermétique majeure Art des automates ainsi que la Compétence afférente Artisanat (automaticien) avec un score de 1. Les mages Verditius y ont accès à travers une Initiation et une Tribulation, mais d'autres mages hermétiques peuvent acquérir cette connaissance grâce à une Compétence surnaturelle. Étant donné que ce Mystère a été développé pour des mages hermétiques, les mages souhaitant acquérir cette Vertu surnaturelle n'ont pas à soustraire le total de leurs scores cumulés en Arts au Total d'examen de la source (ArM, page **XX**) bien qu'ils doivent toujours soustraire le total des scores cumulés de toutes leurs Vertus surnaturelles. En théorie, les mages Verditius devraient aussi pouvoir acquérir ce savoir de cette manière, mais le souvenir de la trahison d'Icilius est encore frais et tout mage qui se risquerait à suivre cette méthode se verrait mis au ban de la Maison à défaut d'en être officiellement exclu.

Les automates sont des répliques exactes de bêtes ou d'êtres humains construites à partir de matériaux communs, souvent du bois, de la pierre ou du métal et constituées de minuscules engrenages, de jeux de cordes et de poulies, d'articulations mécaniques, de systèmes internes de fils, et de poids et de contrepoids savamment alignés. De loin, ils peuvent sembler réels, mais une inspection plus approfondie révèle leur nature d'objets manufacturés. Pourvus de magie, ils sont souvent assignés à des tâches de serviteur ou d'esclave, mais certains peuvent effectuer des tâches plus compliquées et suivre des ordres complexes. Ils n'ont cependant pas de pensée propre et même les plus perfectionnés d'entre eux ne peuvent que s'en tenir aux ordres de leur maître.

La construction d'un automate se fait en trois étapes : la création de la silhouette, la préparation pour l'enchantement et l'intégration d'enchantements similaires à des sorts dans la coquille. Ces étapes portent le nom évocateur de création du corps, de l'esprit et de la pensée de l'automate.

### **[T3] Création d'un automate**

Le mage doit d'abord décider de la forme et du matériau qu'il veut pour son automate. La taille de l'automate ainsi que le choix du matériau sont deux choses importantes. Il faut d'abord sélectionner une espèce à reproduire, dont l'homme peut faire partie, et il faut déterminer la Taille de la reproduction en s'appuyant, par exemple, sur la **Table des exemples de Taille** (ArM5, page XX) ou sur la section consacrée aux Animaux vulgaires dans le chapitre sur les mages bjornaers. Il faut ensuite choisir un matériau sur la **Table des formes et des matériaux** (ArM5, page XX) pour pouvoir déterminer le nombre de points de base de l'automate. Les automates sont des créations magiques qui, en tant que telles, possèdent un score en Puissance magique. Les valeurs recherchées permettent de calculer la Puissance magique de la chose, un calcul crucial qui sert tout au long du processus de création de l'automate.

### **[T4] Puissance magique d'un automate : $10 + \text{Taille} + \text{points de base de matériau}$**

La Puissance magique de l'automate permet de déterminer le Facteur de difficulté qui s'appliquera lors de sa construction ainsi que le nombre limite de pions de vis qui peuvent être utilisés pour lui conférer des effets semblables à ceux d'un sort. Puisqu'il s'agit d'une création magique, la Puissance magique de l'automate lui sert aussi de Résistance magique.

Une fois la forme et le matériau choisis, le mage passe une saison à construire l'automate. Cela coûte du temps, mais aussi de l'argent. Il convient alors d'utiliser le taux de change pour un pion de vis ayant cours dans la saga et de multiplier ce coût de base par le score en Puissance magique de l'automate. Selon la saga, la troupe peut être amenée à modifier le taux, mais la construction d'un automate demeure quelque chose d'onéreux. Il faut effectuer un jet d'Intelligence + Artisanat (automaticien) + dé de tension contre un Facteur de difficulté égal au score en Puissance magique de l'automate. Si c'est une réussite, le mage a construit son automate. Si c'est un échec, il n'y est pas parvenu, mais il peut immédiatement recommencer lors de la saison suivante, gagnant un bonus de +1 à son jet pour chaque saison où il a échoué. Chaque nouvelle tentative lui coûte la valeur en livres mythiques des pions de vis dépensés. Si c'est un désastre, l'automate est dégradé et le mage doit repartir de zéro.

Les mages Verditius peuvent inscrire des runes Verditius mineures sur leurs automates et alors ajouter leur score en Philosophies au jet.

### **[T4] Construction d'un automate : $\text{Intelligence} + \text{Artisanat (automaticien)} + \text{dé de tension} v. \text{ Puissance magique de l'automate}$**

### **[T3] Préparation d'un automate à l'enchantement**

Une fois l'automate construit, le mage doit le préparer pour l'enchantement. Cette opération requiert un nombre pions de vis Vim équivalent au score en Puissance magique de l'automate. Elle doit être effectuée en une saison. L'échec n'est pas permis à cette étape bien que la quantité limite de vis qu'il peut utiliser en une saison puisse être insuffisante pour finaliser l'opération. Dans ce cas, la préparation de l'automate peut attendre que cette limite ait augmenté. L'automate attend alors dans un coin de son laboratoire.

La nature de ce Mystère est unique et il ne peut être associé à d'autres Mystères du cercle intérieur majeurs de la maison. Les automates sont des objets enchantés majeurs qui ne peuvent pas devenir le talisman d'un mage. Les mages Verditius peuvent utiliser les bénéfiques personnels qu'ils ont retirés de Mystères du cercle intérieur mineurs, tout particulièrement ceux qu'ils tirent de ces Mystères qui leur permettent d'utiliser plus de vis en une saison.

Cette étape de la construction est appelée la création de l'esprit de l'automate. Il ne s'agit là que de jargon de maîtres artisans et de beau langage car aucun esprit n'est effectivement lié à la chose.

### **[T3] Enchantement d'un automate**

Une fois l'automate construit et préparé, le mage l'investit d'effets magiques. Puisqu'un automate est un objet enchanté majeur, il peut passer plusieurs saisons à la tâche. Comme pour les enchantements classiques, chaque pouvoir imite les effets d'un sort hermétique, requérant du vis dans certains Arts précis, et la finalisation de l'enchantement dépend du Total de laboratoire du mage. Les mages Verditius peuvent ajouter leur score en Orgueil à leur Total de laboratoire. Chaque pouvoir a un coût en pions de vis et le nombre maximum de pions de vis qu'un automate peut contenir est défini par son score en Puissance magique. Cette limite est immuable et des remaniements ultérieurs ou l'usage de quelque autre technique propre aux Verditius n'y changera rien.

Chaque pouvoir dont est investi l'automate nécessite 1 pion de vis par tranche de 10 niveaux d'effet finaux, arrondi au supérieur.

