

# Societates

## Introduction

Bienvenue dans les Societates, un des trois volumes de la série des Maisons d'Hermès qui traite des maisons Flambeau, Jerbiton, Tytalus et Ex Miscellanea.

**La maison Flambeau** comprend les champions et les chevaliers de l'Ordre, les guerriers qui se battent pour la gloire et l'honneur, tant en leur nom qu'au nom de l'ensemble de l'Ordre. La Maison voue une certaine admiration aux aventuriers audacieux qui partent en quête d'adversaires redoutables et en viennent à bout. La définition d'un adversaire digne dépend de la conception individuelle que chaque mage se fait du principe d'honneur, non de règles extérieures. En conséquence, beaucoup des Hoplites de l'Ordre sont issus de la maison Flambeau, tout comme le sont nombre des mages qu'ils traquent.

**La maison Jerbiton** se consacre à la recherche de la beauté et à la sublimation de l'existence. Pour cela, elle doit interagir avec le monde hors des limites de l'Ordre d'Hermès, tant pour découvrir les beautés qui s'y cachent que pour éviter de mener cette petite existence dérisoire qu'impose souvent la vie dans une alliance. Les spécialistes des magies Mentem et Imaginem, disciples de Jerbiton, préfèrent généralement les interactions subtiles avec le monde. La chute de Constantinople a cependant été un grand choc pour eux et a poussé la Maison toute entière à emprunter une voie plus active.

**La maison Tytalus** s'épanouit dans le conflit, principe qu'elle place au dessus de tout. Le conflit majeur qu'elle observe dans le monde est celui qui oppose la nature de l'individu aux règles imposées par la société, mais elle reste convaincue que cette opposition centrale se manifeste dans de nombreuses luttes, moins abstraites. Les mages Tytalus sont réputés pour les rivalités ancestrales qui les opposent, pour leurs intrigues politiques ambiguës et pour leurs activités qui flirtent avec les limites de la légalité.

**La maison Ex Miscellanea** regroupe tous les mages qui n'ont pas leur place dans les autres Maisons, généralement à cause de leurs liens avec les traditions pré-hermétiques. Cette Maison affirme incarner l'unité dans la diversité mais l'accent est quand même définitivement mis sur la diversité. Ce livre présente huit exemples détaillés de traditions propres à cette Maison, auxquels se rajoutent les règles concernant leurs pouvoirs non-hermétiques.



[www.atlas-games.com](http://www.atlas-games.com)



Ludopathes  
Les Zéditeurs

## Crédits

**AUTEURS** : Erik Dahl (Colombae, Rusticani), Timothy Ferguson (Jerbiton), Andrew Gronosky (Flambeau), Jon Post (Donatores, Pharmacoépiens, Seirènes), Mark Shirley (Tyttalus, Ex Miscellanea, Praliciens, Sahirs), Nick Simmonds (Culte d'Orphée)

**ÉDITION, DÉVELOPPEMENT ET DIRECTION DU PROJET VO** : David Chart

**ÉDITION, DÉVELOPPEMENT ET DIRECTION DU PROJET VF** : Yann Bruzzo

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE VF** : Lorenzo Mastroianni

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES VF** : Gabriel Bulick et Pablo Romero

**DIRECTION ARTISTIQUE ET RELECTURES VF** : Yann Bruzzo

**ASSISTANTS RELECTEURS VF** : Alban Montbiliard, Cédric Guillard, Jean-paul Gourdant, Laurent Dutheil, Olivier «F2C» Reiff

**MISE EN PAGE** : Patrick Trempond, Josselin Grange et Yann Bruzzo

## Remerciements

**PREMIER PLAYTEST VO** : Christian Jensen-Romer, Kevin Sides, Lloyd Graney, Pete Hiley, Luke Price, Ed Woods, Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Aaron Hicks, Richard Love, Angus MacDonald, Sarah MacDonald, Wendell Joyner, Kathy Stricklen, Brian Watson, Quetta Watson, Matt Ryan, Alexis Kristan Heinz, Daniel Ilut, Robert W. B. Llwyd, Tobias Wheeler, Soraya Ghiasi, Matthew L. Seidl, Volker Bürkel, Christoph Safferling, Andrew Smith, Sean Winslow, Andrew Crabtree, Andrew Reeves

**DEUXIÈME PLAYTEST VO** : Christian Jensen-Romer, Ben Hayes, Luke Price, Kevin Sides, Lloyd Graney, Peter Hiley, Jason Fryer, Emily Dyson, Matt Dyson, Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Aaron Hicks, Richard Love, Angus MacDonald, Brian Watson, Quetta Watson, Sarah MacDonald, Steve Woyach, Wendell «BSP» Joyner, Neil Taylor

**TROISIÈME PLAYTEST** : Mark Barltrop, Mark Lawford, David Stavely, Simon Turner, Christo-

pher Allen, Rob Andrusco, Eyal Barnea, Bard Bloom, Vicki Bloom, Dan Rice, Christian Jensen-Romer, Kevin Sides, Luke Price, Lloyd Graney, Ben Hayes, Pete Hiley, Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Aaron Hicks, Richard Love, Nicholas Peterson, Jennifer McPherson, Michael Pisarsky, Kristi Pisarsky, Neil Taylor, Sheila Thomas

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À** : Jerry Corrick et la clique de la Source.

### Version française :

Cedric Guillard qui torture au quotidien ses élèves avec des symboles bizarres que les grands anciens appellent Mathématiques.

Il dédicace cet ouvrage à ses joueurs pour les soirées riches et intéressantes et aussi pour supporter son emploi du temps capricieux.

Vincent ne fait rien, et il le fait bien.

Dédicace spéciale : à Béryll, pour sa vision surévaluée de mon anglais, et Raoudha, qui ainsi n'échappera pas à Ars Magica.

## À propos des auteurs

Erik Dahl n'est ni gallois ni particulièrement habile mais s'est essayé à tracer des symboles mystiques autour de son bureau pour trouver l'inspiration. Lui et sa femme, infiniment patiente, vivent à Davis, en Californie. La contribution d'Erik à ce volume est dédiée à son ami Mark Thomas, très mécanique et Columba, qui possède toutes les meilleures qualités de ces deux traditions et qui fut le premier à inviter Erik à Ars Magica il y a belle lurette de cela.

Andrew Gronosky est un concepteur de logiciels qui se spécialise dans la magie Intellego Aquam. Vivant actuellement dans le Massachusetts avec son adorable épouse, Vesna, il fait quotidiennement la navette jusqu'à Rhodes Island où il part en quête d'aventures et de gloire. Ce volume représente son Gant du magicien en tant qu'auteur d'Ars Magica. Il aimerait remercier les testeurs du jeu et ses compagnons de plume pour leur soutien, notamment Erik Dahl pour l'aide qu'il lui a apporté sur le Culte de Mercure.

*Dédicace : à Matt Ryan, merci infiniment de m'avoir présenté Vesna.*

Timothy Ferguson est un libraire qui vit sur la Gold Coast. Il voit les chats comme des animaux estimables. Il aimerait dédier sa section de ce volume à Damelon Kimborough, qui a encouragé ses premières tentatives d'écriture sur la maison Jerbiton.

John Post est avocat à San Francisco, où il vit en compagnie de sa charmante épouse. Sa ville est peuplée d'une merveilleuse diversité de marginaux, de proscrits et d'autres anticonformistes qui, même s'ils n'ont pas directement contribué à ses traditions Ex Miscellanea, l'ont inspiré en lui faisant voir au-delà du portrait conventionnel des membres de la Maison. Il espère qu'à leur tour, ses traditions inspireront les joueurs d'Ars Magica. Il tient à exprimer sa gratitude à l'égard des testeurs du jeu et à ses compagnons de plume pour avoir perfectionné ses traditions.

Mark Shirley est écologiste dans le nord-est de l'Angleterre. Ses joueurs se sont plaints du fait qu'il avait pris beaucoup trop de plaisir à écrire son chapitre sur les mages Tyttalus et examinent désormais très attentivement tous les événements en apparence anodins, s'attendant à y déceler quelque complot surnaturel. Malgré les rumeurs, il n'a pas prévu d'arrêter d'emmoyer les blaireaux pour commencer une carrière au Parlement. Il aimerait dédier ce livre à la véritable famille hétéroclite qu'il a construite tout au long de sa vie.

Nick Simmonds est technicien informatique à Indianapolis, en Indiana, et un aventurier casse-cou dans les confins de sa propre imagination. Il partage son temps de loisir entre les jeux qu'il maîtrise et ses tentatives désespérées pour convaincre quelqu'un d'autre de mener le jeu pour enfin jouer à son tour. Nick aimerait dédier sa partie du livre à sa chienne, Winifred, qui ne l'a peut-être pas aidé à écrire en s'autant sur son clavier mais pensait très certainement agir en ce sens lorsqu'elle le faisait.

## Table des matières

<b>Chapitre Un : Introduction</b>	
Introduction.....	4
Histoire mythique de notre pays d'Arles.....	9
<b>Chapitre Deux : Géographie mythique de notre pays d'Arles</b>	
Géographie mythique de notre pays d'Arles.....	21
<b>Chapitre Trois : Peupler et peaufiner notre terrain de jeu</b>	
Peupler et peaufiner notre terrain de jeu.....	49
<b>Chapitre Quatre : Aventures en Pays d'Arles</b>	
Scénario 1 : Marie la morte.....	88
Scénario 2 : L'étalon blanc.....	94
Scénario 3 : Pour une poignée de tellines.....	100
Scénario 4 : Scions, scions du bois.....	108
Scénario 5 : Les naufrageurs.....	114
Scénario 6 : Le Fada.....	124
Scénario 7 : Raymond des sources.....	130
Scénario 8 : Le silence des agnelles.....	136
Scénario 9 : La foire à la grenouille.....	152

Introduction, p. XX5  
 La maison Flambeau, p. XX6  
 Histoire, p. XX6  
 Flambeau et les débuts de l'Ordre, p. XX6  
 La controverse de la Guerre des magiciens, p. XX8  
 La deuxième génération, p. XX9  
 La fin du Fondateur, p. XX9  
 La Maison sous Apromor, p. XXI0  
 Le Schisme, p. XXI0  
 La montée des Milites, p. XXI1  
 La crise de Normandie, p. XXI1  
 La maison Flambeau en 1220, p. XXI1  
 Culture de la Maison, p. XXI2  
 Le Primus, p. XXI2  
 La Domus Magna, p. XXI3  
 Rejoindre la maison Flambeau, p. XXI4  
 Societas Flambonis : les Milites, p. XXI5  
 Societas Flambonis : le Culte de Mercure, p. XXI6  
 Societas Flambonis : les Mithraïens, p. XXI7  
 Les concepts Flambeau, p. XXI8  
 Les Hoplites, p. XXI8  
 Les Croisés, p. XXI8  
 Les chasseurs de démons et les exorcistes, p. XXI9  
 Les duellistes et les champions, p. XXI9  
 Les mercenaires et les aventuriers, p. XXI9  
 Les hommes d'état et les orateurs, p. XXI9  
 Les chasseurs et les tueurs de dragons, p. XXI9  
 Les hors-la-loi et les renégats, p. XXI9  
 Les tournois Flambeau, p. XXI9  
 Le certamen, p. XXI9  
 Le dimicatio, p. XXI9  
 La mêlée des magiciens, p. XXI9  
 Les défis spéciaux, p. XXI9  
 Divertissements et événements secondaires, p. XXI9  
 La Guerre des magiciens, p. XXI9  
 La Guerre des magiciens et l'Ordre, p. XXI9  
 Les raisons de déclarer la Guerre des magiciens, p. XXI9  
 Se préparer à la Guerre des magiciens, p. XXI9  
 Faire la Guerre des magiciens, p. XXI9  
 Les écoles de combat magique, p. XXI9  
 Choisir une école, p. XXI9  
 Exemples d'écoles de combat magique, p. XXI9  
 L'école du Fondateur, p. XXI9  
 L'école d'Apromor, p. XXI9  
 L'école de Boreas, p. XXI9  
 L'école de Famius, p. XXI9  
 L'école de Sébastien, p. XXI9  
 L'école de Vilano, p. XXI9  
 Les règles de la maison Flambeau, p. XXI9  
 Reconnaissance de la Maison, p. XXI9  
 Les nouveaux Vices, p. XXI9  
 Miles, p. XXI9  
 Les règles du combat magique, p. XXI9  
 Combattre en invisible, p. XXI9  
 Localiser un personnage invisible, p. XXI9  
 Invisibilité et combat de groupe, p. XXI9  
 Les nouvelles règles de la magie, p. XXI9  
 Modification d'effet pour les objets enchantés, p. XXI9  
 Capacités spéciales de Maîtrise de sort, p. XXI9  
 Les nouveaux sorts, p. XXI9  
 La maison Jerbiton, p. XXI9  
 Histoire de la maison Jerbiton, p. XXI9  
 Flavius de Jerbiton le Fondateur, p. XXI9  
 La Ligue des Iconophiles, la tradition du professeur du Fondateur, p. XXI9  
 L'apprentissage du Fondateur, p. XXI9  
 Fondation de Valnastium, p. XXI9  
 Formation de l'Ordre d'Hermès, p. XXI9  
 Attitude à l'égard de l'Ordre, p. XXI9  
 La Maison après son Fondateur, p. XXI9

La route de Constantinople, p. XX41  
 Le futur et les Antignes, p. XX43  
 Vieilles avec raffinement, p. XX44  
 À la recherche de la beauté, p. XX44  
 Éviter la laideur, p. XX44  
 Le raffinement, p. XX44  
 L'art, p. XX44  
 Les lieux de beauté, p. XX45  
 Les loisirs, p. XX45  
 Autonome, p. XX45  
 Les intrigues, p. XX45  
 La famille, p. XX45  
 Interférence avec les vulgaires, p. XX46  
 Les voyages, p. XX47  
 Le puranisme, p. XX47  
 L'itinerarium, p. XX47  
 Le paradoxe graphique, p. XX48  
 Les apparences, p. XX48  
 La tenue, p. XX48  
 Les animaux, p. XX48  
 Le bonnet, p. XX48  
 Individuelle, p. XX49  
 Compétitive, p. XX49  
 Collaborative, p. XX49  
 L'argent et les bonnes manières, p. XX50  
 La courtoisie et l'hospitalité hermétiques, p. XX51  
 La structure de la Maison, p. XX51  
 Le Primus, p. XX51  
 L'élection du Primus, p. XX51  
 Le Primus actuel et sa famille, p. XX52  
 La politique du Primus, p. XX52  
 Valnastium, p. XX53  
 L'appartenance aux Lignes, p. XX53  
 Créer une Ligue, p. XX53  
 Exemples de Ligues, p. XX54  
 Modes de création pour les mages Jerbiton, p. XX55  
 Des mages moins intelligents ? p. XX55  
 Les Vertus gratuites, p. XX55  
 Les vices et les Vertus de prédilection, p. XX55  
 Les nouveaux Vices et Vertus, p. XX56  
 Les nouvelles Vertus, p. XX56  
 Magie, p. XX56  
 Chronographie mystique, p. XX56  
 Beauté surnaturelle, p. XX56  
 Les nouveaux Vices, p. XX56  
 Artiste brutal, p. XX56  
 Beauté enviable, p. XX56  
 La magie urbaine, p. XX57  
 Les Arcunae, p. XX57  
 Les petits effets et les grands bonus de Pénétration, p. XX58  
 Les sorts subtils, p. XX58  
 Les sorts publics, p. XX58  
 Les sorts de la nature, p. XX58  
 La magie cérémonielle, p. XX58  
 La Maîtrise de sort pour les personnages urbains, p. XX58  
 Les liens mystiques, p. XX60  
 La création des belles choses, p. XX60  
 Les beaux objets et les illusions détaillées, p. XX60  
 La magie Creo, p. XX60  
 La magie Fego, p. XX60  
 Les arabesques, p. XX60  
 Dépense et Perception, p. XX61  
 Les espèces, p. XX61  
 Le processus de perception, p. XX63  
 Mimétisme : créer des objets illusoire, p. XX63  
 Les espèces itinérantes, p. XX63  
 Transparence, p. XX63  
 Toucher les organes de la perception, p. XX64  
 Les illusions de proximité pour les organes de la perception, p. XX64  
 Les illusions : échanger les organes de la percep-

tion, p. XX64  
 Les ruses de l'interprétation, p. XX65  
 Les anamorphes, p. XX65  
 Les préjugés émotionnels fabriqués, p. XX66  
 Les capacités mentales diminuées, p. XX66  
 Les miniatures : les illusions de perspective, p. XX67  
 Les états de conscience, p. XX67  
 L'altération des pensées, p. XX68  
 La mémoire, p. XX68  
 Les souvenirs implantés, p. XX69  
 La mémoire procédurale, p. XX69  
 La mémoire épisodique, p. XX69  
 La mémorisation de connaissances fabriquées, p. XX70  
 Les autres illusions de la mémoire, p. XX70  
 La maison Tytalus, p. XX71  
 Histoire, p. XX71  
 Tytalus le sorcier, p. XX71  
 Tytalus le mage, p. XX72  
 La Maison après Tytalus, p. XX73  
 La trahison, p. XX74  
 Le Schisme et ses conséquences, p. XX74  
 Les Primi en guerre, p. XX75  
 La philosophie du conflit, p. XX75  
 L'antagonisme Physis/Nomos, p. XX76  
 L'éthique eucharistique, p. XX76  
 L'éthique hippique, p. XX77  
 Développement dans le conflit, p. XX77  
 Les instruments du conflit, p. XX78  
 La rivalité, p. XX78  
 La persuasion, p. XX78  
 La force, p. XX78  
 Culture, p. XX78  
 La révérence pour le Fondateur, p. XX79  
 L'égalité, p. XX79  
 La pédagogie, p. XX79  
 La personnalité, p. XX79  
 Les rivaux adorés, p. XX80  
 Les rencontres éristiques, p. XX81  
 L'apprentissage, p. XX82  
 Le Gant de l'apprenti, p. XX83  
 Rejoindre la maison Tytalus, p. XX83  
 Les cabales, p. XX84  
 Intrigue, p. XX85  
 Les agences tythiennes, p. XX86  
 Les espions, p. XX86  
 Les agents communs, p. XX86  
 Les malfrats, p. XX86  
 Les agents doubles et les activistes hostiles, p. XX86  
 Les déguisements et les personae, p. XX87  
 Les déguisements à court terme, p. XX87  
 Les déguisements d'infiltration, p. XX87  
 Les personae, p. XX87  
 L'art subtil du débat, p. XX88  
 Résoudre les différends, p. XX88  
 Les arguments gagnants, p. XX89  
 Les précédents, p. XX89  
 Les personnages, p. XX89  
 Les nouvelles Vertus, p. XX89  
 Mage lépreux, p. XX89  
 Persona, p. XX89  
 Les nouveaux vices, p. XX89  
 Lèpre, p. XX89  
 Fival adore, p. XX89  
 Les Titans, p. XX89  
 Les mages lépreux, p. XX89  
 La magie, p. XX89  
 La magie des arènes de débat, p. XX89  
 La magie d'importure, p. XX89  
 La magie d'effigie, p. XX89  
 La magie des Titans, p. XX89  
 La magie des mages lépreux, p. XX89  
 La maison Ex Miscellanea, p. XX89

Histoire, p. XXI01  
 Culture, p. XXI02  
 Le gouvernement de la maison Ex Miscellanea, p. XXI02  
 Magie, p. XXI03  
 Les Compétences surnaturelles, p. XXI03  
 Les fondamentales, p. XXI03  
 Créer une Compétence surnaturelle, p. XXI04  
 Exemples de Compétences surnaturelles, p. XXI05  
 Conjurateur d'animaux, p. XXI05  
 Sifflet du vent, p. XXI05  
 Contrôle de la fertilité, p. XXI05  
 Les mages Ex Miscellanea sans Compétence surnaturelle majeure, p. XXI06  
 Les personnages, p. XXI06  
 Les mages Ex Miscellanea, p. XXI06  
 Les mages Orbi, p. XXI06  
 Les Compagnons doués, p. XXI07  
 Les nouvelles Vertus, p. XXI07  
 Incantation exotique, p. XXI07  
 Les nouveaux Vices, p. XXI07  
 Pouvoirs vicieux, p. XXI07  
 Vulnérable à la tradition folklorique, p. XXI07  
 Les traditions de la maison Ex Miscellanea, p. XXI08  
 Les Maîtres des bêtes, p. XXI08  
 Les Dambadh-Druïds, p. XXI08  
 Les Aruspices hermétiques, p. XXI08  
 Les Karaites, p. XXI08  
 Les Malocchi, p. XXI08  
 Les Seinn (Compagnons doués), p. XXI09  
 La Tempestaria (sorcière des éléments), p. XXI09  
 Les sorcières de Thessalie, p. XXI09  
 Les Colombae, p. XXI10  
 Les faits majeurs, p. XXI10  
 Histoire, p. XXI10  
 Culture, p. XXI10  
 Les personnages, p. XXI12  
 Vertu surnaturelle majeure : Protection, p. XXI12  
 Vertu hermétique mineure : Anneau/Cercle magique, p. XXI13  
 Vice hermétique majeur : Condition nécessaire, p. XXI15  
 Les Donatores Requies Aeternae, p. XXI15  
 Les faits majeurs, p. XXI15  
 Histoire, p. XXI15  
 Le Culte des Morts, p. XXI15  
 La fondation de la tradition, p. XXI15  
 L'intégration à l'Ordre, p. XXI16  
 Culture, p. XXI16  
 Apaiser les morts tourmentés, p. XXI16  
 Les traditions des Donatores Requies Aeternae, p. XXI17  
 Organisation, p. XXI17  
 Sous la surveillance de la maison Guernurus, p. XXI17  
 Le Culte d'Orphée, p. XXI20  
 Les faits majeurs, p. XXI20  
 Histoire, p. XXI20  
 Culture, p. XXI20  
 Les personnages, p. XXI21  
 Vertu générale mineure : Bénédiction des humeurs sanguines, p. XXI21  
 Vertu hermétique mineure : Magie orphique, p. XXI22  
 Vice hermétique majeur : Restriction (Séparation authentique), p. XXI22  
 Les sorts orphiques, p. XXI23  
 Les Pharmacopéens, p. XXI23  
 Les faits majeurs, p. XXI23  
 Histoire, p. XXI23  
 Culture, p. XXI24  
 Les personnages, p. XXI24  
 Profession Apollinaire, p. XXI24