La Portée de ces pouvoirs est toujours Personne et la Cible est une Partie car le mage n'enchanter qu'une des nombreuses parties qui constituent la structure complexe qu'est un automate. Puisque les automates ne sont pas doués d'intelligence, le mage ne peut pas leur conférer des pouvoirs qu'ils pourraient eux-mêmes lancer sur d'autres. La Durée de chaque pouvoir est importante et la plupart des pouvoirs ont une Durée Soleil ou Lune. Faute d'intelligence, les automates ne peuvent pas entretenir leur concentration. Ainsi, à la différence des autres objets magiques, le mage ne peut pas leur conférer d'effets de Durée Concentration. La fréquence d'utilisation de ces pouvoirs est importante elle aussi car elle correspond au nombre de fois par jour où un automate peut utiliser un pouvoir. Enfin, chaque pouvoir nécessite un déclencheur. Il s'agit généralement d'un mot de commande exprimé sous forme d'ordre verbal, mais il est aussi possible d'attribuer un facteur de déclenchement connexe. Un effet spécialement développé pour les automates est « Cesse », une commande qui interrompt l'activité que l'automate est en train de réaliser ou fait cesser le pouvoir qu'il est en train d'utiliser. Cet effet ajoute +3 au niveau d'effet final. Toutes ces modifications affectent le niveau d'effet final du pouvoir conféré.

Hormis les effets de sort, le mage peut aussi intégrer des pouvoirs qui imitent certaines Compétences et qui permettent donc à un automate d'effectuer des tâches pour divertir un public. Ces Compétences sont des Compétences d'artisanat ou de profession et si nombre d'entre elles servent à divertir (danseur, jongleur, musicien), elles peuvent aussi permettre de reproduire des compétences propres à certains métiers (couturière, forgeron, scribe). Le mage peut aussi conférer des Compétences martiales dont Bagarre, mais une telle entreprise peut s'avérer risquée au vu de l'absence de toute pensée individuelle chez les automates. Le mage doit avoir une connaissance profonde de la Compétence qu'il confère, ce qui veut dire qu'il doit posséder un score dans cette Compétence. Son score détermine le score maximal qu'il peut attribuer à sa création dans cette Compétence.

Pour conférer des effets de Compétence, le calcul s'appuie sur le Total de laboratoire du mage en Rego + Forme avec un complément Mentem. La Forme exacte est déterminée par le matériau de construction. L'effet de base est de 25 (déplacement d'un matériau de manière hautement singulière et spécifique 5, +2 Soleil, +1 Partie, +1 complément Mentem). L'automate reçoit alors un score de 1 dans la Compétence inculquée. Le mage peut faire monter cette Compétence en ajoutant des magnitudes à l'effet de base. Chaque magnitude supplémentaire monte la Compétence de +1. La forme de l'automate doit être faite pour la tâche : un poisson-automate ne peut pas danser par exemple.

Les maîtres artisans qui créent les automates ont développé une gamme de pouvoirs usuels. Un certain nombre de ces pouvoirs utilisent le Total de laboratoire du mage en Rego Herbam ou Terram et une grande

partie d'entre eux nécessitent un complément Mentem s'il faut que l'automate soit sensible à son environnement.

Dans les pas du maître : l'automate peut se mouvoir et suivre son créateur dans ses déplacements. Effet de base 20.

Liberté de mouvement : l'automate peut se diriger vers des endroits qui lui sont indiqués. Le mage doit être précis quant à la destination qu'il donne à son automate au moment où il donne son ordre. Effet de base 25, complément Mentem.

Déplacement angélique : l'automate peut voler, suivant la direction que le mage pointe du doigt. La forme de l'automate doit être adaptée au vol. Effet de base 40, Total de laboratoire en Creo Auram avec un complément Rego. Les automates d'une Taille supérieure à 0 ajoutent +1 magnitude par Taille supplémentaire.

Chant du rossignol : l'automate peut avoir un chant aussi gracieux que celui d'un oiseau, pépiançant ces chants avec sa bouche. Effet de base 5, Creo Imaginem.

Chant du barde : l'automate peut chanter avec maestria les ballades d'un répertoire défini au moment de l'enchantement. Effet de base 10, Creo Imaginem.

Caractéristiques améliorées : chaque automate a les Caractéristiques physiques d'un individu moyen de l'espèce dont il est une réplique (0 pour les humains). Le mage peut améliorer ces Caractéristiques en imitant les effets des magies Creo Corpus et Mentem. La Forme requise dépend du matériau de base de l'automate. L'effet de base est de 10 pour un +1 dans une Caractéristique, chaque magnitude supplémentaire ajoutant +1 à la Caractéristique considérée.

Simulacre : l'automate semble réel. Il a l'apparence, l'odeur ainsi que la façon de parler d'une chose réelle et non d'une réplique. Effet de base 15, Creo Imaginem. Augmenter la magnitude d'un niveau permet au mage de ressembler à un animal ou à une personne précise.

### **[T3] Combinaison de la construction**

Une fois que le mage a finalisé l'enchantement de son automate, il doit unir toute la magie qu'il contient pour former un tout cohérent. Il lance alors sur sa construction un sort spécialement conçu à cet effet : Lier ce qui relie. Il s'agit d'un sort Rego Vim général. Le niveau de ce sort doit être supérieur ou égal à la Puissance magique de la construction finie augmentée de 15.

### **[T4] Lier ce qui relie**

ReVi Gén

P : Au contact, D : Mom, C : Groupe, Rituel

Ce sort est uniquement utilisé dans le cadre de la construction d'automates. Le niveau d'effet de base du niveau du sort doit être supérieur ou égal à la Puissance magique de la construction pour que le sort fonctionne, ce qui veut dire que le niveau final du sort doit être supérieur ou égal à la Puissance magique de l'automate + 15.

(Effet de base, +1 Au contact, +2 Groupe)

### **[T3] Les automates en jeu**

Une fois terminés, les automates sont gérés comme des PNJ non pensants, accomplissant des tâches et des services qui leur sont assignés. Si jamais un test de Compétence est requis, le conteur effectue le jet standard : Caractéristique + Compétence + dé contre un Facteur de difficulté précis. Les automates étant construits pour effectuer des tâches routinières et standards, ils utilisent toujours un seul dé et jamais de dé de tension. Les réussites exceptionnelles et les erreurs monstrueuses ne sont pas dans les cordes des

automates. Il est fait abstraction des Caractéristiques mentales pour les Compétences qui les sollicitent habituellement et le conteur effectue juste un jet de dé + Compétence de l'automate. Les automates ne peuvent utiliser que les Compétences qui leur ont été inculquées.

Les automates sont des machines complexes qui nécessitent un entretien très régulier. À la fin de chaque année, il faut lancer un dé de tension et comparer le résultat au score en Puissance magique de l'automate. S'il est supérieur ou égal au score, l'automate demeure en bon état. S'il est inférieur, une partie auxiliaire de l'automate s'est cassée. La Puissance magique de l'automate est alors réduite de 1. L'automate pâtit aussi d'une pénalité de -1 à tous ses jets de Compétence par tranche de 2 points de Puissance magique perdue. En cas de désastre, l'automate est endommagé, perdant 5 points de Puissance magique pour chaque résultat désastreux. Une fois que le score en Puissance magique de l'automate atteint 0, il est irrémédiablement cassé et ne fonctionne plus du tout. Pour ne pas l'oublier, il peut être intéressant d'effectuer ce jet annuel en même temps que les jets de Vieillesse des personnages.