Vertu surnaturelle majeure : Herboristerie mystique, p. XXI25  
 Vertu hermétique mineure : Phisotome, p. XXI26  
 La Lignée de Pralix, p. XXI26  
 Les faits majeurs, p. XXI26  
 Histoire, p. XXI26  
 Culture, p. XXI26  
 Intégration des sorciers étrangers dans l'Ordre, p. XXI27  
 Formation commune des apprentis, p. XXI28  
 Les personnages, p. XXI28  
 Nouvelle Vertu surnaturelle majeure : Compréhension de la magie, p. XXI28  
 Nouvelle Compétence surnaturelle : Compréhension de la magie\*, p. XXI28  
 Les autres intérêts magiques, p. XXI29  
 Les nouveaux sorts, p. XXI29  
 Nouvelle capacité spéciale de Maîtrise : Déconstruction, p. XXI29  
 Nouvelle capacité spéciale de Maîtrise : Réfutation, p. XXI29  
 Les mages rustiques, p. XXI30  
 Les faits majeurs, p. XXI30  
 Histoire, p. XXI30  
 Culture, p. XXI30  
 Les personnages, p. XXI31  
 Vertu surnaturelle majeure : Magie artisanale, p. XXI31  
 Vertu hermétique mineure : Focus de sort, p. XXI32  
 Vice hermétique majeur : Faible magie spontanée, p. XXI32  
 Les Sabins hermétiques, p. XXI33  
 Les faits majeurs, p. XXI33  
 Histoire, p. XXI33  
 Culture, p. XXI33  
 Relations avec les Sabins non-hermétiques, p. XXI34  
 Les personnages, p. XXI34  
 Vertu surnaturelle majeure : Sibr, p. XXI35  
 La Magie hermétique, p. XXI37  
 Les Serènes, p. XXI37  
 Les faits majeurs, p. XXI37  
 Histoire, p. XXI37  
 Culture, p. XXI38  
 Les personnages, p. XXI39  
 Le chant des sirènes, p. XXI39  
 Des agents directement contrôlés, p. XXI40  
 Des agents jouant les intermédiaires, p. XXI40  
 Créer des agents, p. XXI40  
 Recruter des agents à la création des personnages, p. XXI41  
 Le recrutement d'agents comme Recompenses d'histoire, p. XXI41  
 Comment utiliser les agents, p. XXI41  
 Les situations déconcertantes, p. XXI42  
 L'entretien des agents, p. XXI42



# FLAMBEAU



## La maison Flambeau

*Quelle importance la magie peut avoir si nous ne nous en servons pas ? Quel bien peut faire un mage ne servant que ses intérêts ? Le pouvoir en soi n'est rien. La véritable valeur d'un mage ne se mesure pas à l'aune de son pouvoir mais à la valeur de la cause au service de laquelle il le met.*

— Flambeau



La maison Flambeau est une fraternité informelle de mages unis par leurs inclinations guerrières et leur amour de l'aventure. Si les autres mages les considèrent parfois comme une faction violente et indisciplinée qu'il faut garder sous contrôle, le courage et les prouesses martiales de la maison Flambeau ont aidé l'Ordre d'Hermès à survivre aux pires crises de son histoire.

Lorsqu'ils pensent à la maison Flambeau, la plupart des magiciens pensent à la magie du feu. Flambeau le Fondateur fut le premier maître, et le plus célèbre, de l'Art d'Ignem. Bien que la magie du feu reste populaire dans cette Maison, elle n'est en aucun cas la seule spécialité que pratiquent ses membres. Ce chapitre présente en détail plusieurs des « écoles » supplémentaires, ou styles de magie de combat, que peuvent suivre tous les mages s'intéressant à l'autodéfense.

Au fond d'eux, les disciples de Flambeau croient que la magie est faite pour être utilisée. Ils admirent la réussite par-dessus tout, même si chaque mage de la Maison suit sa propre voie en vue de la gloire personnelle. Ainsi, un mage pourrait décider de combattre les ennemis apparents de l'Ordre ou de diriger un mouvement politique hermétique, comme il pourrait écrire des ouvrages brillants destinés à éclairer et à inspirer les futures générations de mages. Il s'agit d'une Maison active et vigoureuse, profondément impliquée dans tous les aspects de la société hermétique.

## Faits majeurs

**POPULATION** : 114 (19 dans le Tribunal de Provence)

**PRIMUS** : Garus, homme vieillissant, ancien mercenaire et champion de tournois. C'est l'un des dirigeants des Milites, une faction Flambeau qui prône la chevalerie et le soutien à l'Ordre.

**DOMUS MAGNA** : Castra Solis, modeste château du Tribunal de Provence.

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : historiquement, ce sont les Tribunaux d'Ibérie, de Provence et de Normandie mais les mages Flambeau voyagent beaucoup et sont toujours en quête d'aventures. Depuis les dernières décennies, ils sont de plus en plus nombreux à s'installer dans les Tribunaux de Novgorod, de Thèbes et du Levant.

**DEVISE** : Ad mortem incuramus (« Jusqu'à la mort, charges ! »). Elle fut adoptée pendant le Schisme et est restée la même depuis.

**SYMBOLE** : un sablier. Pour la maison Flambeau, il symbolise à la fois la vie mortelle qui s'écoule et l'immortalité des exploits légendaires.



## Histoire

Flambeau le Fondateur est un personnage plutôt mystérieux. Il a laissé peu d'écrits derrière lui, en partie parce qu'il n'apprit les lettres que tard dans sa vie et qu'il ne fut jamais à l'aise avec une plume entre les mains. Ce que l'Ordre sait de lui est issu des mémoires de ses fils et des quelques lettres qu'il leur a dictées et qui ont survécu.

Les détails de son existence, tels que son âge exact, son lieu de naissance et même son nom de baptême, se sont perdus dans l'histoire. Il naquit dans une famille de la petite noblesse, en Vasconie (vaste royaume pyrénéen), probablement aux environs de 715 apr. J.-C. Le domaine familial fut emporté dans le sillage de l'armée de Maures de l'émir Abd al-Rahmán, qui traversa les Pyrénées et marcha sur le royaume franc en 732. Le seigneur franc, Charles Martel, repoussa les Maures à la bataille de Poitiers (le 10 octobre 732), mais pas avant que les envahisseurs n'eussent semé la destruction en avançant vers le nord. Les éclaireurs maures attaquèrent et brûlèrent le domaine familial du jeune Flambeau, assassinant tous les siens. Flambeau lui-même reçut une flèche et fut laissé pour mort. Les serfs qui avaient survécu le trouvèrent et le soignèrent du mieux qu'ils le purent mais sa blessure s'infecta et il s'abîma dans la fièvre.

Les paysans amenèrent le jeune homme agonisant à un ermite du coin, qui était connu pour ses talents de guérisseur. Il s'appelait Labérius, magicien dont la magie trouvait ses origines dans l'ancien Culte romain de Mithra. Labérius reconnut aussitôt le potentiel magique de Flambeau, qu'il soigna et remit sur pied avant d'en faire son apprenti et de lui prodiguer son enseignement.

Flambeau se révéla un élève capable mais entêté. Il s'irritait du mysticisme païen sous-jacent aux sorts rituels de son maître et n'eut de cesse d'essayer d'en modifier les incantations afin qu'elles fonctionnent sans qu'il ne fût besoin de mentionner les dieux païens.

## Personnages célèbres

**APFOMOR** : plus vieux apprenti de Flambeau et premier Primus de la Maison. Apromor dirigea les efforts de la maison Flambeau de façon à recruter activement des magiciens païens. Il finit par se détourner de la magie du feu pour se concentrer sur les sorts de destruction.

**ÉLAINE** : deuxième apprentie de Flambeau. Hoplite et archimage, ainsi qu'érudite et auteure de talent, elle forma quatre apprentis et établit fermement la lignée directe du Fondateur.

**KABSO** : fondateur de la tradition Mithraïque au sein de la maison Flambeau.

**ENTISIMON** : Primus qui mena à la guerre la Maison Flambeau suite à l'appel de la Maison Tremere pendant le Schisme et fut plus tard disgracié pendant la crise de Normandie.

**CINDR'ALLO** : apprentie Flambeau à qui les aînés de la Maison accordèrent son Gant lorsqu'elle tua un mage renié au cours d'une Marche des magiciens. Elle n'avait achevé que sept années de son apprentissage.

Labérius perçut l'opportunité de se faire une place en tant que magicien de cour en offrant d'aider les Chrétiens contre les Maures. Les Francs rejetèrent sa proposition et c'est ainsi que son apprenti et lui prirent la route pour le Royaume des Asturies, en Espagne du nord. Là, il fut accueilli comme magicien de cour par un cousin mineur de la maison royale. Labérius et son apprenti ne cessèrent jamais de servir aux côtés de leur seigneur et se battirent même à ses côtés lors des premières batailles de la Reconquista (campagne qui visait à chasser les Musulmans d'Ibérie).

Grâce à l'assistance magique de Labérius, son seigneur vulgaire remporta les assauts et les attaques qu'il lança contre les Maures. Quand débuta la troisième année de campagne, les Maures en vinrent à soupçonner leurs ennemis de bénéficier d'une aide magique. Ils réunirent un groupe de cinq ou six sahiirs (des magiciens conjurateurs de djinns) pour traquer et détruire le magicien ennemi. Les sahiirs attirèrent Labérius et son disciple dans une embuscade. Le jeune homme, qui finirait par devenir Flambeau, parvint à s'en sortir vivant mais son maître, son seigneur vulgaire et la plupart de leurs hommes d'armes et chevaliers furent massacrés par les djinns des sahiirs.

L'apprenti de Labérius jura de venger son maître. Il tenta de trouver un membre de la tradition magique de Labérius auprès duquel il pourrait terminer ses études, mais les rares magiciens qu'il rencontra l'accueillirent avec méfiance et une franche hostilité. Il décida finalement de se cacher dans une grotte du côté nord des Pyrénées et poursuivit ses études magiques par lui-même. En apprenant de ses erreurs, il parvint à adapter un sort tout simple que Labérius lui avait enseigné, permettant d'allumer des brasiers cérémoniels, pour produire des flammes et des étincelles encore plus grandes. Après cinq années d'isolement, il avait perfectionné un unique sort d'attaque similaire à un Pilum de feu. Ce fut alors qu'il adopta le nom de guerre de Flambeau et repartit en Ibérie pour venger la mort de son maître.

Flambeau retrouva trois des sahiirs qui avaient assassiné Labérius, mais les autres lui échappèrent. Après avoir combattu de nombreux djinns infernaux, Flambeau eut la conviction que tous les sahiirs étaient des conjurateurs de démons et se mit à attaquer tous ceux qu'il croisait. Il avait déjà tué une douzaine de sorciers Maures et était devenu l'un des magiciens les plus redoutés d'Europe Mythique quand Trianoma l'approcha et lui offrit de rejoindre l'Ordre.

## Flambeau et les débuts de l'Ordre

Au départ, Flambeau était sceptique quant à l'idée de fonder un ordre de mages. Il nourrissait une profonde méfiance à l'égard des magiciens de tout poil, même pour les membres de sa propre tradition, et il ne pensait pas que l'alliance de mages de Trianoma pourrait durer. Après que Trianoma lui eut démontré l'efficacité de la Parma Magica contre les sorts hostiles, Flambeau réalisa qu'il serait sévèrement désavantagé s'il n'en apprenait pas les secrets. Il accepta de se rendre à Durenmar et d'écouter ce que Bonisagus et les autres Fondateurs avaient à dire.

Trianoma demanda à Flambeau la permission d'étendre à lui sa Parma Magica avant qu'il ne rencon-

## Joignez l'Ordre ou mourez

Flambeau recommanda que tous les magiciens de la Chrétienté fussent intégrés à l'Ordre, par la force s'il le fallait. Tous les Fondateurs n'étaient pas d'accord avec lui. Guernicus insista sur le fait que l'appartenance à l'Ordre devait rester strictement volontaire. Flambeau signala qu'un magicien qui refusait de prêter Serment refusait également de faire la paix avec l'Ordre et devait donc être traité comme un ennemi.

Guernicus persuada le Premier Tribunal que les magiciens devaient se voir offrir la chance de rejoindre l'Ordre avant d'être attaqués. Pour l'essentiel, Flambeau semble avoir pris cette directive à cœur, sauf à l'égard des sahiirs, ses ennemis jurés. Il croyait fermement que tous les sahiirs étaient des diabolistes et répétait sans cesse qu'il préférerait se voir soumis à une Marche des magiciens plutôt que de voir l'un d'entre eux accepté dans l'Ordre.

Flambeau enrôla personnellement plusieurs magiciens dans les rangs de l'Ordre mais, contrairement à la légende, il se montrait généralement diplomate, non belliqueux, à l'égard des magiciens non-hermétiques (mais il était souvent franc sur les conséquences potentielles d'un refus de rejoindre l'Ordre). Il perdit son calme et cria ces fameuses paroles, « Joignez l'Ordre ou mourez ! » au moins une fois, mais les générations ultérieures de mages ont tendance à exagérer la fréquence à laquelle il présentait cet ultimatum.

L'affaire avérée au cours de laquelle Flambeau proféra cette fameuse menace se déroula en 771. Trois disciples et lui-même étaient en train de discuter avec un magicien nommé Varstus, qui vivait dans les Alpes méridionales. Varstus était doué pour la magie sympathique, que l'on pouvait éventuellement utiliser comme une forme d'attaque. De plus, la rumeur racontait qu'il regroupait d'autres magiciens pour résister à l'expansion hermétique dans la région. Trianoma avait déjà approché Varstus par le passé et lui avait offert une place dans l'Ordre, mais il l'avait accueillie avec dédain et l'avait menacée. Bonisagus demanda donc à Flambeau de résoudre la situation, espérant que sa réputation de tueur de magiciens inciterait Varstus à s'arrêter. Varstus se révéla aussi ignorant qu'il était obstiné. Le nom de Flambeau ne signifiait rien pour lui et il reçut le Fondateur avec la même hostilité et la même arrogance qu'il avait témoignées à Trianoma. Flambeau finit par perdre son sang-froid et hurla « Adhère ou mourez ! » en envoyant un éclair de feu contre un arbre à proximité afin de bien se faire comprendre. Il donna à Varstus jusqu'au crépuscule pour se décider. Le magicien se retira en disant qu'il considérerait l'offre, mais prit aussitôt la fuite dans les montagnes. Flambeau attendit jusqu'au coucher du soleil, comme promis, puis, avec ses disciples, prit Varstus en chasse. Varstus trouva la mort avant l'aube : ses alliés avaient capitulé et rejoindirent l'Ordre.

Même ainsi, Flambeau croyait qu'intégrer de nouveaux magiciens à l'Ordre devait rester un processus graduel et diplomatique. En 1220, les mages, surtout les plus jeunes, devraient garder à l'esprit qu'exiger d'un sorcier étranger qu'il « joigne l'Ordre ou meurt » n'est pas une technique de recrutement répandue ni recommandée. Même en Europe Mythique, ce n'est pas avec du vinaigre que l'on attrape les mouches, mais bien avec du miel.

trât les magiciens de Durenmar. Elle lui expliqua qu'il serait ainsi protégé contre toute trahison, mais aussi contre la méfiance et l'hostilité que génère le Don des autres mages. À sa grande surprise, Flambeau jugea les autres Fondateurs aimables et dignes de confiance. Il en vint à considérer l'Ordre comme une ligue de magiciens honorables capable de mettre un terme à la trahison et aux rivalités mesquines qui étaient si courantes parmi les magiciens européens avant la Fondation. Il espérait faire de l'Ordre une alliance militaire qui serait en mesure de détruire l'Ordre putatif de Soliman (cf. Chapitre 4 : la maison Ex Miscellanea, les Saheirs hermétiques).

Comme tous les Fondateurs, Flambeau apporta quelques contributions à la Théorie hermétique. Le fait qu'il ait réussi à inventer un unique sort original prouve qu'il avait plus de talent en laboratoire que sa violente réputation ne le laissait penser. Néanmoins, ses contributions restèrent modestes à côté de celles de certains autres Fondateurs. Flambeau s'intéressait davantage à la mise en application de la théorie de Bonisagus qu'à son développement. Il ne tarda pas à inventer beaucoup de nouveaux sorts et à grandement élargir son répertoire personnel. Plus tard au cours de sa carrière, il passa plusieurs années à chercher des moyens de contrer la Parma Magica, pour parer à l'éventualité que ce secret pût un jour tomber entre des mains ennemies. Ce travail annonça l'étude de la Pénétration en tant que Compétence mystique.

Les dernières contributions de Flambeau concernèrent la politique, pas la recherche. Pour développer la nouvelle alliance de mages, il voyagea à travers ce que l'on appelle aujourd'hui les Tribunaux de Normandie et de Provence afin de recruter autant de magiciens qu'il pouvait en trouver. Il se révéla un négociateur capable. Le poids de sa réputation suffisait à décider les magiciens non-hermétiques à discuter avec lui plutôt que de combattre et, une fois qu'il avait leur attention, il s'avérait être un homme charismatique et persuasif. Son enthousiasme pour l'Ordre était contagieux. S'il ne forma lui-même que deux apprentis, sa Maison s'agrandit rapidement grâce à ces recrutements.

Alors que l'Ordre était encore jeune et ne comptait que quelques dizaines de mages, vint la menace que les magiciens non-hermétiques pussent s'organiser pour résister à cette expansion. Grâce à un mélange de diplomatie, d'intimidation et quelques batailles bien choisies, Flambeau œuvra à étouffer la menace que posaient les magiciens extérieurs.

Ensemble, Flambeau et ses disciples fondèrent l'alliance de Val-Negra dans les Pyrénées, lieu qu'ils choisirent pour la valeur stratégique qu'il présentait contre les sahiirs de l'Ibérie des Maures. Avec le temps, la force des lieux perdit de son importance aux yeux du Fondateur, qui détourna ses efforts du combat contre les sahiirs pour aider à la construction et au renforcement de l'Ordre.

## La controverse de la Guerre des magiciens

*Ce Serment assure notre sécurité mais qui défendra notre honneur ?*

— Flambeau

Flambeau en vint à soutenir l'idée de Bonisagus de créer un Ordre de magiciens mais se montra hésitant face à la première version du Serment hermétique. Il s'inquiétait du fait que, s'il prêtait Serment, ses ennemis pussent être en mesure d'échapper à sa vengeance en rejoignant l'Ordre à leur tour.

Au moment du Premier Tribunal, la façon dont l'Ordre ferait appliquer son propre Code n'était pas encore très claire. Guernicus n'avait pas encore accepté de devenir le premier Quaesitor et ni le certamen ni le Droit périphérique n'existaient. Flambeau avait passé sa vie d'adulte à combattre les magiciens maures d'Ibérie. Il était convaincu qu'il existait une hostilité profondément ancrée entre les magiciens et il soutenait qu'il était naïf de croire que l'on pouvait simplement les ignorer.

Flambeau défendit de manière très persuasive que les magiciens avaient le droit de recourir à la violence si nécessaire. Il présenta un certain nombre de situations hypothétiques dans lesquelles un mage était en droit de brutaliser, de faire chanter ou de tourmenter un autre mage sans pour autant être en infraction évidente avec le Code. Il affirmait que si la loi interdisait strictement à un mage de se venger d'un autre, les mages mauvais prospéreraient tandis que les mages honorables risquaient fort d'être poussés au banditisme.

Plusieurs des Fondateurs s'opposèrent à la proposition de Flambeau. Son opposant le plus franc était Guernicus, qui craignait que la légalisation de la Guerre des magiciens ne minât la paix de l'Ordre. Le problème fut finalement réglé au cours d'un célèbre débat. Flambeau signala que Guernicus lui-même avait été forcé de venger son maître assassiné. Sans la Guerre des magiciens, Flambeau se serait vu refuser la même chance. Nombre des Fondateurs avaient une expérience de première main des atrocités que les magiciens avaient commises les uns contre les autres avant la Fondation et finirent donc par approuver l'ajout de la Guerre des magiciens au Code.

Flambeau voyait la Guerre des magiciens comme une sorte de procès par le combat : il attendait des magiciens qu'ils se rencontrent simplement sur le champ d'honneur pour régler leurs différends en une bataille ouverte. Le concept légal de la Guerre des magiciens évolua cependant en quelque chose de bien différent de ce qu'il avait espéré, comme ce sera expliqué plus tard dans ce chapitre.

Flambeau lui-même ne recourut jamais à la Guerre des magiciens. Ses ennemis jurés, les sahrs, ne rejoignirent l'Ordre qu'un siècle après sa mort (cf. Chapitre 4 : la maison Ex Miscellanea, les Sahrs hermétiques).

## La deuxième génération

Le plus vieil apprenti de Flambeau était un garçon basque qu'il nomma Michel, en l'honneur de l'archange Michaël. Flambeau fit appel aux meilleurs tuteurs qu'il put trouver pour assurer l'enseignement du latin et des arts libéraux au jeune garçon. Il s'efforça également de transmettre à son apprenti des bases solides et équilibrées dans les Arts hermétiques.

Michel accompagna Flambeau dans toute l'Europe Mythique et apprit l'art de la diplomatie aux côtés de son maître. Flambeau nourrissait de grands espoirs pour son apprenti et le prépara pour qu'il réussisse comme chef de la Maison. Mais après que Michel eut réussi son Gant, il changea son nom hermétique pour adopter celui d'Apromor. Flambeau et lui commencèrent à s'éloigner et connurent de nombreux désaccords. Même si Michel finit effectivement par devenir le premier Primus de la maison Flambeau, il procéda à de nombreux changements dont peu lui auraient valu la satisfaction de son pater.

Il semblerait que la façon dont Flambeau forma son deuxième apprenti eut été en réaction à la déception que lui avait inspirée Apromor. C'était une jeune Franc qu'il nomma Elaine. Flambeau exerça un contrôle plus étroit sur son éducation et sur sa formation qu'il ne l'avait fait avec Apromor (mais il fit appel à des tuteurs pour lui enseigner le Latin et l'écriture). Il s'assura qu'elle fut exposée aux enseignements moraux de l'Église et la forma principalement à la magie du feu, même s'il lui laissait beaucoup de temps pour lire et s'instruire sur les sujets extérieurs. En conséquence, Elaine suivit l'exemple de Flambeau plus fidèlement que ne l'avait fait Apromor. Comme son pater, elle consacra sa carrière à servir l'ensemble de l'Ordre. Elaine était à la fois une guerrière et une érudite. Elle servit brillamment comme Hoplite et écrivit plusieurs ouvrages, toujours aussi populaires en 1220.

Elaine forma quatre apprentis et finit par devenir Archimage. Elle ne fut jamais très active politiquement mais son influence sur la Maison était néanmoins importante. Elle forma ses apprentis de manière à ce qu'ils partagent le sens de l'honneur et l'engagement profond de Flambeau au service de l'Ordre. Elaine est également reconnue comme la première dirigeante intellectuelle de la maison Flambeau. Ses écrits pertinents sur la philosophie et la théorie de la magie sont une preuve que les mages Flambeau peuvent avoir d'autres intérêts que la destruction des choses avec des sorts de feu.

## La fin du Fondateur

Les Arts de Flambeau ne furent jamais très puissants en dehors de son domaine d'expertise. À cause d'un faible Rituel de Longévitité, le Fondateur avait beaucoup vieilli et s'était beaucoup affaibli quand arriva 820. Un matin de printemps de cette année-là, il quitta Val-Negra seul. Mais nul ne sait où il se rendit après cela.

Certains mages, y compris Apromor, pensaient que Flambeau cherchait à rencontrer les sahrs. Les opinions divergent quant à savoir s'il souhaitait mourir au combat contre ses ennemis de toujours ou s'il était las de se battre, comme le suspectait Apromor, et cherchait à leur offrir la paix. Quelles que fussent ses intentions, Flambeau ne revint jamais, ce qui poussa Apromor et les autres à en conclure que les sahrs lui avaient tendu une embuscade et l'avaient tué.

D'autres mages pensent que Flambeau renonça à la magie et rejoignit un monastère afin d'y vivre ses dernières années dans la dévotion silencieuse pour le Seigneur. Flambeau fut un chrétien toute sa vie durant : zélé dans sa jeunesse, plus pieux et contemplatif pendant ses dernières années. Beaucoup de ceux qui le connaissaient, y compris sa filia Elaine, adhérèrent à cette version de l'histoire.



*Écrits au 18<sup>e</sup> siècle  
Après un long  
temps que ce  
talisman n'a été*

*Le talisman n'a été  
trouvé que récemment  
dans la région*

## Le talisman perdu du Fondateur

Le talisman de Flambeau était le Cœur-de-feu, une parfaite opale de feu ovale de la taille d'une noix. Quand il l'enchança pour la première fois, il la fixa au bout d'un bâton mais, au cours de ses dernières années, il la adapta afin de la porter autour du cou. Quel que fût le destin du Fondateur, son talisman n'a jamais été retrouvé.

Les mémoires des apprentis de Flambeau font mention de différents effets qui l'aiderent à investir son talisman d'une version plus puissante de Protection contre le feu et la chaleur (FeIg 30 ou plus), de Paroles de la flamme vacillante (InIg 35), de Lame de flammes ardentes (CrIg 15), de Lampe sans flamme (CrIg 10) et d'Ire croissante (CrMe 15). Flambeau intégra probablement d'autres effets dans la pierre mais personne ne sait lesquels.

En dehors de ses pouvoirs magiques, le Cœur-de-feu a une grande valeur historique. En tant que Lien mystique (à durée indéfinie) avec son créateur, il pourrait servir à découvrir l'endroit où repose Flambeau.

Depuis que Flambeau a disparu, peu après avoir quitté Val-Negra, on pense que son talisman se trouverait quelque part dans les Pyrénées ou à proximité (quoiqu'il pourrait avoir été découvert ou déplacé en un autre endroit).

## La Maison sous Apromor



Apromor lança la maison Flambeau sur une voie bien différente de celle que son pater avait engagée. C'était un diplomate et un stratège astucieux. Il estimait que l'Ordre d'Hermès était déjà solidement établi et que le besoin de le défendre contre les menaces externes diminuait avec le temps. D'un autre côté, il voyait la consolidation du pouvoir au sein des maisons Tremere et Tytalus comme un symptôme des rivalités intestines émergentes. Il engagea d'importantes décisions pour renforcer sa propre Maison face à la compétition politique qui régnait au sein de l'Ordre.

L'une des plus grandes initiatives d'Apromor fut de poursuivre les efforts de son pater à recruter des mages non-hermétiques. Flambeau lui-même avait suivi la religion chrétienne toute sa vie et, bien qu'il eût été prêt à s'allier avec des magiciens qui révéraient les « anciens dieux », il n'approuva jamais vraiment le paganisme et se donna beaucoup de mal pour convertir ses alliés à sa propre foi. Ceci poussa certains des nouveaux membres de l'Ordre à quitter la maison Flambeau pour d'autres, qu'ils jugeaient plus tolérantes à l'égard de leurs croyances. Afin d'augmenter le nombre de mages au sein de sa Maison, Apromor se lança dans une campagne de longue haleine pour s'assurer que les magiciens païens recrutés par la maison Flambeau y restaient.

Un certain nombre de mages Flambeau appartenaient à des lignées magiques remontant à l'ancien Culte de Mercure. Avec Priamitus de la maison Mercere, ils œuvrèrent à la reconstruction du Culte romain (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées). Apromor encouragea ces efforts et leur fournit quelques res-

## Les écrits d'Elaine

Elaine écrit plusieurs livres que l'on lit et copie encore dans toute la Maison. Les originaux étaient conservés à la bibliothèque de Val-Negra mais ont été perdus quand l'alliance s'enfonça dans l'Hiver. Cela dit, il pourrait encore exister des manuscrits oubliés qui prennent l'humidité dans les coffres oubliés de Val-Negra. La Grande Bibliothèque de Durenmar possède d'excellentes copies de ceux qui ont survécu.

**ARS FLAMBONIS** (« L'Art de Flambeau ») : summa d'Ignem. Niveau 14. Qualité 12. Elaine rédigea cet ouvrage en hommage à son pater et le texte est émaillé d'anecdotes concernant ses enseignements.

**ULTOR** (« Le Vengeur ») : summa de Pénétration. Niveau 5. Qualité 11. Si les principes de ce livre visent à défaire tout type de Résistance magique, Elaine insiste particulièrement sur la pénétration de la Parma Magica, développant ainsi les premiers travaux de Flambeau et s'inspirant fortement de sa propre expérience pratique en tant que Hoplite.

**LIBER DE LUMINE** (« Le Livre de la lumière ») : tractatus d'Ignem. Qualité 11. Comme le titre le suggère, ce livre se concentre sur la lumière comme l'un des aspects de la Forme Ignem.

**DE MAGIA SYMPATHETICA** (« De la Magie sympathique ») : tractatus sur la Théorie de la magie. Qualité 11. Ce livre couvre les Liens mystiques et le sujet associé des liens sympathiques (qui accordent un bonus de Pénétration, cf. ArM5, p. 136). S'il s'inspire des recherches d'Elaine sur la Pénétration, le contenu est purement théorique et applicable à toutes sortes d'incantations. C'est un traité pertinent et rigoureux.

**DE POTESTATE ET OBLIGATIONE** (« Du pouvoir et de la responsabilité ») : tractatus de Philosophie. Qualité 11. Il s'agit d'un discours sur la pratique éthique et responsable de la magie. Elaine y avance l'idée selon laquelle le Don serait un cadeau de Dieu pour démarquer les mages, les investissant de pouvoirs spéciaux et de la responsabilité spécifique de servir Sa volonté. Sa philosophie est évidemment influencée par l'ouvrage de Saint Augustin, La Cité de Dieu.

sources, même s'il n'y participa pas personnellement. Du fait de l'engagement de la maison Flambeau dans la reconstruction du Culte de Mercure, nombre de ses membres continuent de pratiquer la Magie de Mercure en 1220.

Un autre écart majeur d'Apramor au regard des pratiques de son pater concerna l'utilisation des Arts magiques. Au départ, Flambeau avait formé Apramor à se battre en utilisant la magie du feu mais, au milieu

de sa carrière, Apramor se détourna de cette approche. Contrairement à son pater, Apramor avait été formé à la Théorie hermétique depuis le début et avait, à tout point de vue, une connaissance bien plus grande des Arts magiques. Il ne maîtrisa jamais la magie du feu aussi bien que le Fondateur et, avec le temps, commença à expérimenter d'autres formes d'attaques magiques. Il fixa le choix de sa Technique favorite sur Perdo. Apramor décrivait son nouveau style de combat comme plus « subtil » que celui de Flambeau, voulant dire par là qu'il était plus précis et moins voyant.

## Le Schisme

Les membres de la maison Flambeau pensent, en général, que le Schisme était justifié et nécessaire. Les descendants des mages qui firent la guerre voient généralement les actions de leurs ancêtres comme des actes héroïques. Ils ont tendance à fermer les yeux sur le rôle que joua leur propre Maison dans l'anarchie qui conduisit à la guerre.

Les maisons Diedne et Flambeau n'ont jamais vraiment eu d'atomes crochus. Flambeau lui-même détestait les païens et se dressait souvent contre la maison Diedne, qui prônait activement une religion non-chrétienne. Quand Apramor changea de politique et recruta activement des magiciens païens, la plupart des païens qui rejoignirent la maison Flambeau appartenaient à des traditions romaines. Leur rivalité avec les druides remontait à l'époque de l'Empire romain.

Suite à la corruption de la maison Tytalus, les soupçons se propagèrent très loin dans l'Ordre. Certains mages suspectaient la maison Diedne de s'adonner à des atrocités comme le diabolisme ou les sacrifices humains. Quand la maison Diedne usa de son pouvoir politique pour bloquer l'enquête des Tribunaux au sein de ses alliances, un certain nombre de mages Flambeau décidèrent de faire justice eux-mêmes. Ils déclarèrent plusieurs Guerres des magiciens afin de pouvoir assaillir les alliances Diedne et les fouiller en quête d'indices qui renseigneraient sur les rites infernaux des druides. Les mages Diedne se défendirent contre ces attaques, ce qui provoqua des pertes des deux côtés. Le conflit s'intensifia quand les membres de chaque Maison se mirent à déclarer des Guerres des magiciens pour venger leurs camarades tombés. Dans de nombreux cas, les mages renonçaient à tout prétexte de légalité et attaquaient simplement leurs ennemis sans sommation.

Bien entendu, les mages des autres Maisons étaient eux aussi impliqués dans le conflit. Quand le Primus Cercistum de la maison Tremere déclara la guerre à la maison Diedne et en appela à l'aide du reste de l'Ordre, le Primus Entisimon de la maison Flambeau fut le premier à répondre. Il rallia sa Maison avec un célèbre discours qu'il tint à Val-Negra.

Jusqu'à ce qu'Entisimon se jetât corps et âme dans le conflit, certains au sein de la maison Flambeau en avaient appelé à la retenue et à la paix. Certains mages Flambeau s'exprimèrent avec passion devant les Tribunaux, pressant leurs sodales de préserver la vision de leur Fondateur, qui prônait une coexistence pacifique entre les Maisons. D'autres entreprirent une action plus directe et escortèrent les Quaesitores dans les régions en proie à l'anarchie dans l'espoir d'y ramener l'ordre. Mais même les mages Flambeau les plus dévoués à la paix refusèrent d'employer la force pour maîtriser les auteurs de troubles de leur propre Maison. Quand En-



tisimon prit part au conflit, les voix de la raison au sein de la maison Flambeau furent réduites au silence. Il est au moins un mage qui persista trop longtemps dans ses tentatives d'apaiser le conflit et fut assassiné au cours d'une Guerre des magiciens par l'un des siens, qui le considérait comme un collaborateur ennemi.

## L'ascension des Milites

Même si la maison Flambeau profita très tôt de sa réussite pendant le Schisme, l'ennemi s'organisa rapidement et commença à provoquer des pertes substantielles. La maison Flambeau manquait simplement de discipline, de structure hiérarchique et de capacité logistique pour mener une guerre généralisée. Ayant pris conscience de cela, quelques-uns de ses mages s'allièrent avec des alliances Tremere et se placèrent, pour l'essentiel, sous le commandement de ses dirigeants.

D'autres au sein de la maison Flambeau réalisèrent qu'ils pourraient s'en sortir seuls s'ils étaient seulement capables d'améliorer leur tactique et leur stratégie. Certains mages Flambeau plus anciens étaient des vétérans ayant participé à la campagne contre les saïurs d'Ibérie et savaient comment s'apporter un soutien mutuel en combat. Ils rassemblèrent de jeunes mages sous leurs bannières et leur apprirent à se battre en unités coordonnées. Les membres de ces groupes armés prêtèrent serment de fraternité et de défense mutuelle. Ces magiciens en vinrent à se considérer comme les analogues directs des chevaliers vulgaires : des guerriers d'élite promis à une vie d'honneur et de service. On en vint à

les désigner sous le terme de Milites (« chevaliers ») en raison de leurs serments et de leur code de conduite.

Les Milites se battaient généralement en équipes d'au moins trois ou quatre magiciens, accompagnés de solides groupes de servants. Ils étaient suffisamment disciplinés pour envoyer des éclaireurs en avant et pour protéger leurs flancs et leurs arrières. Ils se précipitaient rarement la tête la première dans les embuscades de la maison Diedne. Les Milites souffraient moins de pertes que les autres sections de leur Maison et combattaient plus efficacement. Leur réussite attira davantage de mages sous leurs bannières.

Quand le Primus Entisimon tenta de mettre en place une grande stratégie pour le Schisme, les Milites ignorèrent ouvertement ses plans pour mener la guerre sur les lignes de front, tactique qu'ils estimaient être la meilleure. Ils ressortirent du Schisme avec près d'un quart des membres de la Maison et, depuis, ne cessent de gagner en nombre et en influence.

## La crise de Normandie

Quand la maison Diedne fut finalement vaincue, les mages tournèrent leur attention sur les sites magiques et les sources de vis qui avaient appartenu aux alliances Diedne. Il y avait des alliances Diedne dans toutes l'Europe Mythique mais elles étaient particulièrement abondantes (et riches) en Bretagne.

Les vétérans Flambeau de la guerre du Schisme estimaient avoir été les plus touchés (avec la maison Tre-



mere) par le conflit et pensaient donc avoir droit à la part du lion sur les butins de guerre. Mais la maison Tytalus voyait les choses sous un autre angle : l'ancien territoire de la maison Diedne était un trophée de choix qui irait à quiconque était assez fort et malin pour le gagner. Le décor qui conduirait les deux Maisons à se heurter violemment était planté.

La maison Flambeau voyait les mages Tytalus comme des opportunistes impitoyables, réclamant à tort un territoire et des sources de vis qui lui revenaient de droit par la conquête. Elle tint tête aux revendications de la maison Tytalus sur le territoire des Diedne en usant de tous les moyens dont elle disposait : les plaintes hermétiques légales, le certamen et, enfin, la Guerre des magiciens. La maison Tytalus ne recula nullement devant le conflit et, au lieu de cela, l'intensifia. La contestation du territoire et des ressources ne tarda pas à prendre une dimension idéologique. La maison Flambeau, quant à elle, dépeignit ses adversaires Tytalus comme des parasites et des scélérats méprisables qui s'étaient montrés lâches pendant le véritable combat mais se révélaient désormais suffisamment audacieux pour réclamer le butin. La maison Tytalus voyait les vétérans Flambeau comme les envahisseurs d'une région qui avait toujours été sa patrie et décida de se battre jusqu'au bout.

Le Tribunal de Normandie fut incapable de contenir le conflit. En Bretagne, la situation se détériora au point de refléter franchement la même anarchie qui avait précédé le Schisme.

En définitive, ce fut la maison Flambeau qui mit un terme au conflit. Dirigés par les Milites, les membres de la Maison insistèrent sur la restauration de l'ordre et de la loi. Ils mirent au pas les membres les plus violents de leur propre Maison et, lors du Grand Tribunal de 1063,

négocièrent une trêve. Des Tribunaux spéciaux furent réunis pour procéder au partage du territoire contesté. Le Primus Flambeau, Entisimon, qui avait encouragé le conflit, fut contraint de démissionner dans la disgrâce.

## La maison Flambeau en 1220

La maison Flambeau se caractérise par une organisation interne très informelle. Bien qu'il n'y ait aucune hiérarchie officielle et aucun poste administratif autre que celui de Primus, on note quand même une sorte d'échelle hiérarchique très floue basée sur le prestige individuel. Les mages Flambeau accordent beaucoup d'importance aux compétences pratiques : ceux qui parviennent à de grandes réalisations s'attirent le respect des leurs et se font une place dans la Maison. D'un autre côté, les mages qui accomplissent peu de choses ou font montre d'une certaine répugnance à agir peuvent perdre leur statut. Les membres les plus respectés de la Maison sont généralement les mages d'âge moyen ayant de nombreuses victoires et réussites à leur crédit mais qui n'en restent pas moins actifs et continuent de s'impliquer dans les affaires hermétiques.

Pour illustrer ce système de prestige au sein de la maison Flambeau, la section des Règles de ce chapitre présente le système de Reconnaissance de la Maison, qui correspond à une forme de Réputation. Ce système est similaire, mais pas identique, à celui de la maison Bonisagus, présenté dans les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées.

La maison Flambeau fait son possible pour tenir des réunions régulières. Elle doit principalement son unité à son esprit de corps, ce qui fait que ces rassemblements sont quelque chose d'important pour la cohésion de la Maison. Les rassemblements de la Maison sont des événements sociaux. Les mages Flambeau adorent échanger leurs histoires autour d'une chope de bière, débattre de leurs Arts favoris ou de leurs tactiques de combats préférées, et organiser, à l'occasion, des rencontres amicales en certamen. Les rassemblements Flambeau incluent de plus en plus souvent quelque activité organisée relatives au combat, telle que des parties de chasse ou des tournois, qui renforcent un peu plus la camaraderie et aident les mages à perfectionner leurs compétences martiales.

## Culture de la Maison

La maison Flambeau est un groupe diversifié de mages, issus de toute une série de traditions magiques différentes, et comptant des mages venus d'autres Maisons. Si chaque membre de la Maison a sa propre vision des choses, il est possible de dresser quelques généralités sur la culture commune qui en a émergée.

La maison Flambeau se caractérise par un fort esprit martial. Ses membres pensent que la force brute est souvent nécessaire, peut-être même inévitable. Nombre d'entre eux voient le combat comme l'épreuve de force la plus pure et comme la plus grande source de gloire. Bien que tous les membres de la maison Flambeau ne soient pas des machines de guerres obstinées (beaucoup ont d'autres centres d'intérêt), ils partagent cette idée selon laquelle les prouesses martiales font d'eux une élite de l'Ordre. Beaucoup se voient comme les garants de la paix au sein de l'Ordre et comme des protecteurs à l'égard de leurs collègues moins violents. Même les membres les plus cultivés et intellectuels de la Maison mettent un point d'honneur à entretenir leurs aptitudes guerrières. Le certamen est considéré comme une part essentielle des capacités d'autodéfense des magiciens : un mage qui s'entraîne à tuer mais néglige le certamen sera incapable de se défendre en combat loyal contre un autre mage.

Flambeau le Fondateur avait un sens de l'honneur personnel très développé, que la plupart de ses disciples imitent. Chaque membre de la maison a une conception personnelle du sens de l'honneur, et cette conception originale s'accompagne généralement d'une forte conviction. Quand deux mages Flambeau entrent en conflit sur une question liée à l'honneur, la situation peut dégénérer en dispute, en certamen, voire même en Guerre des magiciens.

Les membres de la maison Flambeau sont farouchement indépendants. Avec leur sens de l'honneur, leurs bravades et leur soif de gloire, ils font souvent penser à la version magique des chevaliers médiévaux. Un étranger dit un jour de la maison Flambeau qu'elle se composait d'« une centaine de princes mais aucun sujet ».

Du fait de leur caractère indépendant, les mages Flambeau peuvent afficher un violent esprit de compétition entre eux. Cette concurrence revêt de nombreuses formes, qui les pousse parfois à être les premiers à tuer un mage renié, à essayer de lier le familier le plus impressionnant ou à inventer le plus spectaculaire des sorts Ignem. Quand les mages Flambeau se réunissent, il faut toujours s'attendre à un certain degré de vantardise et de crânerie.

dise et de crânerie.

Un autre héritage du Fondateur se retrouve dans l'engagement au service. Flambeau parlait souvent de la responsabilité des mages à mettre leur Don au service de quelque grande cause. Dans leur zèle à perpétuer ses directives, les membres de la maison Flambeau ont la réputation de parfois dépasser les limites du Code. Par exemple, certains d'entre eux s'engagent activement dans les Croisades et la Reconquista malgré la clause du Code interdisant l'interférence avec les vulgaires. Du fait de l'esprit d'indépendance de la Maison, nombre de Flambeau admirent secrètement les magiciens dissidents prêts à transgresser le Code pour faire ce qu'ils estiment être juste. Dans le même temps, la maison Flambeau est réputée pour sa bonne volonté à apporter son aide aux Quaesitores, surtout quand il s'agit de punir des criminels. Les objectifs qui s'opposent au sein de la Maison conduisent souvent les membres à entrer en conflit les uns avec les autres.