Un automate endommagé peut être réparé. Un mage peut effectuer des réparations ponctuelles sur un automate en effectuant un jet d'Intelligence + score en Artisanat (automaticien) + dé de tension contre un Facteur de difficulté de (6 + magnitude du score en Puissance magique de l'automate). En cas de réussite, l'automate récupère 1 point en Puissance magique avec comme limite son score initial. En cas d'échec, l'automate perd 1 point de Puissance pour chaque résultat désastreux. Les réparations ponctuelles nécessitent un nombre de jours de travail égal à la magnitude du score initial de l'automate en Puissance magique, arrondi au supérieur. Le mage peut aussi passer une saison entière à l'ouvrage et réparer intégralement l'automate. Il faut alors comparer son Total de laboratoire en Rego + Forme concernée avec un complément Mentem à la Puissance magique de l'automate + nombre de pouvoirs conférés. Ce Total de laboratoire doit être supérieur à la Puissance magique de l'automate ainsi ajustée pour que les réparations fonctionnent. Un mage doit réparer un automate avant que sa Puissance magique n'atteigne 0 car à ce stade il devient irrémédiablement cassé et inutilisable.

#### **[T4] Initiation aux Automates**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 13

Détails du rite : l'initié doit passer une saison à étudier un des anciens automates d'Héphaïstos se trouvant à Verdi ou dans quelque autre site Verditius où il y en a un (+1). Il doit ensuite se rendre au phare d'Alexandrie, en Égypte, où il doit voler un brandon ardent dans le brasier du phare. Le brandon doit demeurer allumé pendant tout le voyage retour qu'il effectue pour retrouver son mystagogue (+3). Pendant l'Initiation, l'initié traverse une Tribulation majeure qui lui inflige le vice majeur Condition nécessaire (doit se trouver à proximité d'une flamme nue pour faire de la magie) (+9).

#### **[T2] Liement de Maléfice (Mystère de la Maison majeur)**

Développé par le tristement célèbre Himinis le Fol, ce mystère permet aux mages Verditius d'inclure de violents maléfices dans leurs objets enchantés. Même si les maléfices suivent certaines règles de sorts, il ne s'agit pas de sorts à proprement parler et ils ne peuvent être hébergés que par des objets fabriqués à cet effet. On peut en inclure dans des objets enchantés mineurs, mais ils servent le plus souvent à protéger des objets enchantés majeurs ou des objets accordés dans lesquels ils sont inclus aux côtés d'effets (non maléfiques). Du fait de l'importance de leur puissance mystique, ils ne peuvent pas être investis dans des objets à charges.

Les maléfices affectent leur cible en lui infligeant un Vice mineur ou majeur qu'on appelle un Maléfice et qui est semblable à un Vice de malédiction mineur ou majeur. Les Maléfices mineurs durent un nombre d'années équivalent au score en Théorie de la magie du créateur au moment du déclenchement de l'effet.

La Parma magica permet de résister à l'infliction initiale d'un maléfice, mais si la Résistance magique ne parvient pas à contrer le maléfice, la cible est vouée à en subir les effets.

Les Maléfices sont liés à leur objet comme les effets de sort qui y ont été inclus. Tout comme les objets enchantés standards, les maléfices ont un effet de base modulé par des modificateurs. Il faut comparer le Total de laboratoire du mage au niveau d'effet final pour déterminer si le Maléfice est lié avec succès et en combien de saisons. Le niveau d'effet d'enchantement de base pour un Maléfice mineur est de 25 et le niveau d'effet d'enchantement de base pour un Maléfice majeur est de 50. La Technique et la Forme requises pour lier le Maléfice dépendent du type de Maléfice. De nombreux enchantements ont des effets Rego, Muto ou Perdo Corpus, mais il vaut mieux faire montre de bon sens et suivre les conseils du conteur dans le choix final des Arts, y compris pour ce qui est des compléments, nécessaires pour chaque Maléfice.

Niveau d'effet de base pour un Maléfice mineur : 25

Niveau d'effet de base pour un Maléfice majeur : 50

La Portée et la Cible habituelles d'un Maléfice sont Au contact et Individu. La Durée est Momentané, ce qui veut dire que la magie elle-même qui inflige le Maléfice ne dure qu'une seconde même si ses conséquences perdurent pendant plusieurs saisons voire années. Ceci est en totale contradiction avec les règles habituelles pour les magies Rego et Muto et il s'agit là d'un effet propre à la magie de ce Mystère du cercle intérieur. La Portée et la Cible du Maléfice peuvent être revues à la hausse et pour certains Maléfices, elles doivent l'être. Himinis savait adapter ses Maléfices en fonction de la Portée dudit Maléfice. Si la Portée est augmentée, cela signifie que le Maléfice affecte d'abord les cibles qui ne se trouvent pas au contact direct de l'objet, dans les limites de la nouvelle Portée, avant d'affecter la personne qui tient l'objet. Changer de niveau pour la Cible signifie que le Maléfice affecte un plus grand nombre de personnes. Ces altérations perfides rendent les Maléfices d'Himinis encore plus terrifiants.

Chaque maléfice dépend d'un facteur de déclenchement pour libérer ses pouvoirs. Par défaut, il s'agit d'un déclencheur physique : prononcer un mot magique, agiter l'objet ou toute autre commande physique standard en matière d'objets magiques. Un autre type de déclenchement courant est le déclenchement conditionnel où un événement magique précis déclenche le Maléfice. Par exemple, l'examen de l'objet avec la magie Intellego Vim peut être un facteur de déclenchement conditionnel tout comme le déclenchement du Maléfice après qu'un autre pouvoir de l'objet a été utilisé. Chaque facteur de déclenchement conditionnel ajoute +3 au niveau d'effet du Maléfice. La création d'un Maléfice qui ne se déclencherait qu'après un certain nombre d'usages d'un autre pouvoir rajoute +6 au niveau d'effet final.

Les Maléfices ont une Pénétration de base de 0. Tout comme pour les autres objets enchantés standards, l'enchanteur peut accroître ce niveau.

Chaque Maléfice est un effet unique inclus dans l'objet et le nombre limite d'effets de cette nature pouvant être inclus dans l'objet est fixé par la forme et le matériau de l'objet ou par les pouvoirs les mystères déjà connus du mage Verditius. Inclure un Maléfice nécessite du vis : un pion de vis d'un certain Art par tranche de 10 niveaux d'effet finaux du Maléfice, arrondi au supérieur.

**[Début d'encadré]**

## **[T2] Exemple d'automate**

15 ans après la fin de l'apprentissage d'Héphaïstion, son venditor parvient à conclure un marché très lucratif avec le seigneur Guigues du Dauphiné qui souhaite une pie mécanique pour sa chambre. Ayant été récemment initié au mystère des Automates, Héphaïstion se met à l'ouvrage avec empressement. Il décide de fabriquer une pie d'étain dont la Puissance magique est de 11 : base 10 + Taille (-4) + matériau (5 pour métal commun).

Héphaïstion tente de fabriquer l'automate en une saison. Son Intelligence est à +3 et son Artisanat (automaticien) à 2. Il obtient un 3 sur son dé de tension, soit un total de 8, ce qui n'est pas suffisant face à la Puissance magique de l'oiseau. Ayant échoué lors de cette première saison, il retente sa chance la saison suivante, bénéficiant alors d'un bonus de +1 du fait de son précédent échec. Son second jet de tension lui donne un 4, soit un total de 10 (jet de dé 4 + Intelligence 3 + Artisanat (automaticien) 2 + échec lors de la saison précédente 1). Il essaie donc une troisième fois et obtient un 6 sur son dé pour un total de 13 (jet de dé 6 + Intelligence 3 + Artisanat (automaticien) 2 + échecs lors des saisons précédentes 2) et parvient donc à construire l'automate. En se fondant sur le taux de change standard du vis (1 pion de vis pour 10 livres mythiques), le coût matériel de ces trois saisons est de 130 livres (Puissance magique 11 + 2 échecs).