## Le Primus

Quand le poste de Primus est vacant, les membres de la maison Flambeau de toute l'Europe Mythique se réunissent à la domus magna pour élire un nouveau membre. Les mages qui ne peuvent pas être présents sont autorisés à voter par procuration. Le processus des élections est tumultueux et désorganisé, souvent décrit par les participants comme un « tournoi de hâblerie ». Les mages Flambeau les plus importants présentent leur candidature et délivrent des discours vantant leurs magnifiques exploits (qui les qualifient pour le commandement) et leurs plans glorieux pour l'avenir de la Maison. Le Quaesitor de la Maison préside la réunion et entérine les motions débattues. Pour maintenir un minimum d'ordre, le Quaesitor interdit le certamen entre les candidats. Les membres de la Maison peuvent se décider pour un vote éliminant n'importe quel candidat après que tous ont eu la chance de s'exprimer, mais ces motions passent rarement au premier tour. Les discours, les débats, les motions et les votes occasionnels se poursuivent, parfois sur plusieurs jours, jusqu'à ce qu'il en émerge un vainqueur final.

En principe, le Primus siège à vie. En pratique, son commandement n'est effectif que pendant un nombre d'années limité. La maison Flambeau respecte l'action décisive, pas les paroles vides de sens. Cela fait non seulement peser de lourdes attentes sur les épaules du Primus, mais le place également dans une position politique délicate. S'il mène une politique trop audacieuse, il risque de s'aliéner les membres de sa propre Maison mais, s'il est trop réticent, alors il perd rapidement toute crédibilité et les membres de sa Maison n'hésitent pas à l'ignorer ouvertement. Le sort le plus courant auquel on peut s'attendre pour un Primus Flambeau, c'est qu'il fasse un très bon début pour, ensuite, perdre peu à peu son autorité jusqu'à devenir désespérément inefficace et en arriver à démissionner. Quelques Primi ont eu la sagesse de démissionner alors qu'il leur restait encore un peu d'autorité. Le Primus Flambeau est, en général, un mage d'âge moyen à mûr qui ne préside sur la Maison que pendant deux ou trois décennies.

Le Primus a relativement peu de pouvoirs directs : il règne davantage avec influence et persuasion qu'avec une autorité formelle. Il a l'autorité de présider à tous les Gants pour l'admission au sein de la maison Flam-



beau. Il est le dirigeant nominal de l'alliance de Castra Solis bien qu'en pratique, il y ait d'autres mages, résidant depuis longtemps à la domus magna, qui détiennent le véritable contrôle de ses ressources. Traditionnellement, le Primus organise et préside le grand tournoi de Castra Solis.

Le Primus actuel, Garus, est un mage vieillissant qui, dans sa jeunesse, était un aventurier et un mercenaire. Il se bat en suivant les préceptes de l'École du Fondateur (cf. « Les Écoles de combat magique, » plus loin dans ce chapitre). Son commandement commence à faiblir et, en effet, cela fait bien longtemps, maintenant, qu'il vit entre les murs de la domus magna. Il réalise que ses jours en tant que dirigeant de la Maison sont comptés.

L'année 1220 est une période difficile de l'histoire de la maison Flambeau en raison de la paix qui s'éternise. Le Schisme est terminé depuis plus de deux siècles et la majorité des mages sont convaincus que l'on n'entendra plus jamais parler de la maison Diedne. Sans compter que, comme il y a peu de menaces franches qui pèsent sur l'Ordre, la maison Flambeau n'a aucune cause commune autour de laquelle se rallier. Ses membres sont divisés, chacun poursuivant ses propres priorités et créant des factions rivales au sein de la Maison. Le recrutement est de plus en plus difficile puisque la Maison semble dépourvue d'objectif commun.

Garus fait partie des Milites (cf. « Les Milites, » plus loin dans ce chapitre). Il pense que l'avenir de sa Maison dépend de la découverte d'un moyen de renforcer l'identité commune et les valeurs que partagent ses membres. Son idée est d'organiser la Maison en quelque chose qui ressemblerait à un ordre de chevalerie, avec une mission commune et une structure de commandement officielle. En cela, il doit faire face à une opposition exceptionnelle de l'intérieur de sa propre Maison.

Le Primus sait que, si les réformes au sein de la maison Flambeau ne se font pas graduellement, les membres ne l'accepteront jamais. Il ne s'attend pas à ce que ce projet se concrétise de son vivant. Il consacre une énergie politique considérable à aider certains mages prometteurs partageant sa vision des choses à gagner en prestige au sein de la Maison. Évidemment, il espère bien que l'un d'eux sera choisi pour lui succéder.

Garus a mis en œuvre un certain nombre de réformes visant à renforcer l'unité de la Maison. Avant son entrée en fonction, le tournoi de la Maison n'avait lieu que les années où se tenait le Tribunal. Garus en a augmenté la fréquence à tous les quatre ans (il y aura donc un tournoi en 1220). Ce tournoi participe à forger l'esprit de camaraderie et, en plus de cela, la cérémonie d'ouverture lui offre une tribune d'expression bien commode où discuter de sa vision de l'avenir de la Maison. Une autre des réformes de Garus a été de codifier sous forme écrite l'idée que les Milites se faisaient de la chevalerie. Prêter serment sur le code de conduite des Milites est un acte strictement volontaire mais Garus encourage quand même les jeunes mages à le faire. Il a également introduit de nouveaux règlements officiels concernant les réunions de la Maison, décisions qui se sont d'abord heurté à une sévère opposition. Les mages n'ont cependant pas tardé à réaliser que ces règlements rationalisaient les rassemblements et, de ce fait, les écourtaient. À partir de là, ces nouvelles règles ont fait l'objet d'un soutien enthousiaste et généralisé.

## Les servants de Castra Solis

Castra Solis accueille une petite communauté de servants pour faire profil bas, mais ces servants sont en réalité parmi les guerriers les plus grands, les mieux entraînés et les mieux dirigés de l'Ordre. Foyer de plusieurs mages Flambeau vétérans, l'alliance retire beaucoup de fierté à fournir les meilleurs guerriers pour assister ses membres dans leurs missions dangereuses.

La domus magna engage rarement des jeunes recrues, préférant choisir ses servants parmi les meilleurs qu'elle peut trouver dans les autres alliances Flambeau. Beaucoup de mages Flambeau voient comme un honneur, et considèrent qu'il est de leur devoir, d'envoyer leurs serviteurs à Castra Solis. Même ceux dont l'esprit de communauté est moins marqué sont prêts à se séparer de quelques-uns de leurs bons éléments en échange des récompenses que la domus magna a à offrir : vis, or, objets magiques mineurs ou la chance de passer plusieurs saisons à étudier dans sa bibliothèque.

Les servants de Castra Solis sont hautement expérimentés. Même les cuisiniers et les palefreniers sont choisis pour leur loyauté et leur excellence dans leur métier. Tous les servants reçoivent une formation au combat : on leur enseigne que tout servant mâle doit pouvoir défendre l'alliance en cas d'urgence. Les servants-boucliers sont parmi les plus habiles guerriers de tout l'Ordre. Ils ne constituent qu'une petite communauté, de peut-être vingt servants-boucliers et d'autant de serviteurs, mais leur capitaine les entraîne tous les jours afin qu'ils soient d'une efficacité parfaite en combat. La plupart des servants combattants portent des objets magiques.

En échange de leur entraînement rigoureux et de leur loyauté absolue, les servants de Castra Solis reçoivent de somptueuses récompenses. Leur salaire est très élevé et, avec leur famille, ils vivent dans des quartiers spacieux et confortables. Quand un serviteur meurt ou est contraint de partir en retraite, l'alliance veille à ce que sa famille ne manque de rien. Les officiers et les servants d'élite peuvent même se voir offrir un Fatuel de Longévité. Beaucoup de servants aspirent à un jour, avoir l'honneur d'être choisis pour protéger la domus magna.

Si vous utilisez la Légion de Mithra, issue des Mystères, alors certains des servants-boucliers de Castra Solis, sinon tous, peuvent officier comme auxiliaires dans la Légion.

## Le Cor des champions

Castra Solis possède un cor magique capable d'invoquer les plus anciens des mages Flambeau depuis n'importe quel endroit en Europe Mythique. Le cor est en possession d'un mage que l'on appelle le castellan. Les mages qui se portent volontaires pour défendre la domus magna remettent au castellan un Lien mystique fixe qui les lie. En échange, et en signe de confiance et de respect, le castellan remet en retour à chacun des volontaires un Lien mystique qui le concerne. Le Cor des champions est un objet magique majeur ayant les effets suivants (chacun d'eux s'active sur une note différente du cor).

### COR D'ALARME

CrIm 50

Pén +70, 1/jour

Le cor est audible à quiconque se trouve dans le Groupe cible, quelle que soit la distance, à condition que l'utilisateur dispose d'un Lien mystique avec chacun des membres du groupe. Cet effet a un facteur de Pénétration élevé assurant que le bruit sera entendu par les mages vives. Au son du cor, les mages qui se sont portés volontaires pour défendre Castra Solis abaissent leur Parma Magica et attendent de recevoir l'effet de conjuration.

(Effet : Base 1, Lien mystique +4, Groupe +2, +35 pour la Pénétration)

### CONJURATION DES CHAMPIONS

FeCo 05

Pén 0, 1/jour

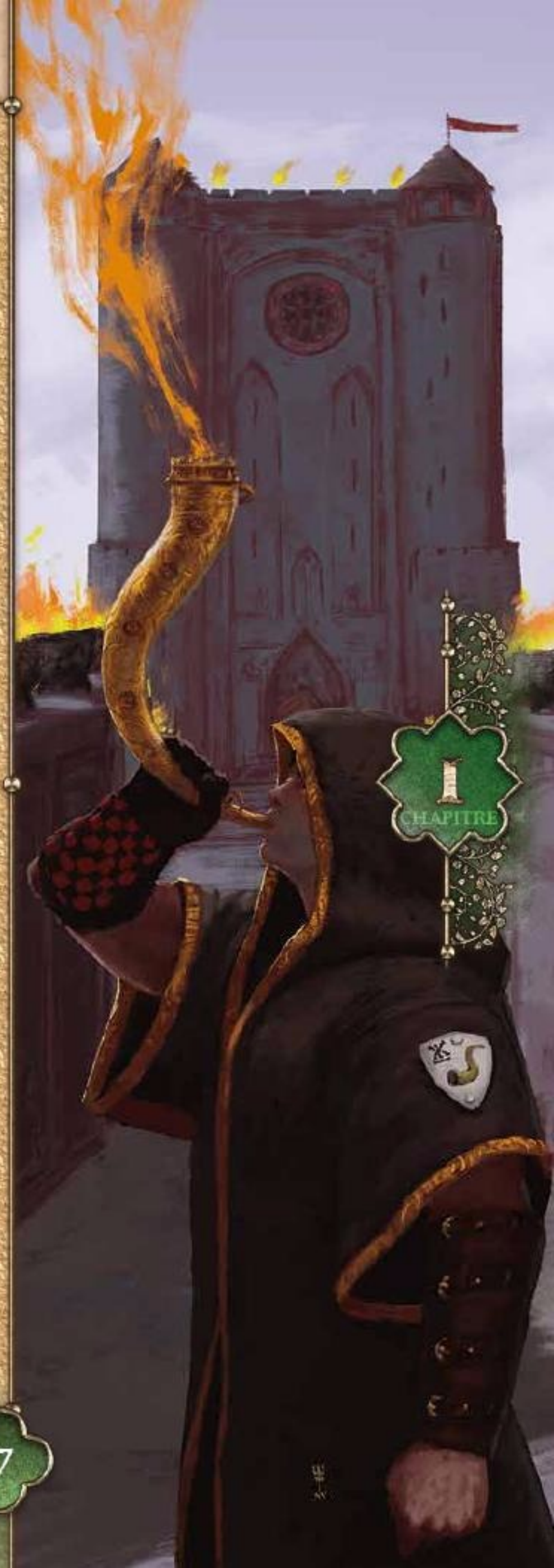
Chacun des membres du Groupe cible est instantanément transporté jusqu'à l'endroit où le cor se trouve, à condition que l'utilisateur dispose d'un Lien mystique avec chacun d'eux. Cet effet n'a aucun facteur de Pénétration : les mages peuvent donc décider de résister à la conjuration.

(Effet : Base 35, Lien mystique +4, Groupe +2)

## La domus magna

À l'origine, la domus magna de la maison Flambeau se trouvait à Val-Negra, une alliance située du côté sud des Pyrénées. Pendant le Schisme, le Primus Entsimon estima que la position isolée de Val-Negra n'en faisait pas un quartier général adapté et déménagea ainsi son commandement à l'alliance de Castra Solis. Son successeur déplaça officiellement le quartier général de la Maison sur ce nouveau site. Selon certaines rumeurs, des éléments néo-romains à l'intérieur de la Maison auraient pris part à cette décision de relocaliser la domus magna.

Castra Solis fut fondée par Kaeso, un membre du Culte romain de Mithra qu'Aptomor avait recruté en



les mages  
qui mènent

809. Kaeso bâtit l'alliance au-dessus d'une grotte souterraine autrefois sacrée pour le culte : le nom de l'alliance est une référence à l'aspect de Mithra en tant que dieu du soleil. Castra Solis est située dans le Tribunal de Provence, à plusieurs lieues au sud de Bordeaux.

On pourrait s'attendre à ce que la domus magna de la maison Flambeau ressemble à une imposante forteresse mais, en réalité, Castra Solis s'apparente davantage à un grand manoir. Kaeso réalisa que la magie pouvait facilement créer des brèches dans les murs de pierre même les plus solides et se concentra donc sur la construction de défenses magiques plutôt que physiques. L'alliance dispose de nombreux objets magiques majeurs pour se défendre.

Castra Solis évite également de s'ériger en grande forteresse pour une autre raison : étant donné qu'elle se trouve sur le territoire du duc d'Aquitaine, elle ne tient pas spécialement à se le mettre à dos en bâtissant un solide château sur ses terres.

L'alliance présente de nombreuses chambres d'invités tandis que le village d'à côté compte quelques maisons d'hôte. Pourtant, même ainsi, il n'y a pas assez de place pour loger tous les mages de la maison Flambeau, encore moins leurs apprentis, leurs gardes et leurs serviteurs. Cela dit, on trouve un grand champ vide non loin de l'alliance, qui accueille les tournois et autres événements de la Maison. Lors des événements majeurs, les visiteurs plantent leurs tentes dans ce champ, suffisamment grand pour accueillir le campement des mages en plus de l'événement en lui-même.

La bibliothèque de Castra Solis possède une impressionnante collection d'ouvrages sur le combat magique, y compris des textes de laboratoires sur des sorts de combat et des études de Compétences telles que la Maîtrise de sort, la Pénétration et la Parma Magica. Elle compte également de nombreux livres sur les dragons et autres créatures fantastiques. L'alliance n'autorise pas les visiteurs à copier ces livres mais les membres de la maison Flambeau qui souhaitent les étudier sont les bienvenus... en échange d'une taxe. (Cette taxe est réglable en argent ou en vis. Le montant devrait être environ égal à deux fois la somme nécessaire pour faire vivre un mage dans son alliance-mère.)

Castra Solis a une aura magique relativement faible, qui est seulement de niveau 3. Cette aura est plus forte dans la grotte sacrée de Mithra, qui communique avec le bâtiment principal de l'alliance par un escalier secret. Les propriétés exactes de cette grotte, et la façon dont les résidents de Castra Solis l'utilisent, font partie des secrets de l'alliance.

## Rejoindre la maison Flambeau

Les apprentis qui veulent rejoindre la maison Flambeau doivent suivre la même procédure que les mages des autres Maisons. Si le candidat est déjà mage d'une autre Maison, il doit renoncer à son appartenance à cette Maison avant d'intégrer effectivement la maison Flambeau (quoiqu'en général, ces candidats ne quittent leur Maison d'origine qu'après avoir passé le Gant de la maison Flambeau).

Tout d'abord, le candidat doit trouver un sponsor au sein de la maison Flambeau. Tous les membres de la Maison peuvent endosser ce rôle mais le candidat recevra une approbation et une reconnaissance proportionnelles à la réputation de son sponsor. Au sein de la

Maison, on considère comme un honneur de devenir le sponsor de l'apprenti d'un autre magicien.

Le sponsor est responsable de l'organisation du Gant du candidat. Au sein de la maison Flambeau, l'objectif du Gant est de renseigner sur les compétences martiales du candidat. Le sponsor a toute latitude pour fixer un défi qu'il juge approprié à la réputation et au potentiel de celui-ci. En général, le défi d'un mage « adulte » est plus difficile que celui d'un apprenti. Parmi les défis courants, on compte le certamen, employant les Arts favoris du candidat, la participation à un tournoi ou à une partie de chasse organisée par la Maison ou à une quête envoyant le candidat dans une région dangereuse. L'épreuve peut être risquée : demander au candidat de traquer seul et de tuer une créature surnaturelle serait un exemple de défi particulièrement dangereux. Le sponsor est l'arbitre final de la décision statuant de la réussite ou de l'échec du candidat.

La maison Flambeau aime que le Gant soit un événement aussi public que possible. Plus le sponsor est prestigieux, plus les mages assistant au Gant sont nombreux. Une assemblée de taille lors d'un Gant aide à asseoir et à faire connaître la réputation du nouveau mage Flambeau. Si le candidat devait échouer, il y aurait de grandes chances pour qu'il en retire une mauvaise Réputation puisque les spectateurs, déçus (ou amusés), pourraient bien faire passer le mot de son incompétence.

Selon le Droit périphérique, un apprenti qui échoue à son Gant trois fois se voit administrer l'épreuve de son quatrième Gant par un Quaesitor. Quand cela se produit, le candidat qui réussit est autorisé à rejoindre l'Ordre mais pas la maison Flambeau. Il doit intégrer une autre Maison, souvent la maison Ex Miscellanea.

Il arrive, dans certaines circonstances spéciales, qu'un mage, ou même un apprenti, se fasse directement accepter au sein de la maison Flambeau sans avoir à passer le Gant. C'est notamment le cas pour les candidats qui se sont déjà illustrés de manière exceptionnelle. Par exemple, il est une apprentie Flambeau nommée Cindrallon qui fut élevée au rang de mage par la maison Flambeau après sept ans de formation car elle avait tué seule un mage renié au cours d'une Marche des magiciens. Même si elle utilisa une lance plutôt qu'un sort pour abattre le renégat, son maître et le Primus s'accordèrent sur le fait qu'elle avait fait preuve d'un courage extraordinaire et d'un grand talent pour le combat. D'autres promotions similaires, sur le champ de bataille, eurent lieu pendant le Schisme.

Depuis l'époque du Fondateur, les mages Flambeau tiennent une cérémonie publique d'initiation après le Gant. Le nouveau mage Flambeau monte la garde pendant toute une nuit (dans une église, si son pater est un Chrétien, ou dans un ancien temple ou sur un site magique) puis se présente en robe blanche devant une assemblée de membres de la Maison. Le nouveau mage prête alors le Serment hermétique, ou le réaffirme, devant un membre officiel (le Primus, un Quaesitor ou un mage très respecté) qui lui tapote l'épaule avec une baguette ou un bâton et lui remet son sceau de vote. Parfois, le pater du nouveau mage lui fait don d'un présent à la fin de la cérémonie.



## Le Code de Garus

CHAPITRE

Le concept de chevalerie a évolué tout au long de l'histoire de l'Europe Mythique. En 1220, il n'est pas le même que ce qu'il était du temps de Charlemagne. Les vulgaires des différents territoires se font leur propre idée du chevalier idéal. Ainsi, ces idées de chevalerie diffèrent-elles également au sein de la maison Flambeau. L'une des réalisations du Primus Garus a été de créer un consensus des Militaires au sujet du code de conduite qu'ils doivent respecter. Ce code est vaguement basé sur celui que Charlemagne avait mis au point pour ses chevaliers. Les mages l'appellent désormais le Code de Garus. Le voici :

*En tant que mage de l'Ordre d'Hermès, de l'honorable maison Flambeau, je jure aujourd'hui solennellement :*

- De servir l'Ordre avec constance et fidélité jusqu'à ma mort,*
- De respecter et de défendre le Code d'Hermès par l'épée et par mes actes,*
- D'obéir au Primus de ma Maison,*
- De protéger les faibles et de défendre les innocents,*
- De toujours dire la vérité et de rester fidèle à ma parole,*
- De persévérer dans toutes les tâches que j'entreprendrai malgré les épreuves et l'opposition,*
- De toujours faire preuve de courtoisie et de bienveillance et de respecter le bon nom de ma Maison,*
- De respecter l'Église sacrée,*
- De traiter les serviteurs avec justice,*
- De traiter les vulgaires avec dignité,*
- De me montrer clément avec les prisonniers,*
- De protéger et de préserver l'honneur de mes sodales,*
- De mépriser la malveillance et la duperie,*
- De ne jamais consentir à mal agir,*
- De ne jamais refuser un défi à un égal,*
- De ne jamais faillir devant l'ennemi.*

Qui jure publiquement sur ce code reçoit un nouveau Vice d'histoire (présenté plus loin dans ce chapitre). En réalité, le fait de le prendre au pied de la lettre peut compter comme un Vice de personnalité (indépendant) tel que Mission supérieure ou Sens du devoir, en fonction de l'attitude du personnage à l'égard du serment.

## Societas Flambonis : les Milites

Le groupe de mages qui se fait appeler les Milites (singulier : « miles ») se fit connaître pendant le Schisme, même si ses origines remontent aux tous débuts de la Maison. Ils se voient comme l'équivalent hermétique des chevaliers vulgaires, remplissant un rôle similaire tant sur le plan militaire que social. Ils représentent un mouvement politique de la maison Flambeau, cherchant à diffuser leurs valeurs et leurs pratiques.

### Les valeurs des Milites

Les Milites s'inspirent des idées vulgaires de la chevalerie. Les concepts de chevalerie ont quelque peu évolués selon les époques et les lieux de l'Europe historique. Les mages de la maison Flambeau ont adapté les premières idées de la chevalerie pour les intégrer à la société hermétique, mais ils n'ont pas forcément suivi la façon dont la chevalerie a évolué dans le monde vulgaire.