Lors de la quatrième saison, Héphaïstion n'a aucun mal à préparer l'automate à l'enchantement. Puisqu'il connaît le mystère du cercle intérieur mineur des Runes ancestrales, la quantité maximale de vis qu'il peut utiliser en une saison pour enchanter un objet est de 20 pions (Théorie de la magie 5 x Philosophies 4). 11 pions de vis Vim sont requis pour ouvrir la pie à l'enchantement.

Cela fait déjà 1 an qu'Héphaïstion travaille sur le projet. Il enchante alors la pie pour qu'elle chante. Chanter est un effet Creo Imaginem à 5. Il précise le déclencheur pour cet effet (la commande « Chante »), incluant la commande « Cesse », et il imprime à l'effet une fréquence de 3 utilisations par jour. Le niveau d'effet final du pouvoir est de 10. La somme du Total de laboratoire d'Héphaïstion en Creo Imaginem + son Orgueil fait 22. La pie est investie du pouvoir en une saison et il en coûte 1 pion de vis Creo ou Imaginem. L'automate peut encore contenir 10 pions de vis.

Héphaïstion voudrait aussi que l'oiseau puisse voler, mais c'est hors de sa portée. Toutefois, il peut l'enchanter de manière à ce qu'il sautille. Il inclut le pouvoir « dans les pas du maître », un effet de base Rego Terram de niveau 20. Il précise un déclencheur similaire pour ce pouvoir, incluant une commande « Cesse », et donne à l'effet une fréquence de 3 utilisations par jour pour un niveau d'effet final de 25. La somme de son Total de laboratoire en Rego Terram + son Orgueil fait 40 et il peut finaliser cet enchantement en deux saisons pour un coût de 3 pions de vis dans les Arts impliqués.

Enfin, Héphaïstion décide qu'il pourrait être bon d'enchanter l'oiseau pour qu'il « explose » si nécessaire, bien que seul un autre mage Verditius puisse comprendre en quoi il s'agit d'une « nécessité ». Ce pouvoir permet à l'oiseau d'exploser en divers morceaux qui fusent tout autour de lui et causent +5 dégâts à quiconque se trouvant à 1 pas de distance. Le joueur et le conteur s'accordent sur le fait qu'il s'agit d'un effet Rego Terram de niveau 5 (base 3, +2 Groupe). La Cible est un Groupe plutôt qu'une Partie car l'effet touche à la construction dans son ensemble. Cet effet ne peut se déclencher qu'une seule fois sur commande verbale, d'où un niveau d'effet final de 10. Le Total de laboratoire d'Héphaïstion en Rego Terram est toujours de 40. Il investit donc facilement l'automate de ce pouvoir au prix de 1 pion de vis Terram.

Au final, Héphaïstion a passé 2 ans à enchanter cet automate. Lorsque sa dernière saison de travail touche à sa fin, il lance le sort Lier ce qui relie au niveau 30, soit à un niveau supérieur à la somme de la Puissance magique de l'automate à 11 + 15. Ce sort finalise le processus et coûte 6 pions de vis Vim. Le coût total de l'automate est donc de 22 pions. En conséquence, Héphaïstion facture 460 livres mythiques à Guigues : 330 livres pour le vis utilisé et 130 livres pour les dépenses de fabrication. C'est la moitié du prix d'un château ! Guigues tique, mais il accepte le marché, au grand dam de ses contribuables déjà surtaxés.

[Fin d'encadré]

**[T3] Les Maléfices d'Himinis**

Himinius établit une liste exhaustive de Maléfices pour ce Mystère du cercle intérieur. Toutefois, présenter un descriptif détaillé de chaque Maléfice mettrait un frein à la créativité de la troupe et les joueurs et le conteur sont fortement incités à mettre au point des Maléfices semblables à ceux présentés ici. Néanmoins, si un conteur estime que le Maléfice qu'un joueur souhaite créer est trop pervers, il peut informer avec regret son joueur que, même si ce Maléfice est terrifiant, il ne fait pas partie des Maléfices d'Himinius.

Les Maléfices mineurs doivent être pénibles, infligeant de légères pénalités en jeu et interrompant une saison de travail tous les 2 ou 3 ans. Les Maléfices majeurs doivent être terribles, pénalisant grandement le personnage en jeu et interrompant une saison de travail une ou deux fois par an. Ces Maléfices ne sont pas à prendre à la légère et c'est avec raison que les mages hermétiques les craignent.

### **[T3] Maléfices mineurs**

Caractéristique diminuée : la victime est instantanément vidée de toute vitalité physique. Ce maléfice abaisse une Caractéristique physique de la cible de 1, faisant, par exemple, passer sa Force de -2 à -3. (Effet Perdo Corpus)

Hypersensibilité à la magie : la victime perd toute résistance naturelle à la magie. Elle pâtit d'un malus de -3 à tous ses jets pour résister à un sort magique ou à un effet surnaturel. La plupart des sorts ne laissent pas la possibilité de leur résister, mais ceux pour lesquels c'est le cas affectent la cible plus facilement. Les mages hermétiques pâtissent d'un malus de -3 à leur Résistance magique totale et ils doivent lancer un dé de désastre supplémentaire en cas de désastre dans le cadre de la pratique de la magie hermétique. (Effet Rego Vim)

Colonne difforme : la colonne vertébrale de la cible se tord de manière grotesque, la pliant en deux et l'empêchant de se tenir droite. La cible pâtit d'un -3 à tous ses jets sociaux. La magie hermétique peut rendre son apparence originale à la pauvre victime, mais seulement le temps que dure le sort réparateur et l'usage de magie réparatrice à effet constant fait gagner des points de Distorsion au fil du temps. (Effet Rego Corpus)

Verrues : la victime se retrouve couverte de verrues, de petites zones de décoloration de la peau et de protubérances noueuses. Les jets sociaux de la cible pâtissent d'un malus de -3 du fait de son apparence répugnante. Les sorts Imaginem peuvent masquer cette affliction et ainsi annuler le malus, mais un usage trop régulier de ces sorts fait gagner des points de Distorsion. (Effet Rego Corpus)

Oreilles d'âne : les oreilles de la victime deviennent des oreilles d'âne. Son ouïe ne s'en trouve pas pour autant améliorée et ses interactions sociales pâtissent d'un -3. (Effet Muto Corpus [Animal])

Croassement de corbeau : lorsqu'elle parle, la victime ne cesse de croasser. Ses jets de Communication pâtissent d'un -3 de même que ses lancements de sort. (Effet Muto Corpus [Animal])

Cataracte : les yeux de la victime se voilent et deviennent blancs, handicapant sa vision. Ses jets impliquant sa vue et ses Totaux de progression impliquant de la lecture pâtissent d'un -3. (Effet Perdo Corpus)

### **[T3] Maléfices majeurs**

Vieillessement : la victime doit effectuer sur le champ un jet de Vieillessement puis un jet de Vieillessement supplémentaire à chaque saison d'effet du Maléfice. (Effet Perdo Corpus [Vim])

Lèpre : un cas sévère de lèpre touche la victime dont le nez, les doigts et les orteils noircissent immédiatement et commencent à tomber. Le nombre d'orteils et de doigts qui tombent est déterminé chaque mois sur un jet de dé simple. Les jets de Vieillessement pâtissent d'un malus de -6. (Effet Perdo Corpus)

Brûlure : la chair de la victime commence à le démanger et des taches rouge vif apparaissent sur tout son corps. Toute activité autre que se gratter nécessite, pour être réalisée, un jet d'Énergie + Concentration +

dé de tension contre un Facteur de difficulté de 9. Tout désastre sur ce jet signifie que la victime s'est grattée tellement fort qu'elle s'est infligé une Blessure légère. (Effet Rego Corpus)

Os fragiles : les os de la victime deviennent aussi fragiles que ceux d'un oiseau. À chaque fois qu'elle tombe, soulève quelque chose de lourd ou effectue une activité fatigante qui peut risquer d'endommager un de ses membres, elle doit effectuer un jet d'Énergie + dé contre un Facteur de difficulté de 9 sous peine de se casser un os. Un os cassé est considéré comme une Blessure grave et guérit normalement. (Effet Rego Corpus)

Visage démoniaque : la tête de la victime prend la forme de celle d'un démon, affectant les traits d'un lion, d'un chien ou d'un sanglier. La victime ne bénéficie pas pour autant de quelque avantage que ce soit au combat. Les paysans fuiront probablement cette personne. Ses jets sociaux et de Communication pâtissent d'un -6 de même que ses lancements de sort. (Effet Muto Corpus [Animal])

Soif de vivre : la victime devient obsédée par les plaisirs sensuels, généralement sous la forme de rapports sexuels, mais aussi de nourriture et d'alcool. Chaque saison, la victime effectue un jet d'Énergie + dé contre un Facteur de difficulté de 6 pour résister à ses pulsions. Ses interactions sociales pâtissent d'un -6 car il est immédiatement évident que la victime poursuit des desseins égoïstes. (Effet Creo Mentem)

Doute : la victime est emplie par le doute et elle questionne sans arrêt ses actions. Avant d'effectuer toute activité, la victime doit effectuer un jet d'Intelligence + dé contre un Facteur de difficulté de 9 pour savoir si elle parvient à se tenir à ce qu'elle a décidé ou si elle y renonce. Un échec signifie que la victime doit retenter sa chance lors du tour suivant. (Effet Rego Mentem)

### **[T3] Se défaire d'un Maléfice**

Les personnages victimes d'un Maléfice ont la possibilité de laisser le Maléfice faire son ouvrage ou bien d'y mettre un terme après quelques années ou saisons. Malheureusement, ils ne savent pas combien de temps le Maléfice durera. Ils peuvent donc être tentés de découvrir d'autres moyens de se défaire d'un Maléfice.

La nature magique du Maléfice est comme une sangsue qui s'accroche à la personne maudite. Les sorts Perdo Vim visant le Maléfice peuvent permettre de s'en défaire. Le niveau du sort Perdo Vim doit être équivalent au niveau d'effet final du Maléfice. Si la personne maudite possède le Don, la Portée du sort Perdo Vim doit être passée à Partie afin de ne pas endommager son Don. Les Maléfices mineurs sont plus faciles à neutraliser avec un sort Perdo Vim que les Maléfices majeurs.

Les Maléfices mineurs peuvent aussi être neutralisés si l'objet auquel ils sont liés est détruit. Casser l'objet ne suffit pas. Il faut que l'objet soit vidé de sa magie et ramené au statut de simple objet vulgaire. Cela peut être une bonne occasion de trouver un mage Verditius qui sait refondre la magie d'un objet. La quête d'un de ces mages doit être l'occasion de mettre en place une intrigue impliquant la troupe.

Les Maléfices majeurs sont plus difficiles à neutraliser. Refondre l'intégralité de la magie contenue dans l'objet auquel le Maléfice est dû ne fait que réduire la durée du Maléfice, la faisant passer d'un nombre d'années à un nombre de saisons, ce qui ne rend pas les sorts Perdo Vim lancés contre le Maléfice plus efficaces. Les créatures magiques et divines peuvent se défaire d'un Maléfice si leur Puissance est supérieure ou égale au niveau d'effet final du Maléfice. Du fait de leur nature, ces êtres ont simplement à souffler sur la personne maudite pour que le Maléfice s'évapore. La quête d'un tel remède devrait occuper la troupe pendant un ou deux scénarios puisque la personne maudite doit, pour trouver ce remède, rechercher un être mystique assez puissant pour la libérer.

### **[T4] Initiation au Liement de Maléfice**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 12

Détails du rite : l'initié doit découvrir un objet unique fabriqué par le dieu Héphaïstos ou n'importe lequel de ses homologues païens (+6). Il doit ensuite emmener cet objet à son mystagogue et ensemble ils l'examinent (+3). Une fois son fonctionnement saisi, le mystagogue initie l'initié qui développe une aversion marquée pour tous les autres mages qui n'appartiennent pas à la Maison et qui recherchent ces objets (vice de Tribulation mineur Haine envers les Quêteurs) (+3).

### **[T2] Lier les créatures magiques (Mystère de la Maison majeur)**

La connaissance de ce Mystère permet au mage de lier l'essence intime d'une bête magique à un objet enchanté, puisant les pions de vis nécessaires à l'enchantement dans la nature magique de la créature ainsi liée. Le mage peut aussi choisir de lier un pouvoir de la créature magique à son Don, imitant en cela les effets de la vertu hermétique Sang mythique. Ce Mystère qui a été développé par des mages Verditius du Tribunal de Thèbes, où le vis est rare et où les animaux magiques abondent, a peu à peu trouvé sa place dans la Maison.

Les créatures magiques peuvent être liées à des objets enchantés majeurs dont les talismans et les objets accordés. Le lien est établi au moment même où le mage effectue son enchantement, quel qu'il soit, qu'il s'agisse de la préparation de l'objet à l'enchantement ou de l'inclusion d'un effet dans un objet préparé. N'importe quelle créature magique peut être liée à un objet magique tant qu'elle possède un score en Puissance magique. La créature doit être présente, enfermée dans le laboratoire, pendant toute la durée de l'enchantement. Cette condition nécessite souvent la mise en place de sorts de protection ou de prisons car peu de créatures magiques acceptent volontairement de vivre dans le sanctum du mage sans y avoir été amenées par la ruse sous ou la contrainte.

Les créatures magiques renferment habituellement un certain type de vis qui s'accumule dans leur corps lorsqu'elles meurent. Le procédé décrit dans cette section n'utilise pas ce vis, mais la force vitale magique de la créature. Cette énergie se mesure en pions de vis pour plus de simplicité car il reste encore aux mages hermétiques à mettre au point une autre échelle de mesure des quantités de magie.