Les qualités qui, selon les Milites, caractérisent le mage Flambeau idéal sont :

**PROUESSE** : un mage Flambeau devrait être capable de se défendre et de défendre ses sodales, ainsi que l'Ordre, en cas de besoin. Il devrait consacrer du temps et des efforts à l'entretien et à l'amélioration de ses compétences de combat.

**SERVICE** : pour reprendre les paroles de Flambeau, « La véritable valeur d'un mage ne se mesure pas à l'ampleur de son pouvoir mais au mérite de la cause au service de laquelle il le met ».

**COURTOISIE** : le pouvoir sans courtoisie n'est que brutalité. Un mage Flambeau devrait, en toutes circonstances, faire preuve de sang-froid et de bienveillance. Il devrait toujours être gracieux dans la victoire comme dans la défaite. Un mage courtois n'intimide pas ni n'insulte les autres mages.

**GENÉROSITÉ** : un mage Flambeau devrait être généreux avec ses subordonnés, qu'il s'agisse d'apprentis, de servants ou de résidents d'alliance. Il devrait s'assurer que tous ceux qui l'aident dans ses entreprises reçoivent une part généreuse des récompenses obtenues.

**JUSTICE** : un mage Flambeau devrait être prêt à faire respecter et appliquer les décisions des Tribunaux et coopérer avec les Quaesitores. Les criminels doivent être poursuivis en justice, non sommairement châtiés. Un mage juste traite ses serviteurs avec équité.

**CITOYENNETÉ** : un mage devrait participer aux délibérations des Tribunaux et toujours voter en son âme et conscience. Un bon citoyen sait quand se placer en chef et quand suivre les dirigeants.

Les Milites pensent qu'avec la puissance magique vient la responsabilité de l'utiliser avec retenue, de faire respecter la justice et de servir la communauté des mages plutôt que ses propres objectifs. Flambeau le Fondateur parlait souvent du devoir que ses disciples avaient envers l'Ordre. Les Milites se voient eux-mêmes comme les héritiers de son œuvre.

L'honneur personnel est primordial pour les Milites. Ils adhèrent à un code de conduite similaire au code de chevalerie que suivent les chevaliers vulgaires et ils croient qu'en s'attachant à faire respecter ce code, leur esprit s'en trouve anobli.

Les Milites cherchent à utiliser leur pouvoir avec justesse et à combattre avec honneur. Ils ont tendance à mépriser les mages qui font un usage excessif de leurs pouvoirs contre les pauvres vulgaires : les magiciens et les créatures surnaturelles sont généralement les seuls adversaires qu'ils considèrent comme dignes. Certains vont plus loin, suivant un style martial qui privilégie le combat au corps à corps (cf. « L'École de Ramius », dans les Écoles de combat magique, plus loin dans ce chapitre), dédaignant l'incantation à distance comme une pratique ignoble.

Les Milites jurent fidélité à l'Ordre dans son ensemble, ce qui signifie généralement au Grand Tribunal. Si le Primus des Bonisagus est le dirigeant général du Grand Tribunal, et donc de l'Ordre, les Milites voient le Primus de leur propre Maison comme leur supérieur direct. Ainsi considèrent-ils leur Primus comme leur suzerain et le Primus de la maison Bonisagus comme un chef suprême. Ils sont toujours prêts à assister les Quaesitores, leurs Tribunaux régionaux et même les Toques Rouges. Le Primus des Flambeau fait appel aux Milites pour des missions occasionnelles, mais le Primus actuel ne les utilise que pour les affaires officielles de l'Ordre et n'abuse pas de leurs services.

Contrairement à la plupart des membres de la maison Flambeau, les Milites sont prêts à travailler ensemble. Ils considèrent les autres membres du mouvement ayant prêté serment comme des frères et des sœurs. Ils s'entraident et se soutiennent et, s'il le faut, vengent les leurs.

En tant que mouvement politique, les Milites cherchent à convaincre davantage de membres de leur Maison d'adhérer à leur code d'honneur. La plupart d'entre eux pensent que leur Maison a grand besoin d'honneur et de discipline. En plus d'essayer de réformer leur Maison, les Milites s'engagent souvent dans des mouvements politiques plus grands touchant l'ensemble de l'Ordre.

Tout le monde ne soutient pas les objectifs des Milites. Certains mages se méfient de la nature autoritaire de leur mouvement et soupçonnent les Milites d'ourdir quelque complot pour s'emparer de la maison Flambeau. D'autres s'irritent de leur définition réductrice de l'honneur et n'apprécient pas d'être jugés selon les standards que les vulgaires utilisent entre eux.

## Societas Flambonis : le Culte de Mercure

Quand les Fondateurs commencèrent à inviter les autres à rejoindre l'Ordre, le fils de Mercere, Priamitus, partit en quête de sorciers qui pensaient que leur magie leur venait des prêtres romains du Culte de Mercure, ce même groupe dont l'Ordre d'Hermès tire son nom.

## Les personnages Mercuriens

Les Vices et les Vertus qui suivent sont particulièrement adaptés aux personnages Mercuriens et les joueurs ne devraient pas hésiter à en choisir autant qu'ils le souhaitent, en fonction de ce qu'ils jugent appropriés pour leur personnage.

**VERTUS POSSIBLES** : Magie parfaite, Magie de Mercure, Magie cyclique, Maîtrise des sorts, Magicien méthodique, Prémonitions, Étudiant (d'une Magie)

**VICES POSSIBLES** : Magie rigide, Magie spontanée faible, Païen (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées), Magie cyclique, Magie spontanée difficile, Magicien lent, Vulnérabilité au pouvoir divin, Visions.

Les mages qui appartiennent au culte ont également accès à toutes les capacités spéciales de Maîtrise de sort indiquées dans les règles de ce chapitre.

Ces Mercuriens (tels qu'ils se désignent) connaissaient encore certains des secrets de la Magie de Mercure, y compris la Communion de magiciens, mais avaient perdu pratiquement tous les sorts cérémoniels associés à leur tradition. Sur l'invitation d'Apramor, la plupart d'entre eux rejoignirent la maison Flambeau, où ils sont toujours le plus représentés. Grâce à Priamitus, ils ont toujours entretenu des liens très étroits avec la maison Mercere et accueillent tous les mages qui souhaitent rejoindre leur groupe.

Les Mercuriens croient que les dieux de la Rome et de la Grèce antiques sont des principes de la nature revêtant un aspect magique. Quand ils parlent de l'influence de Vénus, ils se réfèrent au processus naturel de l'amour magiquement encouragé (les sorts pour inspirer l'amour pourraient être décrits comme des bénédictions de Vénus). Beaucoup pensent également qu'il existe des esprits magiques (les daemons) associés à ces processus, qui vivraient dans la Dimension magique et avec lesquels ils pourraient, en tant que mages, interagir directement. Quand ils parlent « des dieux », ils font parfois référence aux daemons mais, le plus souvent, ils pensent aux concepts anthropomorphisés qui représentent généralement leur magie.

Les membres du culte ont généralement une haute estime de la culture romaine. Pour beaucoup d'entre eux, l'adhésion au culte est simplement une opportunité de revêtir des tenues anachroniques et de rejouer ce qu'ils voient comme un âge d'or de la Magie. Ils organisent des festivals aux dates importantes du calendrier romain, comme la Bona Dea en mai, les Consualia en août ou les Ides de Mars, jour de mauvais augure généralement consacré à la préparation mystique de la nouvelle année.

Le mage Mercurien est ce que l'on appelle un flamen (« prêtre »). Les activités de ces mages sont principalement cérémonielles : ils participent souvent aux événements hermétiques et interprètent « la volonté des dieux » pour les autres, lisant généralement les présages. Pour cela, ils puisent dans leur Connaissance de la magie pour lire des signes magiques dans les choses ordinaires, améliorant souvent leur compréhension

## Les anciens Mercuriens

Si l'on en croit les histoires que Priamitus a rassemblées de tous les magiciens qui sont devenus le Culte hermétique de Mercure, il existait des temples dédiés à Mercure dans la Rome antique mais, contrairement aux autres prêtres, les Mercuriens ne furent jamais associés exclusivement à l'adoration du dieu dont ils portent le nom. Mercure était vu comme un symbole du commerce entre le monde des esprits et le monde des vivants et, en raison de leur lien avec lui, on racontait que les Mercuriens étaient capables de communiquer avec les dieux et autres résidents du monde des esprits de manière plus directe. En d'autres termes, chacun d'eux avait le pouvoir de pratiquer la magie et, grâce à elle, d'affecter les aspects de la nature que représentaient les différents dieux et déesses. Ainsi, un prêtre Mercurien était presque toujours associé à un autre temple et employait sa magie pour faire appliquer la volonté de son dieu tutélaire, telle qu'il l'interprétait, afin qu'elle devînt manifeste.

Pris un à un, les Mercuriens avaient beaucoup d'influence sur la culture romaine, même s'ils agissaient très rarement comme une force unifiée. Néanmoins, deux siècles avant l'arrivée du Christ, le grand prêtre Pentaque enrégimenta trente-huit Mercuriens à le rencontrer à Pompei. Chacun d'eux possédait un puissant rituel associé à son temple. Pentaque leur enseigna un rituel qu'il avait découvert et qui leur permettait de communiquer de concert avec leurs dieux, ce qui autorisait les prêtres à lancer des rituels associés à chaque temple à partir du moment où ils travaillaient ensemble.

Au cours des années qui suivirent, les Mercuriens (et Rome) s'élevèrent très vite au faite de leur puissance. Fares étaient les cultures barbares s'opposant à leur expansion qui pouvaient se dresser contre leur puissance combinée, et leur tradition ne tarda pas à s'étendre à tout l'Empire. Mais au cours des dernières années, les régulations impériales contre la sorcellerie et la montée de la Chrétienté commencèrent à faiblir sur les forums et dans les temples à mesure que le Donumion gagnait en suprématie. Le culte se fractura et les prêtres furent chassés des cités, chacun d'eux ne conservant plus qu'une fraction du savoir qu'ils possédaient autrefois.

grâce à la magie Intellego, à des Prémonitions ou à d'autres pouvoirs divinatoires. Quand les mages Mercuriens pratiquent la magie rituelle, c'est en général un flamen qui dirige le rite, faisant office de focalisateur pour le sort et dépendant du vis si nécessaire.

Les rites Mercuriens ont beaucoup d'influence sur les

coutumes de l'Ordre d'Hermès. Par exemple de nombreuses alliances lancent leur Aegis du foyer la veille du solstice d'hiver, quand les Mercuriens célèbrent le festival des Saturnalia ; lors de l'incantation de l'Aegis, le fait que tout le monde marche ensemble le long du périmètre intérieur de la protection pourrait être une tradition associée aux pratiques Mercuriennes. Au Tribunal, les flamines réalisent souvent des conjurations ou des bénédictions avant l'évènement et remplissent les devoirs des autres, dirigeant par exemple les cérémonies hermétiques du baptême, assistant aux serments ou conduisant les rites funéraires.

Beaucoup considèrent les attributs païens du culte comme des futilités ridicules voire blasphématoires, mais peu de Mercuriens les prennent au sérieux. Tout comme la plupart des mages ne voient pas le nom de l'« Ordre d'Hermès » comme autre chose que symbolique, les Mercuriens emploient les termes de « dieux », de « bénédictions » et d'« offrandes » pour évoquer la grande histoire de la magie, non des pratiques sacrilèges. Un bon nombre des membres du culte se considèrent comme des Chrétiens autant que comme des Mercuriens.

Au sein de la maison Flambeau, les flamines et autres Mercuriens ont tendance à mettre en valeur les dieux aux aspects civiques ou martiaux, comme Mars, Apollon, Minerve ou Jupiter. Ils se rappellent la Rome impériale comme une porteuse de civilisation, de prospérité et d'illumination, beaucoup voyant l'Ordre d'Hermès comme l'héritier de ce rôle. Tout comme les anciens cultes soutenaient l'État romain, la branche Flambeau du Culte de Mercure cherche à guider et à soutenir l'Ordre.

D'autres groupes hermétiques s'intéresseraient à la culture et aux cérémonies romaines, comme le Culte des mystères des Néo-Mercuriens (cf. Les Mystères) ou la société sacrée des Sol Invicti (cf. Le Divin). Beaucoup pensent qu'ils sont apparentés d'une manière ou d'une autre, si bien qu'un mage qui fait ses preuves au sein du Culte de Mercure peut se voir invité à rejoindre l'un des autres.

## Societas Flambonis : les Mithraïens

Kaeso était un sorcier extérieur qui appartenait à la tradition ancestrale Flambeau des prêtres de Mithra. Apromor l'intégra à l'Ordre et en fit officiellement son apprenti. Il réunit trois autres magiciens qui descendaient du Culte de Mithra et qui, tous, finirent par rejoindre la maison Flambeau. En plus de pouvoirs magiques communs, ces mages partageaient également une même philosophie prônant la justice et l'harmonie ainsi que l'utilisation de la magie pour combattre les forces du mal dans le monde. Ils travaillèrent ensemble à apprendre la Magie hermétique puis s'entraidèrent à enseigner les Arts de Bonisagus à leurs apprentis. Ils fondèrent l'alliance de Castra Solis au sud de Bordeaux, sur le site d'une grotte considérée comme sacrée par le Culte de Mithra à l'époque romaine. Puis ils entreprirent de réunir les fragments de l'ancien culte ayant survécu.

## Les personnages Mithraïques

Pour créer un personnage appartenant à la Tradition mithraïque de la maison Flambeau, il faut choisir quelques Vices et Vertus parmi les listes ci-dessous. Étant donné que le Culte de Mithra n'a pas survécu dans son intégralité, les personnages de la Tradition mithraïque ne possèdent pas tout l'ensemble de ces compétences, ni même la majorité d'entre elles. Si dans votre saga, vous utilisez la Légion de Mithra issue des Mystères, édition revue et corrigée (ou un groupe similaire de votre propre cru), alors ce Culte des mystères est ouvert aux personnages de toutes les lignées magiques. Un personnage descendant de la Lignée mithraïque de la maison Flambeau n'aura pas forcément plus de chances qu'un autre de se faire accepter dans la Légion. Puisqu'il s'agit d'un Culte des mystères, la Légion de Mithra peut enseigner des pouvoirs supplémentaires aux personnages qui suivent son Initiation.

**VERTUS POSSIBLES** : Talent pour Ignem (Vertu de Maison) ; Don de velours ; Affinité pour Creo ; Magie cyclique (positive) ; Renforcement vital ; Expertise magique mineure (soldats) ; Exaltation ; Confiance en soi ; **VICES POSSIBLES** : Héritage cabalistique (cf. Les Mystères) ; Technique défective (Perdo, en général) ; Magie cyclique (négative) ; Arts incompatibles (combinaisons de deux Perdo, en général) ; Vulnérabilité au pouvoir infernal ; Mission supérieure

La reconstruction du Culte de Mithra fut plus difficile que la mission de redécouverte du Culte de Mercure de Priamatus de Mercere. Le Culte de Mercure faisait partie de la religion d'état romaine et ses rites et cérémonies étaient d'ordre public. Le Culte de Mithra, quant à lui, était plus intime, même secret. Nombre de ses secrets magiques furent sans nul doute perdus après l'effondrement de l'Empire romain. Si Kaeso fut en mesure de restaurer une partie des croyances et cérémonies du culte, on ignore s'il fit vraiment d'importantes découvertes magiques. Si tel fut le cas, il ne les partagea pas avec l'ensemble de l'Ordre. Même en 1220, quatre siècles après que Kaeso initia son œuvre, il y a encore beaucoup de choses concernant le Culte de Mithra qui demeurent un mystère.

Les mages descendant de l'antique prêtrise de Mithra ne vénèrent pas toujours le dieu païen (tout du moins pas ouvertement) mais ont tendance à partager la philosophie de son culte. Ils croient en la construction de l'harmonie et de l'entente, en l'honnêteté et en la bonne conduite, et en l'excellence personnelle. Les disciples de Kaeso pensent que c'est l'héritage mithraïque de Flambeau qui fit de lui un actif défenseur de l'Ordre et ils cherchent à suivre son exemple.

## Le Culte de Mithra

Le Culte romain de Mithra était un culte des mystères populaire auprès des légions des dernières heures de l'empire païen. Mithra était un dieu d'origine perse et son culte le vénérat comme le sauveur de la Création.

Selon le mythe, Mithra apparut spontanément d'un rocher. Des forces maléfiques tourmentaient le monde en y répandant la sécheresse, et Mithra tira une flèche avec son arc, qui, là où elle atterrit, fit surgir une source. Afin de remédier à la sécheresse généralisée, Mithra captura un taureau divin et le traîna dans une grotte pour l'y sacrifier. La vitalité et l'abondance réapparurent partout où son sang coulait sur la terre. Après cet acte salvateur, le Culte de Mithra en vint à croire que son dieu assurait l'intendance de la Création. Mithra poursuivit sa lutte contre les forces cosmiques du mal et on prophétisa qu'il finirait par progresser régulièrement et par vaincre.

Mithra est un dieu lumineux associé au soleil, fréquemment illustré muni des rayons du soleil ou recevant l'allégeance de l'astre. C'est un porteur de santé, d'harmonie et d'abondance, un médiateur divin responsable des règles de bonne conduite et unissant les gens dans la bonne entente. On l'appelle le Tueur de taureau et il est le plus souvent représenté en plein sacrifice du taureau. Quelques idoles et sculptures le représentent comme un homme à tête de lion tenant une clé.

Les disciples romains de Mithra se rencontraient dans des grottes souterraines qui, généralement, ne pouvaient accueillir qu'une dizaine de personnes environ. Le culte s'organisait autour de sept niveaux d'initiation, chacun représentant un degré plus élevé d'engagement au service du dieu et, en même temps, un voyage spirituel jusqu'à quelque plan d'existence supérieur. À l'époque de Flambeau le Fondateur, le véritable culte s'était apparemment éteint en Europe Mythique mais il demeurerait encore certains magiciens qui possédaient des vestiges de son savoir et de sa magie.

Les Mystères, édition revue et corrigée, décrit une société des mystères appelée la Légion de Mithra, qui est une reconstruction au XIIIe siècle de certaines des pratiques de l'ancien culte. La Légion de Mithra prône très certainement des valeurs issues de l'ancien culte, comme la loyauté, l'excellence personnelle, l'évolution vers un plan supérieur d'existence spirituelle et un rôle personnel dans la lutte cosmique contre le mal. Si vous utilisez la Légion de Mithra dans votre saga, alors les magiciens mithraïques que Kaeso recruta pourraient avoir joué un grand rôle dans la fondation de la Légion. Les magiciens mithraïques aidèrent aussi à façonner la philosophie et la culture de la maison Flambeau grâce à leurs valeurs civiques et martiales. D'une certaine façon, le Culte de Mithra ressemble à un autre culte romain, plus tardif : celui de Sol Invictus (cf. Les Dimensions du pouvoir : le Divin). Ces deux cultes adoraient des dieux du soleil et étaient populaires parmi les légions romaines. Il semblerait qu'il y ait eu un lien entre les deux divinités. Une différence importante est cependant que Sol Invictus réalisait des rites publics et devint, en effet, la religion d'état de l'Empire romain sous Aurélien. Le Culte de Mithra se retrouvait en privé, peut-être même en secret, et il semblerait que sa spiritualité ait eu un caractère plus personnel.

## Les concepts Flambeau

En tant que soi-disant chevaliers de l'Ordre, les mages de la maison Flambeau prennent part à toutes sortes d'affaires hermétiques. Voici quelques idées de personnages-joueurs et de personnages-non-joueurs.

### LES HOPLITES

*La loi n'a que la force de celui qui la soutient. Si vous consentez à incarner la balance de la Justice, alors je serai son épée.*

— Flambeau à Guernicus, quand Guernicus devint le premier Quaesitor.

Les Hoplites sont un groupe informel de mages de combat qui œuvrent étroitement avec les Quaesitores. Ils traquent et tuent les mages qui ont été exilés de l'Ordre pour des crimes hermétiques. Si tous les membres de l'Ordre ont le devoir nominal de tuer les parias hermétiques, les Hoplites chassent agressivement ces renégats. La tradition veut que quiconque tue un mage hors-la-loi récupère le butin éventuel de celui-ci.

En plus de leur rôle de bourreaux de l'Ordre, les Hoplites peuvent être appelés à accompagner les Quaesitores lors des enquêtes dangereuses ou à appréhender les fugitifs pour les porter devant la justice. Beaucoup d'Hoplites commencent en travaillant avec les Qua-

sitores qu'ils connaissent personnellement, comme les membres de leur alliance-mère. Avec le temps, un mage qui se forge une réputation pour services fiables peut être amené à aider d'autres Quaesitores.

Un Hoplite accompli doit avoir de solides compétences martiales pour écraser ses ennemis et être suffisamment doué pour la magie Intellego afin d'être en mesure de retrouver les magiciens qui fuient la Justice hermétique.

### LES CROISÉS

Certains mages de la maison Flambeau pensent que les magiciens non-hermétiques représentent une sévère menace pour l'Ordre. En Ibérie et en Terre sainte, les magiciens Sarrasins pratiquent toujours leurs arts, parfois sous le patronage de nobles Musulmans. Le paganisme est encore dominant dans certaines régions du Tribunal de Novgorod. En Scandinavie, il est des rumeurs selon lesquelles il existerait une société secrète de magiciens tenant leurs pouvoirs des anciens dieux nordiques. Même en plein cœur des territoires de l'Ordre, dans les Tribunaux du Rhin et de Rome, il existe encore des sorciers étrangers ayant échappé à la vigilance de l'Ordre. Si certains d'entre eux sont inoffensifs, d'autres pourraient très bien être des ennemis de l'Ordre, voire même des diabolistes.