Lors de la saison habituelle d'enchantement, le mage utilise le score en Puissance magique de la créature au lieu de vis, tirant peu à peu sur l'essence de la créature à mesure que l'enchantement progresse. Il faut ensuite comparer le Total de laboratoire en Rego Vim du mage augmenté de son score en Orgueil à la Puissance magique de la créature. Le Total de laboratoire doit inclure un complément en Art correspondant à l'Art auquel la créature est accordée. Pour chaque point de Total de laboratoire supérieur au score en Puissance magique de la créature, le mage gagne un pion de vis qu'il peut réinvestir dans l'objet enchanté. La créature ne peut fournir qu'un nombre de pions de vis équivalent à sa Puissance magique. Ainsi, un mage peut complètement vider une créature et utiliser toute sa Puissance si son Total de laboratoire en Rego Vim est égal au double de la Puissance de la créature. Le mage n'en demeure pas moins limité pour ce qui est de la quantité de vis qu'il peut utiliser en une saison.

La magie drainée n'a pas une Forme spécifique et elle peut être utilisée pour n'importe quel enchantement indépendamment des Arts requis pour l'enchantement en question. Le mage ne peut pas conserver le vis ainsi extrait pour un usage ultérieur. Tout vis en surplus, que ce soit parce que la créature en a fourni plus que ce dont le mage avait besoin ou parce qu'elle en possédait plus que de points de Total de laboratoire en excès, est perdu. Le pouvoir qui est ainsi extrait de la créature est irrémédiablement perdu pour celle-ci qui voit alors son score en Puissance magique diminuer. Si toute la Puissance magique de la créature est extraite, la créature conserve une Puissance magique de 0. Il s'agira toujours d'une créature magique, mais elle ne pourra plus utiliser des pouvoirs qui tirent sur sa Puissance magique.

Le mage peut aussi choisir de lier un pouvoir de la créature à son Don. Cette opération doit être effectuée en une saison. Pour lier un pouvoir, le Total de laboratoire en Rego Vim du mage augmenté de son score en

Orgueil doit être supérieur ou égal au double de la Puissance magique de la créature. Le Total de laboratoire doit inclure un complément dans l'Art auquel la créature est accordée. Le mage peut choisir de s'attacher n'importe lequel des pouvoirs de la créature, mais il ne peut s'attacher qu'un seul pouvoir d'une créature donnée. Cette limite marche par espèce de créatures. Par exemple, un mage ne peut lier à son Don qu'un seul pouvoir de licorne, et ce, quel que soit le nombre de licornes qu'il croise. Cette opération coûte un nombre de pions de vis dans un des Arts sollicités égal à la moitié du score en Puissance magique de la créature.

Le mage peut ensuite faire appel au pouvoir qui lui est lié comme il le souhaite. Ce pouvoir est géré comme un sort hermétique, le pouvoir de la créature se voyant transformé en sort formel avec une Forme et une Technique appropriées. Le mage lance ce sort comme n'importe quel autre, en utilisant sa voix et une gestuelle adéquate, mais aucun jet n'est requis. Le pouvoir a une Pénétration de 0. Si, toutefois, le Total de laboratoire en Rego Vim du mage est égal au double de la (Puissance magique de la créature + 5), il peut faire fi de la contrainte verbale ou gestuelle. Si son Total de laboratoire en Rego Vim est égal au double de sa (Puissance magique + 10), il peut faire fi de ces deux contraintes. À la différence d'un sort hermétique, le mage ne peut pas choisir ultérieurement de supprimer ces contraintes s'il ne l'a pas fait au moment de lier le pouvoir. Il peut aussi inclure de la Pénétration dans son rituel de liement. Si son Total de laboratoire en Rego Vim est égal au double de la Puissance magique + Total de Pénétration de la créature, il peut ajouter ce Total de Pénétration au pouvoir.

Lier un pouvoir d'une créature magique à son Don abaisse irrémédiablement la Puissance magique de celle-ci. Sa Puissance magique est en effet réduite de 5 fois le coût en Puissance du pouvoir pour la créature.

Au XII<sup>e</sup> siècle, le mage Verditius Tierent adapta ce Mystère afin de pouvoir l'utiliser pour affecter des créatures disposant de Puissance féérique. Cette connaissance fait partie du Mystère. Si un mage choisit de s'attacher une créature féérique, il doit effectuer un jet d'un dé de tension en plus de tous les autres jets nécessaires dans le cadre d'expérimentations. Ce jet ne s'ajoute pas à son Total de laboratoire, mais en cas de désastre, il perd le contrôle de la magie féérique capricieuse qu'il s'est attachée et gagne un nombre de points de Distorsion équivalent à  $1/5^e$  du score en Puissance féérique de l'être féérique. De nombreux mages Verditius sont réticents à l'idée de faire usage de ce Mystère sur des êtres féériques, gardant leur Serment hermétique à l'esprit et craignant les conséquences qu'entraînerait le fait de malmener un être féérique.

Des rumeurs veulent à l'occasion que ce procédé ait été adapté aux êtres divins et infernaux, mais il n'existe aucune preuve de la chose.

#### **[T4] Initiation à Lier les créatures magiques**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 8

Détails du rite : l'initié doit trouver le cadavre d'une créature magique dans la mort de laquelle il n'a joué aucun rôle (+3). Il doit ensuite ramener le corps dans une aura magique et tenir une cérémonie pour préparer son enterrement. Pendant une saison, il doit respecter les anciens rites funéraires grecs pour l'animal, le brûlant finalement sur un bûcher (+1). Avec les cendres des os de la créature, il doit créer une urne magique empreinte de pouvoirs similaires à ceux de la créature. Lors de l'Initiation, le mystagogue et l'initié sacrifient l'objet (+3) ainsi qu'une importante somme d'argent lors d'un simulacre de cérémonie funéraire (+1).

#### **[T2] Accordage d'objet (Mystère de la Maison majeur)**

Ce Mystère permet au mage d'accorder un objet enchanté majeur tout comme il est possible d'accorder un talisman et il peut choisir plus tard de rompre le lien qui existe entre lui et l'objet sans risquer d'endommager ce dernier ni ses effets. Ces objets sont particulièrement puissants car leur pouvoir magique n'est pas limité par leur forme ou leur matériau et ils peuvent contenir de grandes quantités de vis. Les objets accordés sont très prisés, pour leurs effets puissants, mais aussi parce que la rémanence de la personnalité du mage déclenche un désir irrésistible de le posséder chez quiconque le possédant s'en trouve séparé. Ces objets sont véritablement les « enfants » des mages Verditius.

Un mage qui souhaite fabriquer un objet accordé passe une saison dans son laboratoire à préparer l'objet pour l'enchantement. Il peut passer outre les limites imposées par la **Table des matériaux et des Tailles** (ArM5, page **XX**). L'objet peut contenir autant de pions de vis que la somme de son score en Technique le plus élevé + son score en Forme le plus élevé + son score en Philosophies. S'il prépare un objet qui sollicite un de ses scores en Artisanat, il peut augmenter la limite en vis de l'objet de ce score. La quantité de vis doit être incluse dans l'objet avant que le mage ne l'investisse de quelque enchantement de sorte que ce soit, mais il n'est pas nécessaire que cette opération soit réalisée lors de la saison de préparation et peut donc avoir lieu lors d'une saison ultérieure.