L'histoire du combat de la maison Flambeau contre



les ennemis de l'Ordre, réels comme imaginaires, remonte à loin. Les membres de la Maison prennent part active à la Reconquista et aux Croisades en Terre sainte. Si le Code interdit aux mages d'intervenir dans les affaires des vulgaires, les magiciens non-hermétiques ne sont généralement pas soumis à ce genre de restrictions. Le fait de combattre les magiciens hostiles qui s'avèrent être accompagnés de vulgaires ressort d'une catégorie mal définie du Droit hermétique. Les mages Flambeau qui livrent ce genre de batailles soutiennent souvent avoir vraiment combattu des magiciens ennemis et que toutes les pertes vulgaires n'étaient rien de plus que des sbires desdits magiciens.

Quant à savoir si les Quaesitores se laissent convaincre par ce genre d'explication et avec quel degré d'agressivité ils poursuivent les mages participant aux Croisades ou à la Reconquista, il appartient à votre troupe ou au conteur d'en décider. Même si votre saga prévoit que l'Ordre d'Hermès fait strictement appliquer le Code, il y aura probablement quelques mages Flambeau dissidents pour participer aux Croisades et penser qu'ils peuvent s'en sortir impunément.

En Terre sainte, en Ibérie et dans d'autres régions où l'on trouve des magiciens non-hermétiques, certains membres de la maison Flambeau tentent de poursuivre l'œuvre de leur Fondateur en les recrutant dans l'Ordre. Les autres soutiennent que les magiciens non-hermétiques restants ont eu tout le temps de rejoindre l'Ordre et ont donc sûrement décidé de ne rien en faire ; de ce fait, purger l'Europe Mythique de leur présence est raisonnable. Étant donné que les mages ayant l'un ou l'autre de ces deux points de vue œuvrent généralement dans les mêmes régions, ils en viennent souvent à s'affronter. Beaucoup de certamen, et même de Guerres des magiciens, ont été livrés au nom de la question des magiciens non-hermétiques.

### LES CHASSEURS DE DÉMONS ET LES EXORCISTES

*Ne permettez jamais au mal des s'étendre.*  
— Flambeau

Les Quaesitores sont chargés d'enquêter sur les signes de diabolisme au sein de l'Ordre mais cela ne veut pas dire pour autant qu'ils travaillent toujours seuls. Certains membres de la maison Flambeau sont des spécialistes de la lutte contre les démons, armés de sorts tels que Bannissement des démons.

Les démons et les diabolistes ne limitent pas leurs activités à l'Ordre d'Hermès. Ils œuvrent également parmi les vulgaires et les mages non-hermétiques. Dans ces domaines, extérieurs à l'autorité directe des Quaesitores, certains mages Flambeau ont fait leur la mission d'enquêter sur l'influence démoniaque et de la combattre. Le Fondateur lui-même mettait en garde contre les démons comme étant l'une des plus grandes menaces contre l'Ordre. Un certain nombre de ses disciples consacrent leur carrière magique à lutter contre ces menaces.

Il est bien connu que les démons sont difficiles à identifier en raison de leurs subterfuges que la Magie hermétique est incapable de pénétrer. Pour cela, il faut généralement combiner la magie Intellego et des compétences d'investigation vulgaires. Puisque le Don ne facilite pas la tâche des mages qui cherchent à obtenir des informations utiles auprès des vulgaires, les chasseurs de démons Flambeau comptent souvent sur

l'assistance des servants ou des compagnons. Un partenaire possédant les Vertus Foi exaltée ou Adjudation (cf. Les Dimensions du pouvoir : le Divin) peut être particulièrement efficace.

### LES DUELLISTES ET LES CHAMPIONS

Parfois, la meilleure défense dont disposent les mages pour ne pas être la cible d'une Guerre des magiciens, c'est qu'un mage ancien de la maison Flambeau jure de les venger. Le Droit périphérique n'empêche pas les mages de mener la Guerre des magiciens pour venger des amis ou des alliés assassinés. Les mages Flambeau, notamment ceux qui ont le sens de la chevalerie, sont souvent prêts à faire publiquement vœu de vengeance pour dissuader les autres mages de déclarer ce genre de guerre. Ils jurent de déclarer la Guerre des magiciens à tout mage qui déclare le premier une Guerre des magiciens à leurs alliés.

La base légale de cette pratique dérive du Tribunal de Normandie de 898 apr. J.-C., qui disculpa Dominicus de la maison Jerbiton de tout tort quand il déclara une Guerre des magiciens pour venger un amicus tué au cours d'une autre Guerre des magiciens (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées). Le Quaesor principal décida que le paragraphe du Code précisant « aucun châtement se serait imposé au mage qui me tue » signifiait simplement que l'Ordre ne punirait pas le vainqueur d'une Guerre des magiciens. Les autres mages qui souhaitent venger le vaincu d'une Guerre des magiciens restent libres de le faire, à condition de déclarer et de faire la guerre selon les règles établies par le Droit périphérique.

Il peut y avoir plusieurs raisons au fait que les mages offrent de devenir le vengeur d'un autre magicien. Ils peuvent être des amis proches (amici) d'un autre magicien et souhaiter le protéger. Certains mages Flambeau sont simplement un peu assoiffés de sang et jurent de venger d'autres mages dans le seul espoir d'avoir une chance de mener une Guerre des magiciens. Il en est d'autres encore que leur sens de la chevalerie pousse à défendre les mages plus faibles contre la brutalité et les agressions. Parfois, un mage en quête de protection offre paiement ou services en échange d'un serment de vengeance.

Les mages Flambeau officient également comme champions en certamen. Beaucoup de mages Flambeau adorent le certamen car c'est légalement le moyen le plus probable qu'ils ont de combattre un autre mage (en dehors des Guerres des magiciens ou des tournois Flambeau). Le certamen est considéré comme une pratique digne dans la mesure où il implique l'exercice des Arts, de la Pénétration et de la Parma Magica. Bien que les membres de la maison Flambeau n'aient pas le talent spécial des mages Tremere pour le certamen, des années de tournois et de pratique ont fait de certains d'entre eux des duellistes exceptionnels. Les mages Flambeau officient comme champions en certamen pour différentes raisons, que ce soit par chevalerie, pour protéger leurs amis et leurs sodales ou parce qu'ils sont payés en retour.

En dehors des duels qui ont lieu lors des tournois de la Maison, certains mages Flambeau parcourent l'Europe Mythique afin de défier d'autres magiciens en certamen pour le seul amour du sport et du défi.

### LES MERCENAIRES ET LES AVENTURIERS

Les mages de la maison Flambeau mettent parfois leurs compétences martiales au service d'une carrière de mercenaire. Il arrive que les alliances aient besoin de muscles supplémentaires pour se protéger contre les agressions d'une plus grande alliance ou contre des créatures hostiles telles que les êtres féériques sombres ou les dragons en maraude. Parfois, deux mages Flambeau ou plus se réunissent pour former une petite bande de mercenaires et sillonnent l'Europe Mythique en quête d'un travail.

Comme les mercenaires vulgaires, les mercenaires Flambeau ne sont pas réputés pour leur loyauté. Ils peuvent très bien abandonner des missions qu'ils jugent trop dangereuses, voire même changer de camp si l'opposition leur fait une meilleure offre.

Le chevalier-errant magique est une variante du concept du mercenaire. Il aide les autres magiciens (ou les vulgaires) par esprit de générosité.

Les mercenaires comme les chevaliers-errants sont attirés par les conflits majeurs, comme lorsque deux grandes alliances deviennent de farouches rivaux ou que le respect du Code s'effondre dans une région.

### LES HOMMES D'ÉTAT ET LES ORATEURS

Les mages Flambeau ont tendance à se montrer pragmatiques et proactifs. Ils peuvent s'impliquer dans la politique hermétique dans l'espoir de modeler les décisions de l'Ordre et de faire avancer leurs causes de prédilection. Flambeau lui-même était un guerrier et un homme d'état, et les mages Flambeau politiquement actifs aiment à penser qu'ils suivent l'exemple de leur Fondateur.

La position politique de la maison Flambeau a tendance à varier en fonction du Primus. Quand un nouveau Primus influent entre en fonction, il essaye parfois (avec différents degrés de succès) de guider la Maison vers un programme politique unifié. Si le Primus est faible, les membres de sa Maison ne lui prêtent que peu d'attention et poursuivent leurs propres objectifs politiques (souvent opposés). L'influence du Primus actuel commence à faiblir mais, même au début de sa prise de fonctions, il poursuivait déjà un programme impopulaire de réformes au sein de la Maison.

Quels que soient les objectifs politiques du Primus, la maison Flambeau privilégie le plus souvent une interprétation permissive du Code. Par exemple, certains membres pensent que les restrictions qu'il impose au regard de l'ingérence vulgaire ne devraient pas leur interdire de s'allier avec des vulgaires pour lutter contre un ennemi surnaturel (tel que des diabolistes ou un dragon). La Maison a tendance à s'opposer à tous les traités ou à toutes les restrictions qui entravent sa liberté à utiliser la force contre les adversaires surnaturels.

En dehors d'un intérêt commun à laisser une place légale à leurs différentes activités, les membres de la Maison présentent divers objectifs politiques, qui entrent parfois en conflit. Pris individuellement, les mages Flambeau peuvent avoir beaucoup d'influence dans leur Tribunal de résidence mais la Maison dans son ensemble n'a pas de poids politique à cause de son manque de consensus. Les objectifs politiques d'un mage Flambeau peuvent concerner pratiquement n'importe quoi, mais voici quelques exemples :

- convaincre l'Ordre de prendre au sérieux les menaces potentielles, comme l'Ordre d'Odin ou cet Ordre





de Soliman dont personne n'a pu vérifier l'existence réelle.

- tenter d'établir des traités militaires ou des pactes défensifs entre les alliances, notamment dans les Tribunaux frontaliers où les menaces apparaissent plus courantes

- envisager des relations plus harmonieuses avec les vulgaires et l'Église

- préparer l'Ordre à riposter contre les agressions des vulgaires et de l'Église

- soutenir ou s'opposer à une réforme légale au sein de l'Ordre (cf. Les Traditionnalistes/transitionnalistes dans Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées)

- assurer le respect du Code dans les Tribunaux isolés

- défendre le droit des mages à combattre les mages non-hermétiques, comme par exemple dans les Croisades.

### LES CHASSEURS ET LES TUEURS DE DRAGONS

La chasse organisée est une activité courante des mages Flambeau. Bien entendu, les magiciens ne se contentent généralement pas de chasser les animaux vulgaires : ils préfèrent les proies surnaturelles. Une partie de chasse digne de ce nom impose un chasseur accompli pour traquer la bête.

En plus de chasser pour le sport, certains mages Flambeau recherchent les animaux surnaturels pour le vis et les ingrédients magiques rares qu'ils peuvent apporter. Les chasseurs peuvent travailler seul ou avec une petite équipe de servants et de compagnons. Il arrive que des mages en appellent aux services d'un chasseur pour se procurer les matériaux dont ils ont besoin pour leurs projets et leurs recherches. Certains chasseurs Flambeau emploient des techniques leur permettant de capturer les créatures magiques vivantes afin d'en faire des familiers, des animaux de compagnie ou des gardiens. De temps à autres, une bête surnaturelle devient une menace pour les vulgaires, ou même pour les mages, et le chasseur Flambeau est parfaitement équipé pour gérer ce genre de situations.

Les mages Flambeau qui se voient comme des chasseurs sont souvent doués pour la magie Animal. Les magies Intellego Animal et Intellego Vim sont également importantes puisqu'elles les aident à différencier les créatures surnaturelles des créatures vulgaires. Ils comptent sur des compétences de chasse vulgaires et/ou la magie Intellego pour dénicher des Liens mystiques de leurs proies (ce qui accroît leur Pénétration). Les chasseurs peuvent suivre n'importe quelle école de combat magique, même si la plupart d'entre eux évitent l'École du Fondateur.

### LES HORS-LA-LOI ET LES RENÉGATS

Tous les mages Flambeau ne sont pas des individus honorables. Comme les chevaliers-voleurs d'Europe Mythique, certains membres de la maison Flambeau (et d'autres Maisons, d'ailleurs) entreprennent de voler les vulgaires, voire même d'autres magiciens. La magie peut être très utile quand il s'agit de ne pas se faire prendre : un mage fûté sera capable de vivre comme un bandit aussi longtemps que les Quaesitores ne le devanceront pas.

Certains mages hors-la-loi sont des vauriens qui pillent et brutalisent les plus faibles qu'eux. D'autres se

voient comme des combattants de la liberté, prêts à enfreindre le Code pour résister à un roi malveillant ou à un envahisseur étranger. Quelques rares sont contraints au banditisme à cause de l'effondrement des sources normales de revenus de leur alliance. Comme les hors-la-loi vulgaires, les mages-voleurs ne sont pas toujours des professionnels et ne se lancent parfois dans la criminalité que ponctuellement. Les probabilités pour que des mages basculent dans la criminalité sont fonction de la rigueur avec laquelle le Code est appliqué dans leur Tribunal et dans l'ensemble de la saga. Même dans les régions où les Quaesitores veillent au strict respect du Code, il peut y avoir quelques mages estimant que les récompenses d'une vie de bandit valent la peine de prendre le risque.

En général, les mages-voleurs préfèrent les magies qui ne sont pas immédiatement visibles afin que leurs victimes ne puissent pas les identifier comme des magiciens. Ils suivent souvent les techniques de combat de l'École de Ramius pour ses tactiques moins voyantes. Plutôt que de lancer des sorts d'attaque, les hors-la-loi rusés préfèrent faire appel à une magie de reconnaissance, de défense et d'évasion.



magiciens est un tor

## L'incantation sans effort

Un mage peut choisir de s'assurer que le Total de Pénétration d'un sort n'exécède pas 0. En pratique, le mage lance le sort sans plus d'effort que nécessaire pour éviter la fatigue et choisit de ne pas utiliser sa compétence de Pénétration. Étant donné que la plupart des mages ont une Résistance magique minimum de 0, le mage qui incante peut de ce fait s'assurer que son sort n'affectera aucun mage, à condition qu'il ne fasse pas un échec critique.

L'incantation sans effort ne nécessite aucune compétence ni aucun effort. Elle est utile dans les tournois magiques, ou même lorsqu'un mage lance un sort couvrant une large zone et qu'il ne tient pas à affecter malencontreusement les mages qui se trouvent dans la zone ciblée.

## Les tournois des Flambeau

Depuis la fin du Schisme, la maison Flambeau tient des tournois organisés. Le tournoi majeur est une compétition régulière qui a lieu à Castra Solis et dure les cinq jours qui encadrent le solstice d'été de chaque année bissextile (les tournois les plus récents furent tenus en 1219 et en 1220). D'autres tournois sont parfois organisés dans d'autres alliances Flambeau, que ce soit à intervalles réguliers (comme, par exemple, tous les sept ans) ou pour célébrer des occasions spéciales.

Les tournois de la maison Flambeau ne sont pas exclusifs : tous les membres de l'Ordre sont invités à y prendre part. Ces tournois attirent généralement un grand nombre de participants des maisons Tylalus et Tremere. Ils aident à développer l'esprit de camaraderie en partie parce qu'ils donnent aux mages Flambeau la chance de soutenir leur propre Maison.

### Le certamen

Le certamen est l'événement fondamental des tournois de magiciens. La compétition est en principe organisée sous forme d'éliminatoire. À chaque tour du tournoi, un couple de mages s'affronte. Celui qui remporte deux duels sur trois au cours du match poursuit jusqu'au tour suivant. Les participants se voient accorder quinze minutes de pause entre les duels et au moins une heure entre chaque match. Tout un panel d'officiels (généralement des mages qui n'ont pas l'intention de participer) s'appuie sur un système de sélection pour pré-organiser les matchs par catégories afin que les participants les plus forts (d'après les officiels) ne s'affrontent pas avant le dernier tour du tournoi.

Les règles normales du certamen sont altérées pour les besoins du tournoi. Le mage le plus jeune choisit la





Forme tandis que le plus âgé choisit la Technique (il est rare que les participants aient exactement le même âge hermétique et, dans ces cas-là, on décide à pile ou face). Les participants peuvent opposer leur veto au choix de l'adversaire, comme d'habitude, mais ils ne peuvent pas faire appel à ce droit lors des premier et deuxième duels du match. Ainsi, chaque participant est sûr de voir son premier choix validé au moins une fois. Bien que le Droit périphérique permette au vainqueur du certamen de lancer un sort sur le perdant, les règles du tournoi l'interdisent strictement.

## Le dimicatio

Le dimicatio, qui signifie « lutte » ou « combat », est un autre tournoi populaire. Il n'a rien à voir avec le certamen standard. Les participants tentent de lancer de véritables sorts sur leur adversaire en utilisant l'option de l'« incantation sans effort » (cf. encadré). Chaque mage emploie une défense à incantation rapide (ArM5, p. 135) pour essayer de bloquer le sort adverse. Le premier mage dont le sort passe la Parma de l'adversaire est déclaré vainqueur.

Inutile de préciser que ce tournoi n'est pas exempt de dangers substantiels. Les sorts ciblés, qui passent donc automatiquement la Résistance magique si le jet de visée est réussi, sont strictement interdits. L'épreuve est toujours soumise à un contrôle étroit et se déroule toujours devant un arbitre et de nombreux spectateurs. L'arbitre lance un sort Intellego Vim, comme Vision des magies actives, pour déterminer qui est le vain-

queur. Si le sort d'un mage ignore (pour les raisons à peine évoquées ci-dessus) la Parma de l'adversaire, on considère qu'il s'agit d'un acte criminel et une enquête hermétique active est engagée. Les règles de l'épreuve autorisent tous les sorts ciblant directement l'adversaire (et plus le niveau du sort est élevé, plus il sera difficile de se défendre contre lui). Boule de flammes abyssales fait partie des sorts que le public préfère.

Le dimicatio impliquant un risque élevé d'accidents ou d'actes criminels, certains Quaesitores cherchent à faire interdire l'épreuve. Cela ne fait qu'accroître son attrait aux yeux de la plupart des mages Flambeau. Le grand tournoi de Castra Solis inclut toujours une épreuve de dimicatio. Tout mage remportant au moins deux matchs en certamen se qualifie pour y participer et le dimicatio rapporte son propre trophée.

## La mêlée des magiciens

Pratique encore plus controversée que le dimicatio, la mêlée des magiciens est un événement inhabituel et dangereux au cours duquel des mages et des équipes de servants se battent réellement entre eux. Le but de la mêlée des magiciens est qu'un magicien parvienne à lancer un sort de portée Contact sur le mage adverse (en utilisant l'incantation sans effort). Pour cela, il doit vaincre les servants qui protègent le mage.

Chaque équipe se compose d'un mage et de cinq servants. Les mages sont autorisés, et même encouragés, à étendre leur Parma Magica pour couvrir certains de leur servants, sinon tous.

## Le dimicatio en détail

Si vous souhaitez faire jouer une épreuve de dimicatio, référez-vous aux règles de combat normales. Les participants commencent à portée de Voix l'un de l'autre. L'épreuve commence au son de la cloche ou à un autre signal. Les deux participants font leur jet d'Initiative et le vainqueur lance le premier sort offensif. Le défenseur doit lancer une défense à incantation rapide. Les règles de la défense à incantation rapide sont présentées en page 135 d'ArM5.

Le conteur doit faire appel à son bon sens pour déterminer quelles sont les combinaisons de Forme et de Technique efficaces pour se défendre contre un sort donné, en prenant bonne note de la règle générale selon laquelle une défense à incantation rapide égale à 1,5 fois le niveau du sort reçu est, en principe, suffisante. Par exemple, si un mage lance Boule de flammes abyssales (CrIlg 35), son adversaire peut se défendre avec Creo Aquam (pour éteindre le feu), Fego Ignem (pour parer la boule de feu), voire même Creo Herbam (pour créer un boucher en bois). Les défenses Perdo Vim peuvent également fonctionner mais doivent satisfaire aux règles normales de dissipation de la magie (ArM5, p. 239). Les choses se compliquent si le défenseur ne parvient pas à identifier la Forme.

Si le défenseur réussit, il peut lancer un sort offensif à son tour et dans l'ordre d'initiative. Le cycle se répète en suivant la séquence de combat normale. Les règles de l'épreuve autorisent les mages à utiliser du vis s'ils le souhaitent.

La mêlée des magiciens est un tournoi de plaisance, uniquement destiné à satisfaire les participants et les spectateurs. Les règles exactes de l'épreuve varient d'un tournoi à l'autre (elles n'ont pas encore été uniformisées) mais elles incluent généralement ces principes :

- en général, seuls les sorts de portée Contact et Personnelle sont admis. Cela empêche les mages de neutraliser les servants adverses trop facilement. Certains tournois autorisent les sorts de portée de Voix à partir du moment où le lanceur ne les lance que sur ses propres servants.

- les servants sont généralement équipés d'armes diminuées (Dégâts -3) et le choix des armes peut être restreint (les marteaux de guerre ne sont pas des armes sûres pour un tournoi).

- les sorts infligeant des dégâts peuvent être limités à une magnitude 3 ou inférieure quand ils ne sont pas complètement interdits. (Le tournoi de Castra Solis les interdit.)

- les objets magiques sont autorisés dans la mesure où ils répondent à toutes les restrictions imposées concernant les sorts. Les mages sont autorisés à utiliser du vis pendant la mêlée des magiciens.

Même avec ces règles, le risque de mort accidentelle ou de blessure est si important que beaucoup de Quaesitores sont effarés que de tels événements aient pu voir le jour.

## Les prix des tournois

Lors des tournois, les mages ne s'affrontent pas uniquement pour la gloire et le prestige. L'animateur du tournoi remet également des prix. Ce peut être quelque chose d'aussi simple qu'une bourse de vis, une tour (dix pions) étant un prix moyen. Les grands tournois offrent des prix plus somptueux, comme des livres, des objets enchantés mineurs et même des objets magiques majeurs. Tout ce que la plupart des mages apprécieraient peut devenir un prix. Plus le prix est important, plus les participants au tournoi sont nombreux. Les archimages sont généralement ravis de laisser les jeunes mages s'affronter, mais un prix vraiment exceptionnel pourrait pousser certains d'entre eux à quitter le banc de touche.