Une fois que l'objet a été préparé, le mage l'investit d'effets comme à l'accoutumée. Du fait du lien intime qui existe entre l'objet et lui, il ajoute son score en Orgueil à son Total de laboratoire pour les enchantements. Étant donné que ce lien est fort, un mage ne peut travailler que sur un seul objet accordé à la fois. Cet objet est un Lien mystique avec lui tant qu'il ne rompt pas le lien, ce qu'il fait à la fin du processus d'enchantement. Une fois qu'il a saturé l'objet de pouvoirs, ou avant que l'objet ne soit saturé, il rompt son lien avec lui. Il faut alors comparer son Total de laboratoire en Rego Vim habituel + dé de tension à  $10 +$  le nombre de pions de vis que l'objet contient. Si le rapport est supérieur ou égal, l'objet accordé est finalisé. Si ce rapport est inférieur, l'objet demeure lié à lui comme un talisman. En cas de désastre, il gagne un nombre de points de Distorsion équivalent au nombre total de pions de vis compris dans l'objet.

L'objet conserve son pouvoir magique car le mage y a laissé quelques aspects de sa personnalité. L'objet gagne alors un trait de personnalité Objet convoité avec un score égal à celui en Orgueil du mage au moment de la création de l'objet. Ce désir ardent rend le nouveau possesseur de l'objet dépendant à l'extrême de son objet. Pour chaque saison où le possesseur possède l'objet, il reçoit 1 point d'expérience. Une fois qu'il a gagné 5 points d'expérience, ce possesseur reçoit un nouveau trait de personnalité Objet convoité à 1. Ce trait évolue comme une Compétence jusqu'à ce que le Trait de personnalité du possesseur atteigne le score d'Objet convoité de l'objet. Le possesseur doit alors effectuer des tests de personnalité lorsqu'il se sépare de l'objet et lorsqu'il se démène pour le retrouver s'il a été perdu ou volé.

À la différence des talismans, les objets accordés n'augmentent pas l'allonge de leur possesseur tout comme ils ne sont pas affectés par les sorts de Portée Personne. La Résistance magique du possesseur ne couvre pas non plus l'objet. Cependant, du fait de la quantité plus importante de vis qu'un mage Verditius peut inclure en eux, ces objets sont souvent considérés comme plus puissants que les talismans des autres mages.

#### **[T4] Initiation à l'Accordage d'objet**

Facteur de difficulté : 21 (Vertu majeure connue du mystagogue)

Bonus de rite : + 10

Détails du rite : l'initié doit fabriquer un talisman. Juste après, il doit initier un autre mage Verditius à un Mystère du cercle intérieur mineur qu'il connaît (+3). La saison suivante, il doit se mettre au service du

mystagogue qui l'initie en utilisant les pouvoirs de son talisman (+1). À l'un des solstices, il sacrifie son talisman alors que son mystagogue lui permet de finaliser son Initiation (+6).

### **[T1] Vertus et Vices**

Ces Vices et Vertus concernent les personnages Verditius et les membres de leur mesnie et ils ne peuvent pas s'appliquer à des membres d'autres Maisons.

### **[T2] Nouvelles Vertus**

#### **[T4] Chef d'œuvre**

Mineure, hermétique

Par bonté d'âme, le parrain du mage l'a autorisé à garder l'objet enchanté mineur qu'il a confectionné pour prouver ses talents de mage et relever son Gant. Ce chef d'œuvre doit être un objet enchanté mineur. Il est possible de créer un objet enchanté mineur que le personnage aurait pu fabriquer en fonction de son Total de laboratoire à la création et en suivant les règles standards de création de ces objets. Le coût en vis est ignoré car c'est le parrain du mage qui lui a fourni ce dont il avait besoin.

#### **[T4] Assistant de forge**

Mineure, sociale

Le personnage est un artisan ne possédant pas le Don attaché à un mage Verditius au service et dans le laboratoire duquel il travaille. Le personnage gagne 50 points d'expérience supplémentaires qui peuvent être utilisés pour augmenter les arts que son maître pratique. En tant que membre de sa mesnie, il bénéficie de son soutien, mais il n'est pas protégé par les codes juridiques de l'Ordre d'Hermès.

#### **[T4] Venditor**

Majeure, sociale

Le personnage est un venditor, un agent de vente au service d'un mage Verditius, négociant ses créations auprès de partis vulgaires intéressés. Il s'agit le plus souvent d'un nobliau, d'un maître de guilde marchande démis de ses fonctions ou d'un moine défroqué. Il peut choisir de prendre des Compétences académiques à la création de personnage. Il reçoit aussi 50 points supplémentaires qui peuvent être dépensés en Marchandage, Charme, Connaissance des gens, Tromperie, Intrigue ou toute Langue vivante.

#### **[T4] Art des automates**

Majeure, hermétique

Le personnage sait fabriquer des automates, ces hommes et ces bêtes mécaniques. Il possède un score de 1 en Artisanat (automaticien). Voir le mystère du cercle intérieur majeur Automates pour plus de détails.

### **[T2] Nouveaux Vices**

#### **[T4] Outils d'incantation spontanés**

Mineur, hermétique

Le personnage doit utiliser des outils d'incantation pour lancer ses sorts spontanés comme pour ses sorts formels. Il possède 15 outils distincts, un pour chaque Art, qu'il doit combiner pour lancer des sorts spontanés.

#### **[T4] Outils d'incantation consumés**

Mineur, hermétique

Les outils d'incantation sont magiquement consumés une fois qu'ils ont été utilisés. Il faut une heure pour fabriquer un nouvel outil d'incantation. Les outils d'incantation habituels ne permettent pas au mage de les reproduire en plusieurs exemplaires. Le mage ne peut donc pas se créer une réserve de ces outils. La fabrication d'un outil d'incantation pour un sort auquel un outil est déjà associé annule le lien magique qu'il y a entre l'outil préexistant et le sort. Le mage n'a pas besoin d'un laboratoire pour fabriquer ces outils.

#### **[T4] Outils d'incantations liés**

Mineur, hermétique

Les outils d'incantation du mage sont si personnels qu'ils deviennent un Lien mystique durable avec lui. Les outils d'incantation habituels ne demeurent un Lien mystique que pour quelques semaines. Ceux de ce mage durent des années.

#### **[T4] Boitillement**

Mineur, Général

Les deux jambes du personnage sont gravement mutilées. Il ne peut pas marcher sans béquilles, ou quelque autre système qui le soutient, et encore, il ne peut alors se déplacer que de quelques centaines de mètres par heure. Tout jet portant sur un mouvement rapide pâtit d'un malus de -9. Son Esquive et ses autres jets de combat pâtiennent d'un malus de -6 et en situation de combat il lui faut lancer le double de dés désastre.

#### **[T4] Confrère**

Mineur, Histoire

Le mage suit un des cultes de mages minoritaires de la maison Verditius. Il peut être initié au Mystère du cercle intérieur propre à sa confraternité et il n'a pas de mal à trouver un mystagogue pour être initié aux Mystères du cercle intérieur. Ses collègues peuvent requérir son aide à l'occasion et il ne peut la refuser. Il ne peut pas déclarer une vendetta contre un confrère.