## Les défis spéciaux

Les tournois peuvent également inclure un défi spécial imaginé par l'animateur de l'événement. Une description générale du défi est présentée en avance du tournoi afin que les participants sachent ce qui les attend s'ils remportent le tour de qualification. Ce défi peut être n'importe quoi que l'animateur décide d'organiser mais il s'agit en général d'une épreuve spectaculaire, possiblement dangereuse, comme par exemple voler un bijou magique protégé par des trolls ou prendre part à une course au milieu d'un labyrinthe truffé de pièges magiques. Une fois encore, certains Quaesitores (et les autres mages en général) voient ces défis spéciaux d'un mauvais œil car ils sont souvent dangereux et franchissent parfois les limites en agressant les êtres féeriques.

## Divertissements et événements secondaires

Les grands tournois peuvent aussi inclure des événements mineurs. Les épreuves de précision employant des sorts ciblés, un peu comme les tournois d'archerie vulgaires, ne sont pas rares. Il peut exister différentes épreuves indépendantes pour les apprentis et les servants. La compétition est accompagnée de musique, de jeux et de festins où l'alcool coule à flot.



## La Guerre des magiciens

Cette partie présente les questions pratiques à prendre en compte si votre saga intègre une Guerre des magiciens : comment se préparer pour une Guerre des magiciens, quelles sont les considérations sociales d'une telle guerre et les tactiques qui peuvent aider le personnage à l'emporter (tout au moins à y survivre). Ces informations s'appliquent à tous les mages de toutes les Maisons, quoique les mages Flambeau, du fait de leur compétences martiales et de leur honneur, soient peut-être les plus susceptibles d'y recourir. Les aspects légaux de la Guerre des magiciens sont traités dans *Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées*.

### La Guerre des magiciens et l'Ordre

La Guerre des magiciens fut intégrée au Droit hermétique sur l'insistance de Flambeau le Fondateur, qui souhaitait s'assurer que ses ennemis ne pourraient jamais échapper à sa vengeance, même s'ils rejoignaient l'Ordre. Le Code en lui-même ne traite de la Guerre des magiciens qu'en termes généraux, les détails apparaissant dans le Droit périphérique.

L'une des caractéristiques essentielles de la Guerre

des magiciens est sa durée limitée. Une Guerre des magiciens ne peut être déclarée qu'une nuit de pleine lune. Elle débute alors au lever de la pleine lune suivante et dure jusqu'au lever de la troisième pleine lune. Puisqu'il peut être relativement facile pour un magicien d'échapper à son adversaire pendant un mois lunaire, la Guerre des magiciens ne se solde pas systématiquement par la mort de l'un ou l'autre des combattants.

Le Code définit la Guerre des magiciens comme un conflit entre deux magiciens exclusivement. La plupart des magiciens, en 1220, appartiennent à une alliance qui leur offre sa protection dans l'éventualité d'une Guerre des magiciens. Bien que la Guerre des magiciens autorise les combattants à se placer hors de la protection du Code, elle ne leur donne pas l'autorité de violer les droits des autres mages. Un combattant impliqué dans une Guerre des magiciens ne peut légalement pas détruire ou voler la propriété de magiciens autres que son adversaire, il ne peut pas espionner les mages non-combattants ni les attaquer s'ils se mettent sur son chemin. Cela signifie qu'un combattant dans une Guerre des magiciens peut, en principe, essayer d'échapper à son adversaire en se terrant dans sa propre alliance. Non seulement il bénéficie de la protection de toutes les *Ægis* du foyer dont son alliance peut disposer, mais ses sodales peuvent refuser à son adversaire le droit d'entrer dans l'alliance. Si l'ennemi tente d'entrer sans permission, les membres de l'alliance sont autorisés à employer la force nécessaire pour le chasser (ils ont le droit de déposer une plainte contre lui au Tribunal). S'ils n'ont pas le droit de tout simplement tuer l'intrus, le Code autorise néanmoins les mages à défendre leur

## Déclaration de guerre

L'Ordre d'Hermès reconnaît que les mages ne sont pas toujours dans leur sanctum. Rien ne garantit qu'un mage sera chez lui le jour où arrivera une déclaration de Guerre des magiciens. Il appartient à votre troupe de décider de la façon exacte dont le Droit périphérique s'applique à ce genre de situation. La réponse peut varier d'un Tribunal à l'autre.

Tout l'intérêt d'imposer que la déclaration de guerre arrive à une date donnée (la nuit de la pleine lune) est de réduire le nombre de querelles sur la question de savoir si la déclaration a été faite dans les règles de l'art. Ainsi, le simple fait de se cacher dans son propre sanctum et de refuser les messages arrivant les nuits de pleine lune sera probablement sans effet. La plupart des Tribunaux estiment que la déclaration de guerre a été dûment présentée si le destinataire était dans son alliance et que la déclaration a été épinglée à la porte de son sanctum.

La situation est plus délicate quand le destinataire est absent ou lorsqu'il est impossible de prouver qu'il était présent. Une solution possible consiste pour le Tribunal à exiger des mages en déplacement prolongé qu'ils indiquent à la maison Mère une nouvelle adresse où faire suivre leur courrier. D'autres Tribunaux peuvent exiger du mage qu'il désigne un représentant autorisé à recevoir sa correspondance officielle pendant son absence. Si un Tribunal emploie l'une ou l'autre de ces procédures, il jugera probablement chaque mage responsable de les respecter. On considère qu'un mage absent n'ayant pas de représentant ou de nouvelle adresse ignore volontairement le message.

Si le messager n'est pas en mesure de remettre la déclaration au destinataire, l'autre alternative est de s'en référer à un Quaesitor, qui engage une enquête rapide (en demandant par exemple aux autres membres de l'alliance du destinataire où celui-ci se trouve) puis décide de la validité de la déclaration dans un délai fixé. La raison pour laquelle il faut attendre un mois avant que la Guerre des magiciens ne débute s'explique en partie parce que cette période permet aux officiels de vérifier la validité de la guerre.

Le Droit périphérique d'un Tribunal peut exiger que les déclarations de Guerre des magiciens soient remises par des Toques Rouges. Même si le Tribunal n'impose pas cette condition, il est fortement recommandé de faire appel aux Toques Rouges en raison de leur statut officiel et de la présumée neutralité du messager. Certains Tribunaux exigent qu'une copie de toutes les déclarations de Guerre des magiciens soit envoyée à un Quaesitor, voire même que la déclaration reçoive le sceau d'un Quaesitor avant d'être remise à son destinataire.

territoire.

Le Code s'assure également qu'il soit difficile pour un mage d'espionner l'alliance de son adversaire. L'utilisation des magies qui révèlent des informations sur d'autres mages de l'alliance, ou qui ont seulement le potentiel de les dévoiler par accident, est généralement considérée comme une infraction au Code.

Quand un combattant cherche à se cacher à l'intérieur d'une alliance amie, son adversaire n'a pas beaucoup d'options. Il peut renouveler sa déclaration de Guerre des magiciens, plusieurs fois si nécessaire, piégeant ainsi son adversaire entre ses propres murs. Le Droit périphérique impose que la première Guerre des magiciens soit terminée avant qu'une nouvelle puisse être déclarée. Ainsi, les déclarations répétées entraînent un cycle d'un mois de guerre suivi d'un mois de paix (correspondant à la période d'attente avant la guerre suivante).

L'autre solution consiste à déclarer la Guerre des magiciens aux sodales ou à d'autres alliés de l'ennemi. Chaque Guerre des magiciens se définit légalement comme un conflit entre deux mages, mais rien n'empêche un mage de se lancer dans plusieurs Guerres des magiciens en même temps. Il est possible de déclarer une Guerre des magiciens indépendante contre chacun des membres d'une alliance. Ceci permet d'attaquer l'alliance légalement et en toute impunité. Un seul magicien peut causer beaucoup d'ennuis avec des attaques éclair même si, bien entendu, il prend le risque non-négligeable de voir ses adversaires combiner leurs forces pour le tuer.

Quand un conflit gagne en intensité, le risque que de plus en plus de mages et d'alliances intègrent les hostilités augmente en conséquence. Par exemple, un magicien peut déclarer une Guerre des magiciens à un adversaire qui trouve alors refuge dans son alliance. L'agresseur premier peut ensuite déclarer la guerre à l'ensemble de l'alliance et attaquer ses terres, brûlant les bâtiments et assassinant les servants. L'alliance de l'ennemi peut alors ramener de force l'agresseur en son sein, ce qui pourrait facilement plonger cette deuxième alliance dans la guerre. S'il y a des pertes, les amis et les alliés des mages tués peuvent chercher à se venger, propageant un peu plus le conflit.

À cause du risque d'escalade, la plupart des alliances ne voient que peu d'intérêt à se laisser entraîner dans une Guerre des magiciens opposant deux individus. Bien que la plupart des alliances soient généralement prêtes à défendre les leurs contre toute agression injustifiée, si un mage se met d'autres magiciens à dos puis essaye de se cacher derrière ses sodales, elles verront alors les choses sous un autre angle. Les chartes d'alliance incluent parfois des clauses qui interdisent à leurs membres de mettre l'alliance en danger par leurs actions.

Les alliances tiennent généralement à ce que les Guerres des magiciens se règlent sans que leurs propres membres ne se fassent tuer. Afin d'empêcher les guerres de dégénérer, les alliances auxquelles les combattants appartiennent sont parfois prêtes à négocier une résolution (à l'insu des combattants s'il le faut). Les termes peuvent prévoir une compensation pour les griefs engendrés par la Guerre des magiciens, un arbitrage par un Quaesitor ou un autre parti neutre, voire même l'exil d'un ou deux des mages dans un autre Tribunal.

## Les raisons de déclarer la Guerre des magiciens

Une déclaration de Guerre des magiciens ne signifie pas toujours que l'agresseur a l'intention de tuer son adversaire. Le Code autorise les combattants à s'entretuer mais n'exige pas qu'ils le fassent. Parfois, le but d'une Guerre des magiciens est simplement de forcer l'adversaire à négocier. Ce peut également être de convaincre l'alliance de l'adversaire de s'impliquer dans la résolution du conflit.

La Guerre des magiciens peut être un moyen de harceler et d'intimider un autre mage, notamment s'il est jeune ou faible. Un mage tyrannique pourra simplement déclarer une Guerre des magiciens de temps à autres pour envoyer le mage plus faible se terrer dans son sanctum. Ce type de stratégie peut se retourner contre l'agresseur si le mage plus faible a de puissants amis ou si son alliance se lasse de ces perturbations. En général, si les Tribunaux sont réticents à poursuivre les mages pour une utilisation trop libérale de la Guerre des magiciens, les cas d'abus extrêmes peuvent donner lieu à des accusations de mise en danger de l'Ordre.

Étant donné que les mages qui se lancent dans une Guerre des magiciens renoncent à la protection du Code, il arrive que des mages en usent pour commettre des actes qui seraient autrement considérés comme illégaux. Par exemple, un mage peut déclarer une Guerre des magiciens pour ensuite piller le sanctum de son adversaire ou espionner ses activités. Il y a toujours le risque de se faire tuer au cours du processus, ou de subir une deuxième Guerre des magiciens en représailles.

Les alliances ont tendance à voir d'un très mauvais œil les membres qui provoquent les magiciens voisins de cette manière et peuvent en venir à conspirer avec leurs voisins en vue de châtier ou d'expulser le fauteur de troubles.

Les mages qui se sentent menacés par un adversaire (ou qui sont simplement paranoïaques) recherchent parfois la protection d'un mage plus puissant. Le mage fort fait le serment public de venger le mage faible si ce dernier venait à se faire tuer au cours d'une Guerre des magiciens (quoique le serment soit nul si le mage faible initie la guerre). Avec le bon champion, ces pactes peuvent être un puissant moyen de dissuasion. Certains membres de la maison Flambeau se vantent d'avoir recouru à ces pactes pour mettre un terme à de sanglantes vendettas et apporter un peu plus de paix dans l'Ordre. De temps en temps, il arrive qu'un agresseur n'ait pas connaissance d'un pacte, qu'il pense que le champion bluffe ou qu'il pense pouvoir le vaincre, et c'est ainsi que des mages sont parfois contraints de déclarer la Guerre des magiciens pour honorer un serment.

La raison sans doute la plus valable de déclarer une Guerre des magiciens est que l'adversaire ait enfreint le Code ou soit suspecté de l'avoir fait. Les mages peuvent toujours déposer une plainte devant le Tribunal mais il est parfois difficile d'obtenir des preuves solides et il arrive que les autorités locales soient indifférentes ou corrompues. Certains mages, notamment au sein de la maison Flambeau, sont trop fiers pour se tourner vers les Quaesitores et se sentent tout à fait capables de défendre leurs propres intérêts.

La menace d'une Guerre des magiciens peut également servir à renforcer un pacte entre deux mages. Chacun jure de déclarer une Guerre des magiciens à l'autre si celui-ci ne respecte pas le marché.

## Se préparer à la Guerre des magiciens

En général, quand une déclaration de Guerre des magiciens arrive, il est déjà trop tard pour se préparer efficacement. Il est plus aisé de répondre à une Guerre des magiciens d'abord par la fuite en se cachant, puis ensuite en combattant une fois que le mage a eu le temps de rassembler des ressources et d'établir un plan.

La meilleure défense contre la Guerre des magiciens reste sa propre alliance. Lorsqu'ils sont entourés de fidèles servants et de sodales amis, protégés par des murs de pierre et, plus important encore, par une *Ægis* du foyer, la plupart des mages estiment que c'est un faible prix à payer que de rester cloîtrés dans leur sanctum jusqu'à expiration de la validité de la Guerre des magiciens. De bonnes relations avec ses sodales rendent ceux-ci plus enclins à apporter leur aide (plutôt que de marchander secrètement avec l'ennemi pour rester en dehors du conflit).

Il arrive parfois qu'un mage veuille éviter d'entraîner son alliance dans le conflit. Pour cela, il peut être préférable qu'il quitte le Tribunal un certain temps. Certains mages voient l'exil auto-imposé comme une conduite plus honorable que de rester chez eux et d'exposer leurs sodales à la colère d'un mage hostile. Ces mages cherchent souvent refuge dans une autre alliance (plus elle est loin, mieux c'est). Le plus souvent, l'ennemi est peu enclin à poursuivre le mage qui s'est exilé. S'il en a la possibilité, le mage qui s'exile devrait écrire à l'alliance d'accueil pour lui expliquer qu'une Guerre des magiciens pourrait bien être inévitable et qu'il requiert son hospitalité dans l'éventualité où le pire devait se produire.

Même si un mage décide de se battre plutôt que de prendre la fuite, il est toujours mieux qu'il quitte son alliance pour éviter que ses sodales ne se retrouvent entraînés dans le conflit et pour compliquer la tâche de l'ennemi, qui ne sait alors plus où attaquer. Avec quelques pions de vis et une grotte bien cachée ou une cabane isolée, il est possible d'établir un refuge parfaitement défendable grâce à des sorts comme *Vallée voilée* ou *Illusion du château déplacé*. La plupart des mages voient l'*Ægis* du foyer comme un sort que seules les alliances emploient dans leurs défenses, mais il n'y a aucune raison pour qu'un mage ne puisse pas créer sa propre *Ægis* autour de son refuge personnel. Dans l'idéal, le mage aura choisi son refuge longtemps à l'avance, en aura gardé la localisation secrète et aura peut-être même prévu des provisions pour deux ou trois mois.

Bien que les autres mages ne soient pas autorisés à prendre part franche à une Guerre des magiciens, rien ne les empêche d'apporter leur aide. Les prêts de vis, d'objets enchantés ou de tablettes d'incantation peuvent faire la différence entre la mort et la victoire. Il est même possible de convaincre des mages de lancer des sorts au nom du combattant. Les sorts de durée Lune, qui durent tout le temps de la pleine lune et de la nouvelle lune, sont particulièrement utiles. Lancés après le coucher de la lune lors de la première nuit de la Guerre des magiciens, ces sorts durent tout le reste du conflit.

## Faire la Guerre des magiciens

Dans les Guerres des magiciens, la plupart des mages ne se contentent pas de se précipiter tête la première sur le champ de bataille pour affronter leur ennemi. Si cela arrive parfois, ils essayent le plus souvent de se pourchasser en tendant des pièges et des embuscades.

Gagner une Guerre des magiciens, ou même y survivre, relève davantage de la ruse que de la puissance de combat brute. Un ennemi ne peut pas attaquer ce qu'il ne peut trouver. Flambeau le Fondateur fut incapable de retrouver tous les sorciers qui avaient tué son maître du fait de ses lacunes en *Intellego*. Le mage prudent reste caché en utilisant des sorts comme *Déplacement sans trace*, *Image déguisée* ou *Voile d'invisibilité*. Dans une Guerre des magiciens, la victoire dépend majoritairement de bonnes combinaisons de sorts d'attaque, de défense, de discrétion et de reconnaissance.

L'issue d'une Guerre des magiciens peut reposer sur l'éventualité qu'un mage acquiert un Lien mystique avec son adversaire. La valeur réelle d'un Lien mystique correspond au bonus qu'il apporte au multiplicateur de *Pénétration* du mage (cf. *ArM5*, p. 136). En principe, il permet aussi de lancer des sorts sur l'ennemi depuis une bonne distance, comme *Quête inexorable*, pour découvrir sa cachette, ou *Ouverture du tunnel intangible*, pour l'attaquer directement. En pratique, ces sorts à longue portée sont inefficaces à moins que le lanceur ne puisse atteindre un Total de *Pénétration* élevé.

Il est un principe fondamental d'autodéfense qui consiste à éviter de laisser un Lien mystique qu'un ennemi pourrait trouver facilement. Bien entendu, c'est plus facile à dire qu'à faire : un cheveu que l'on a perdu, une goutte de sueur ou même un fil de robe accroché à une brindille peuvent constituer des Liens mystiques qui durent plusieurs heures ou plusieurs jours. Les sorts d'*Intellego Corpus* permettent de trouver ces liens que sont les cheveux, le sang et les peaux mortes. Si un mage pense à chercher des Liens mystiques lui appartenant, il pourra alors les détruire avec une magie *Perdo Vim*.

Sans Lien mystique, la plus grande difficulté au cours d'une Guerre des magiciens est généralement de trouver l'ennemi avant qu'il ne vous trouve. Piste à la lueur féérique, qui ne s'appuie sur aucun Lien mystique, peut s'avérer des plus utiles. Les combattants sont libres d'utiliser la magie de scrutation l'un contre l'autre, mais n'oubliez pas que les sorts de scrutation ne détectent pas le mage à moins de pénétrer sa *Résistance magique*. Un autre moyen de trouver l'ennemi consiste à interroger ses servants : les sorts tels que *Question silencieuse* ou *Aura de l'autorité légitime* donnent souvent quelques résultats, même si la légalité de telles tactiques est douteuse. Étant donné que les servants et les résidents d'alliance ont une très faible *Résistance magique*, sinon aucune, ils sont plus une gêne qu'un atout dans les Guerres des magiciens. Un mage avisé gardera ses plans et son emplacement secrets, les taisant même à ses serviteurs vulgaires les plus dignes de confiance.

Les déguisements magiques sont faciles à créer et peuvent aider à échapper à l'ennemi, à rassembler des informations discrètement et, pourquoi pas, à se rapprocher suffisamment pour surprendre un adversaire imprudent. Il est possible de voir au-delà des déguisements magiques grâce à *Vision de la vraie forme* ou *Distinguer le vrai du faux*. Les sorts génériques d'*Intellego Vim*, comme *Vision des magies actives*, permettent de révéler la présence de déguisements magiques, ce qui

est bien souvent la meilleure parade après la capacité à les percer. Pour être efficaces, tous ces sorts doivent passer la *Résistance magique*. Il est donc beaucoup plus facile pour un mage de se déguiser que de voir à travers le déguisement d'un autre mage (sans compter que l'usage excessif des sorts *Intellego* peut tôt ou tard conduire à des accusations de scrutation sur quelque mage non-impliqué dans la Guerre des magiciens). Le déguisement magique étant facile et efficace pour ce qu'il est, certains mages se sont ouvertement posé la question de savoir comment ne serait-ce qu'une seule Guerre des magiciens a pu déboucher sur une issue décisive.

Bien que les jeunes mages puissent se sentir très vulnérables face une Guerre des magiciens, la ruse, la débrouillardise et la stratégie sont toutes aussi importantes que la puissance magique brute. Certaines Guerres des magiciens ont été remportées par des mages qui n'ont jamais lancé le moindre sort sur leur adversaire. Une dague dans le dos peut valoir bien plus qu'un *Pilum* de feu en face-à-face.



## Les écoles de combat magique

Lorsqu'ils imaginent la maison Flambeau, beaucoup de mages pensent à la magie du feu. Flambeau le Fondateur était un maître de l'Art d'Ignem et un grand nombre de mages Flambeau suivent ses traces. En tant que Maison des guerriers et des champions, les Flambeau comptent toute une variété de mages combattants, qui ne s'appuient pas tous sur la magie du feu. Apromor, le premier apprenti de Flambeau, se concentra plutôt sur la magie Perdo. Au fil du temps, les mages qui ont suivi ont inventé de nouveaux styles de combat.

Les mages de la maison Flambeau parlent d'« écoles » de combat magique pour désigner ces différents styles. Ces écoles ne sont pas des lignées officielles. Ce sont simplement des groupes de mages ayant choisi une approche commune du combat magique. Tout comme les érudits vulgaires diront d'un philosophe que c'est un élève de l'école d'Aristote, les mages Flambeau parlent de mages de l'École du Fondateur ou de l'École d'Apromor. La classification des magiciens par école est plus précise que la distinction en fonction des Arts qu'ils préfèrent. Se battre avec des sorts de feu est une approche plutôt directe mais il existe d'autres Arts, comme Rego, qui peuvent être utilisés de bien des façons. La référence aux écoles donne aux mages Flambeau la terminologie nécessaire pour discuter tactiques et contre-mesures ainsi que pour se lancer dans de longs débats tortueux sur les raisons selon lesquelles l'école de prédilection de l'un vaut mieux que toutes les autres.