#### **[T4] Rancune**

Mineur, Histoire

Pour une quelconque raison trouvant sa source dans un événement passé, le mage entretient une rancune tenace à l'encontre d'un autre mage Verditius. Son inimitié est tellement forte qu'elle influe sur son travail de laboratoire et sur ses autres activités bien qu'elle ne soit pas assez forte pour les interrompre. Il cherche constamment à connaître les faits et gestes de l'autre, ce sur quoi il travaille et il n'a de cesse de trouver un moyen de le mettre à mal.

#### **[T4] Primogéniture**

Mineur, Histoire

Le personnage appartient à la ligne de succession du primus de la maison Verditius. Son parent ou le parent de son parent est le primus et le personnage est donc un de ses descendants. Il est à au moins 3 places de ce poste. Il attire une attention qui le dérange de la part de la Maison qui le considère comme un primus potentiel. Les autres mages de sa lignée peuvent aussi faire peu de cas de lui, espérant le déposséder de son héritage. Son ascension au rang de primus est tout sauf certaine et de nombreux événements peuvent s'interposer entre le titre et lui. De nombreuses intrigues politiques peuvent se tisser autour de lui.

#### **[T4] Vendetta**

Majeur, Histoire

Le mage est impliqué dans une vendetta de la maison Verditius, menant probablement la vendetta de son parents contre un autre mage Verditius. Cette vendetta ne passe pas loin du conflit physique. Aucun des deux partis ne souhaite porter l'affaire à l'attention des Quaesitores, souhaitant régler le problème eux-mêmes. Le mage avec lequel il est en conflit doit être un PNJ qui met régulièrement des obstacles sur la route du personnage.

**[T0] Annexe : Table augmentée des bonus de forme et de matériau****[T4] Outils**

Balance	+3 peser les biens et l'argent
Cisailles	+2 façonner le métal
Ciseau de maçon	+2 façonner la pierre
Ciseaux à étoffe	+2 tailler le tissu
Ciseaux de tonte	+2 tondre
Compas	+2 mesurer
Couperet	+2 boucherie, +3 Perdo Animal
Faucille	+2 moissonner
Faux	+3 récolter, +3 effets de durée annuelle, +4 effets provoquant rapidement la mort
Fléau	+3 récolter le grain
Fourche	+2 rassembler le grain récolté
Hachette	+4 détruire du bois
Herminette	+2 embellir une structure en bois
Lame affûtée	+2 tailler le cuir
Maillet	+2 précision
Menottes	+4 lier
Panier	+2 collecter et conserver des objets
Pelle	+2 bouger de la terre
Petit marteau	+2 construire
Pince à levier	+2 déplacer de la pierre
Pincettes	+2 contrôler le métal
Scie égoïne	+3 façonner finement du bois
Serpette	+2 tailler
Tonneau	+3 provoquer l'ivresse
Truelle	+2 construire
Vrille	+2 façonner le bois, percer le bois

**[T4] Arbres**

Amandier	+3 Creo Herbam
Cèdre	+2 lier les esprits, +5 tout effet avec complément Mentem et Herbam
Cerisier	+4 massacre
Charme	+6 force, +6 Vim contre magie hostile
Citronnier	+5 ouïe

Cornouiller +5 lutins  
 Cyprès +3 esprits, +3 nécromancie  
 Figuiers +3 magie sexuelle, +3 jeux de hasard  
 Lila +2 voyager  
 Noisetier +4 honnêteté, +3 justice  
 Noyer +4 esprit  
 Oranger +5 vue  
 Palmier +3 animer le bois  
 Peuplier, blanc +3 divination  
 Prunelier +6 gardiens, +2 êtres féériques obscurs  
 Prunier +2 sang

#### **[T4] États d'arbre**

Mort +3 affecter le bois vivant, +4 affecter le bois mort  
 Foudroyé +2 Auram  
 Tordu dans un champ +4 défiguration, +3 déguiser

#### **[T4] Minéraux**

Albâtre +2 indulgent, +4 acuité mentale  
 Alexandrite +2 régénération, +5 chevaux, +3 longévité  
 Améthyste +2 richesse, +2 ouïe, +3 poisons, +7 ivresse  
 Basalte +3 Ignem, +2 Perdo  
 Laiton +4 démons, diabolins et anges, +3 musique, +3 Ignem  
 Cinabre +5 dragons, +4 richesse, +4 langue, +3 longévité  
 Cuivre +4 habileté, +4 effets qui changent sa propre forme, +2 vigueur, +2 navigation  
 Électrum +3 cristallomancie, +4 Muto Terram, +3 tromperie  
 Grenat +3 liens d'engagement, +2 vigueur, +2 navigation  
 Verre, transparent +4 invisibilité, +5 voir à travers quelque chose  
 Granit +2 richesse, +3 Terram  
 Ivoire +5 guérir  
 Marbre +5 protections, +3 Beauté  
 Mercure +3 Terram et Aquam, +5 Muto  
 Platine +4 Air  
 Sulfure +2 préserver ou décomposer, +4 démons  
 Turquoise +4 nécromancie

## **[T0] Contributeurs**

### **[T4] À propos des auteurs**

Erik Dahl vit et travaille à Davis, en Californie, où son adorable femme et lui partagent de doux moments de plaisir simples assez régulièrement. Lors de l'écriture de son chapitre, il a pu se laisser aller à ses penchants de tragédien, parcourant la maison, revêtu d'une lourde cape dont la capuche lui couvrait les yeux. Heureusement, il n'a rien cassé.

Dédicace : T. et Danielle, merci pour votre génie, votre créativité, votre enthousiasme et votre amitié. Ces ombres sont à votre image.

Timothy Ferguson est un bibliothécaire qui vit sur la Côte d'or, en Australie. Il est devenu végétarien pendant l'écriture du chapitre sur les Criamon, pour voir en quoi cela influait sur la façon dont on considère les animaux, et il a décidé de prolonger l'expérience. Il collectionne les plantes succulentes, mais il n'est pas encore parvenu à trouver un moyen d'inclure des cactus magique dans *Ars Magica*. Il aimerait dédier ce livre à Linda, une personne qui fait partie de celles à qui on dédie un livre.

Matt Ryan vit et travaille dans la région des Finger Lakes dans le centre de l'état de New York. Pendant qu'il écrivait son chapitre, il a bu des litres de café et écouté beaucoup de vieux CD des Pogues. Il s'agit de sa seconde contribution de taille à *Ars Magica*. Il a aussi reçu beaucoup de soutien et bénéficié de beaucoup de commentaires utiles de la part du rédacteur de la gamme, des autres auteurs de ce supplément et des auteurs des *Mystères*, édition révisée. Un grand merci à Mario Cerame, ami et joueur, qui a permis d'établir la **Table augmentée des bonus de forme et de matériau**.

Dédicace : À Wallace Michael Lumb et Stephen Cobb qui m'ont aidé à traverser une partie difficile de l'aventure.

Mark Shirley : Si on se réfère à la dénomination de son métier, Mark est un « biomathématicien », ce qui est une façon originale de désigner le fait qu'il compte des blaireaux. Il vit dans le nord-est de l'Angleterre avec ses furets et il se plaint de l'aspect morne de ce nord où il ne vit pas.

Dédicace : Andrew et Camo qui ont dû supporter mes inquiétudes incessantes, mes fulminations et mes discussions à sens unique. Votre patience est un exemple pour tous.