Les mages Flambeau ont nommé chaque école de combat magique en fonction du mage précurseur qui l'a inventée. Les mages parlent parfois d'écoles pour désigner les styles de magie des autres Maisons : un mage qui se bat avec des objets enchantés appartiendra à l'École de Verditius tandis qu'un mage qui se bat en se métamorphosant en animal appartiendra à l'École de Bjornaer.

### Choisir une école

Tous les mages qui apprennent des sorts utiles pour le combat se préparent à suivre une école de combat magique, qu'ils en aient conscience ou non. Les mages Flambeau ont tendance à choisir soigneusement leurs écoles de combat, consacrant beaucoup de temps à l'étude et au travail en laboratoire pour les maîtriser. Il y a une grande différence entre un mage qui connaît quelques sorts de combat dépareillés et un mage qui a consacré de nombreuses saisons à soigneusement étudier les Arts, Compétences et sorts interconnectés qui font l'efficacité d'une école.

Les mages Flambeau ont tendance à graviter autour des écoles de combat les plus adaptées aux forces personnelles de leur Don, c'est-à-dire à leurs Vertus hermétiques (et à leurs Vices). C'est exactement ainsi que la plupart des écoles furent inventées au départ : quelque mage de l'époque développa une stratégie qui tirait parti de ses forces individuelles. Il y a d'autres

## Les écoles de combat magique

École	Description (Vertu conseillée)
Le Fondateur	Attaques utilisant le feu (Talent pour Ignem)
Apromor	Blesse directement l'ennemi avec Perdo (Talent pour Perdo)
Boreas	Attaques directes utilisant le froid (Talent pour Ignem ou Talent pour Perdo)
Ramius	Attaques vulgaires, défenses magiques (Combattant)
Sébastien	Attaques directes utilisant une Forme autre qu'Ignem (Expertise magique)
Vilano	Sorts ciblés passant la Résistance magique (Talent pour la Finesse ou Prudence pour la Finesse)

raisons de choisir une école particulières : par exemple, les mages choisissent souvent une deuxième école pour compenser les faiblesses éventuelles de leur école principale, ou alors ils choisissent une école adaptée au combat contre un type d'ennemi particulier.

Les mages formés dans la maison Flambeau ne choisissent pas leur école : ce sont leurs parentes qui les sélectionnent pour eux. En général, le parent forme simplement son apprenti à sa propre école de prédilection mais il existe des exceptions. Si le Don d'un apprenti est manifestement adapté pour une école particulière, son parent peut le former à cette école dans son intérêt. Parfois, le parent choisit une école différente pour son apprenti car lui-même cherche à l'étudier. Dans tous les cas, l'école assignée à l'apprenti Flambeau peut correspondre ou non à celle que l'apprenti aurait choisie pour lui.

Les mages des autres Maisons qui rejoignent la maison Flambeau sont libres de suivre l'école qu'ils souhaitent, tout comme les mages Flambeau qui ont passé leur Gant.



## Exemples d'écoles de combat magique

Il existe de nombreuses écoles de combat magique, les suivantes n'étant qu'un aperçu, non une liste exhaustive.

### L'ÉCOLE DU FONDATEUR

VERTU CONSEILLÉE : Talent pour Ignem

Flambeau le Fondateur était un grand maître de la magie du feu. L'incinération des adversaires avec des sorts Ignem reste l'école de combat magique la plus populaire de sa Maison.

Bien que la maison Flambeau ne soit pas une vraie lignée, elle compte quand même une branche de mages se réclamant fièrement du Fondateur par sa deuxième apprentie, Elaine. Au fil du temps, d'autres mages qui ont un talent naturel pour la magie du feu ont rejoint la Maison, élargissant et renforçant sa tradition du feu. Un grand nombre de mages Flambeau possèdent des Vertus hermétiques relatives au feu, telles qu'une Expertise magique majeure pour le feu et les flammes, qui font de l'École du Fondateur un choix naturel pour eux.

Le feu présente plusieurs avantages en tant qu'arme. Les sorts Ignem font des dégâts exceptionnels à côté des autres sorts de magnitude similaire. Le feu peut blesser différents types d'adversaires : humains, animaux et même les plantes et les objets inanimés. Cela permet

aux disciples de l'École du Fondateur de se spécialiser dans une seule Forme uniquement et de quand même blesser presque tous les types d'ennemis. En plus de cibler l'adversaire directement, les sorts Ignem peuvent enflammer les environs : les feux qui brûlent naturellement sont capables de blesser les créatures, qu'importe leur Résistance magique. Un autre avantage de la magie du feu réside dans le fait que déchaîner des éclairs ou des rideaux de flammes a quelque chose de très impressionnant. Les sorts Ignem flamboyants créent la panique chez les animaux comme chez les soldats vulgaires, provoquant le chaos sur les champs de bataille.

L'École du Fondateur est très prisée pour toutes ces raisons mais, même ses disciples les plus fervents reconnaissent qu'elle a ses défauts. L'un des plus ennuyeux est que certains ennemis potentiels sont résistants au feu. Les dragons, par exemple, sont parfois résistants au feu et il y a même certains humains qui bénéficient d'une immunité magique au feu (grâce à la Vertu surnaturelle Immunité majeure). (Les démons d'Ars Magica 5e édition ne sont pas plus susceptibles d'être résistants au feu que les créatures des autres dimensions surnaturelles.) Les disciples de l'École du Fondateur doivent alors trouver d'autres tactiques pour contrer ces adversaires.

Bien que la magie du feu ait la capacité d'affecter des cibles de manière indirecte, les sorts qui infligent des dégâts supérieurs doivent passer la Résistance magique. « Ignem » est une spécialisation courante de la compétence Parma Magica (cf. ArM5, p. 137). La capacité spéciale Résistance magique de la Maîtrise de sort double la Résistance magique du mage contre les sorts

maîtrisés (cf. ArM5, p. 140). Les mages qui cherchent très sérieusement à se protéger de la magie du feu apprennent parfois à maîtriser les bases Flambeau, telles que Pilum de feu et Boule de flammes abyssales. Cela fait de l'École du Fondateur l'une des plus faciles contre laquelle se défendre pour les mages ennemis.

Heureusement, il n'est besoin d'apprendre (et de maîtriser) que quelques sorts puisqu'un même sort peut être utilisé contre de nombreux types d'adversaires et que les incantations répétées (ou multiples) sont tout aussi efficaces que l'incantation du feu. L'École du Fondateur est l'une des plus faciles pour développer des attaques directes, polyvalentes et à haut degré de Pénétration, surtout pour les mages qui possèdent une Vertu hermétique améliorant leurs sorts de feu.

L'autre inconvénient des sorts d'Ignem est qu'ils ne sont pas subtils. Quand un mage frappe son adversaire avec un éclair de feu, tout le monde est en mesure de dire qui est le lanceur. Les vulgaires ont un talent certain pour propager les histoires de mages lançant ce genre de sorts, ce qui peut pousser les Quaesitores à poser des questions embarrassantes. Les mages qui doivent opérer non loin des vulgaires trouvent souvent l'École du Fondateur bien peu pratique.

Le feu est réputé pour être difficile à contrôler et les échecs critiques d'Ignem peuvent être particulièrement désastreux.

Enfin, les mages qui se spécialisent lourdement dans l'École du Fondateur découvrent que leurs Arts ne leur permettent pas grand-chose d'autre que le combat. Beaucoup de mages Flambeau ne s'en soucient guère (ils se satisfont pleinement de leurs numéros à un tour quand ce tour est une Boule de flammes abyssales à Pénétration élevée). Les mages aventuriers, notamment ceux qui travaillent seuls, ont souvent besoin d'un éventail de capacités magiques plus large. La spécialisation limitée à une Forme affaiblit potentiellement le mage en certains.

L'École du Fondateur est un bon choix pour les joueurs débutants car elle est simple à utiliser et facile à améliorer par l'étude, mais il se peut que les joueurs souhaitent développer au moins une ou deux autres Formes afin d'élargir les compétences de leurs personnages.

## L'ÉCOLE D'APROMOR

**VERTU CONSEILLÉE :** Talent pour Perdo

L'École d'Apromor met l'accent sur la magie Perdo afin de blesser l'adversaire directement. Apromor fut le premier apprenti de Flambeau mais se détourna de la magie du feu en milieu de carrière.

Comparée à l'École du Fondateur, l'École d'Apromor présente de nombreux avantages. Si certaines créatures sont immunisées au feu, aucune n'est immunisée à la magie Perdo en tant que telle (quoique les sorts de Perdo doivent passer la Résistance magique). L'Art Perdo peut faire presque autant de dégâts qu'un sort Creo Ignem mais il est plus polyvalent. Les sorts de Perdo peuvent servir à désarmer, à aveugler ou à neutraliser l'ennemi de quelque autre manière plutôt qu'à le tuer tout simplement. En général, ils ignorent l'Encaissement de la cible, blessant complètement les chevaliers en armure, ou les dragons aux écailles de fer, aussi facilement que les adversaires plus vulnérables.

## Option : variante des avantages de la Maison

Les mages de la maison Flambeau gagnent une Vertu mineure gratuite à la création de personnage : c'est un avantage de leur Maison. Cette Vertu gratuite doit être Talent pour un Art (Ignem) ou Talent pour un Art (Perdo). Ces Vertus sont tout à fait appropriées à trois des six écoles de combat magique.

Si le conteur le souhaite, il peut autoriser les mages-joueurs qui veulent se spécialiser dans les Écoles de Ramius, de Sébastien ou de Vilano à remplacer la Vertu de Maison normale par l'une des Vertus mineures conseillées de leur école.

Les sorts de Perdo sont moins manifestes que les éclairs de feu. Il est évident que, lorsqu'un adversaire affiche tout à coup des blessures hémorragiques ou tombe raide mort sans un mot, les badauds se doutent qu'il y a de la magie à l'œuvre, mais ils auront bien plus de mal à identifier le lanceur. Dans la confusion générale de la bataille, il est parfois difficile de seulement remarquer les effets de Perdo : l'épée de l'adversaire s'est-elle brisée par accident ou sous le coup de quelque magie ? Apromor lui-même adorait les incantations sans geste, et beaucoup de ceux qui suivent son école tirent profit de la capacité spéciale « incantation statique » de la compétence Maîtrise de sort (ArM5, p. 140) pour que leurs sorts soient moins voyants. Ce peut être un pas de plus vers l'incantation silencieuse mais, la plupart des sorts normaux de Perdo étant de portée Voix, le lanceur devrait inventer des variantes de plus longue Portée (et de niveau supérieur) pour bénéficier pleinement de ce genre de tactique.

Les sorts de Perdo ne se limitent pas à leurs applications offensives. Les spécialistes de la Technique Perdo peuvent apprendre des sorts d'invisibilité, par exemple, ou des sorts Perdo Mentem permettant d'éviter le combat, comme Apaisement des élans du cœur. Il existe un certain nombre de sorts Perdo qui permettent d'effectuer des attaques indirectes en contournant la Résistance magique de l'adversaire. Gouffre béant en est un exemple et pourrait également servir à créer des tranchées défensives ou autres. La dissipation de la magie est un effet Perdo. Les effets Perdo de haut niveau peuvent même effacer des propriétés d'objet afin qu'ils fonctionnent de manière inhabituelle mais utile. Par exemple, un sort Perdo Corpus de haut niveau permettrait de rendre un individu léger comme une plume.

En dépit de sa plus grande polyvalence, l'École d'Apromor a aussi ses faiblesses. La plupart des attaques de l'École d'Apromor doivent pénétrer la Résistance magique. Les mages qui suivent cette école doivent donc consacrer beaucoup de temps d'étude aux compétences Pénétration et Maîtrise de sort. Ceci est en partie compensé par la plus grande variété d'attaques indirectes dont dispose l'École d'Apromor : un mage qui ne parvient pas à pénétrer la Parma Magica d'un ennemi le blessera peut-être en faisant s'écrouler un bâtiment sur lui (Effondrement du puissant castel, ArM5, p. 232).

## Augmenter la Pénétration

De nombreuses écoles de combat ainsi que de nombreux sorts utiles non-axes sur le combat nécessitent que le lanceur pénètre la Résistance magique de l'adversaire. Ce peut être particulièrement difficile surtout si la cible est un mage hermétique ayant une valeur correcte en Parma Magica. Voici quelques conseils pratiques qui aideront les mages-joueurs à contrer les adversaires bénéficiant d'une Résistance magique élevée.

Privilégiez les sorts de bas niveau : la Pénétration d'un sort se base sur le nombre de points du total de lancement qui dépassent le niveau du sort. De ce fait, les sorts de bas niveau sont plus indiqués contre les adversaires ayant une plus forte résistance à la magie. Un sort faible avec une Pénétration élevée vaut mieux qu'un sort puissant incapable de passer la Résistance magique de l'adversaire.

Améliorez la compétence Pénétration : l'amélioration des Compétences coûte cher en termes de points d'expérience et il peut sembler plus efficace de tout simplement augmenter les Arts à la place. Mais la Pénétration est plus importante qu'il n'y paraît. Tout d'abord, la compétence Pénétration augmente la Pénétration de tous les sorts, non des sorts d'un seul Art. Ensuite, la plupart des bonus qui augmentent la Pénétration sont des multiplicateurs de la compétence Pénétration. Plus la valeur de Pénétration est élevée, plus le bonus de la Compétence est important.

Tirez profit de la Maîtrise de sort : référez-vous à la capacité spéciale « pénétration » (ArM5, p. 140). Maîtrise de sort se rajoutant également au Total de Lancement du sort, elle a un effet secondaire (indirect) sur la Pénétration.

Établissez un Lien mystique : établissez un Lien mystique avec la cible, si vous en avez l'occasion. En fonction de la durée du lien, celui-ci pourra vous accorder un bonus de Pénétration (ArM5, p. 136).

Servez-vous des Liens sympathiques : si un mage dispose d'un Lien mystique, il devrait également essayer d'utiliser un Lien sympathique (ArM5, p. 136). Avec un tout petit peu de préparation, il sera probablement possible d'apprendre le surnom ou le nom de naissance de la cible, ce qui augmente le multiplicateur de Pénétration de +1 (n'oubliez cependant pas que les noms de baptême ne peuvent pas servir de liens sympathiques). Avec un peu plus de préparation encore, il sera possible de faire une représentation symbolique de la cible (à condition d'avoir une bonne compétence d'Artis anat) ce qui augmente encore le multiplicateur de +2. Ces bonus sont cumulables donc, un mage disposant d'un nom et d'une image de sa cible, bénéficiera d'un multiplicateur de  $\times 4$  ( $\times 1$  de départ, +1 pour le nom, +2 pour la représentation symbolique).

L'École d'Apromor exige que le mage apprenne différentes Formes s'il veut pouvoir affecter différents types d'ennemis. Les sorts Perdo Corpus ne sont, par exemple, d'aucune aide contre les démons ou les animaux. Les disciples de cette école gagnent les meilleurs Totaux de Pénétration lorsqu'ils essaient d'équilibrer leurs études entre Perdo, les Formes et les compétences Pénétration et Maîtrise de sort. Ceci en fait l'une des écoles les plus intensives en termes d'étude. Les mages doivent définir leurs priorités, mettant souvent l'accent sur Perdo et Pénétration avant toute chose, puis sur les Formes importantes et la Maîtrise de sorts particuliers. Plus le mage se concentre sur les Formes, plus il sacrifiera à la polyvalence inhérente de l'école.

## L'ÉCOLE DE BOREAS

**VERTU CONSEILLÉE :** Talent pour Ignem ou Talent pour Perdo

L'École de Boreas s'appuie sur la seule combinaison Forme-Technique Perdo Ignem. Boreas était un mage du IXe siècle, descendant de Flambeau par la branche d'Apromor. Il chercha à remédier au schisme apparent de sa lignée en développant une école de combat qui serait accessible aux disciples de Flambeau comme aux disciples d'Apromor.

La plupart des mages trouvent l'École de Boreas trop réductrice pour être vraiment intéressante. Même l'École du Fondateur présente des possibilités plus larges et polyvalentes. L'École de Boreas a cependant ses avantages et c'est ainsi que les disciples des autres écoles s'appuient parfois sur elle pour les formes d'attaque secondaires.

Le froid et les ténèbres sont deux sujets suffisamment limités pour se qualifier comme domaines d'Expertise magique mineure (ArM5, p. 78). Les mages qui possèdent des Vertus dans ces domaines peuvent être très efficaces dans l'utilisation de cette école.

Aussi simple que puisse paraître l'idée de Boreas, les sorts de froid évitent certaines des faiblesses des Écoles du Fondateur et d'Apromor. Les sorts de froid qui se perdent ne risquent pas de mettre le feu à un bâtiment. Le froid peut causer des dégâts à la plupart des choses vivantes avec une seule Forme, ce qui réduit la nécessité pour un disciple d'Apromor d'apprendre de multiples Formes pour affecter les êtres humains, les animaux et les êtres féeriques. En ce sens, Boreas a réussi dans sa tentative de créer une école de combat capable d'attirer les deux lignées majeures de sa Maison.

Comme pour les Écoles du Fondateur et d'Apromor, les attaques de l'École de Boreas doivent passer la Résistance magique. Mais, étant donné que cette école ne met l'accent que sur une seule combinaison Forme-Technique, sa maîtrise exige moins de temps d'étude qu'il n'en faut pour maîtriser l'École d'Apromor. Certains jeunes mages Flambeau décident de se spécialiser dans l'École de Boreas très tôt au cours de leur carrière, puis se diversifient ensuite avec l'École d'Apromor quand ils apprennent à maîtriser plusieurs Formes.

La principale limitation de l'École de Boreas tient à son éventail limité de sorts qu'autorisent les Arts Perdo Ignem. Parmi eux, on compte les sorts de ténèbres, qui peuvent être utiles pour la discrétion. Les sorts Perdo Ignem font moins de dégâts que les sorts Creo Ignem de magnitude similaire, mais ils sont à peu près aussi efficaces que les sorts Perdo Corpus.



## L'ÉCOLE DE RAMIUS

**VERTU CONSEILLÉE :** Combattant  
L'École de Ramius cherche à ignorer complètement la Résistance magique de l'adversaire en s'appuyant sur les attaques physiques non-magiques. L'école utilise la magie pour améliorer les propres compétences martiales du mage, insistant généralement sur la défense plutôt que sur l'attaque. Ramius était un membre de statut intermédiaire de la maison Tremere qui passa à la maison Flambeau après la Brèche de Tremere, en 848 apr. J.-C. Il était aussi doué pour les armes vulgaires que pour la magie. Ramius soutenait que se concentrer sur le contournement de la Résistance magique poussait les mages à se sur-spécialiser, ce qui réduisait leur efficacité aussi bien comme magiciens que comme guerriers. Il partit pour l'Ibérie et se joignit à la lutte de la maison Flambeau contre les magiciens Maures, pendant laquelle il perfectionna sa méthode consistant à porter des attaques vulgaires accompagnées d'augmentations magiques.  
L'École de Ramius ne privilégie pas les sorts comme Fil du rasoir ou Lame de flammes ardentes pour améliorer les attaques physiques du mage. Quand une arme est enchantée avec ce genre de sorts, la Résistance magique peut l'arrêter. Au lieu de cela, les disciples de Ramius préfèrent l'acier vulgaire et utilisent la magie pour améliorer leurs défenses ou leur efficacité martiale générale. Parmi les sorts populaires de l'école, on compte Pourpoint de soie impenétrable (ArM5, p. 183), Monture de la vengeance (ArM5, p. 184), Don de la robustesse de l'ours (ArM5, p. 201), Endurance des

berserkers (ArM5, p. 206), Hurllement du trait menaçant (ArM5, p. 209), Protection contre le feu et la chaleur (ArM5, p. 217) et Voile d'invisibilité (ArM5, p. 221). Les protections personnelles (les sorts de protection avec les paramètres Personnelle/Soleil/Individu plutôt que Contact/Anneau/Cercle) sont également très souvent utilisées pour protéger contre les armes ou contre les créatures surnaturelles.

L'un des principaux avantages de l'École de Ramius est qu'elle n'impose pas à ses disciples de se spécialiser dans des Arts particuliers. Puisqu'il n'est pas besoin de développer des Totaux de Pénétration élevés, ses disciples peuvent être plus éclectiques dans leurs choix d'Arts et de sorts. Les disciples de Ramius ont tendance à préférer les Arts qui ne sont normalement pas associés à des sorts d'attaque : Muto, pour améliorer leurs armures et leurs défenses, Rego pour les protections personnelles, et Corpus pour le développement et les soins personnels.

Un autre trait distinctif de l'École de Ramius est l'importance qu'elle accorde à la défense davantage qu'à l'attaque. Plutôt que de se concentrer sur la compétence Pénétration, les disciples de Ramius mettent souvent l'accent sur la Parma Magica. La Parma Magica offre une défense excellente et complète qu'il est possible d'améliorer encore avec des protections magiques bien choisies. Ramius insistait sur le fait qu'un mage qui néglige ses défenses cède facilement à la contre-attaque magique si son adversaire survit au premier sort.

L'École de Ramius est encore plus discrète que celle d'Apramor. Un mage peut généralement lancer ses

sorts de protection et d'amélioration martiale avant que la bataille ne commence, réduisant le risque de se faire identifier comme magicien ou de louper un jet de Concentration au plus fort de la lutte.

Un disciple de Ramius peut être encore plus efficace au combat quand il soutenu par un groupe de servants entraînés. Un mage audacieux pourra décider de se placer en première ligne pour essuyer le plus gros des attaques ennemies en espérant que ses protections magiques le laisseront ressortir intact.

L'École de Ramius ne dispose pas d'attaques magiques. Elle n'est d'aucun secours contre les adversaires physiquement trop puissants pour être blessés par des épées et fonctionne donc beaucoup mieux contre les vulgaires et les magiciens renégats que contre les géants ou les grands dragons.

Il est une autre faiblesse unique à l'École de Ramius : sa propre Parma Magica peut empêcher le mage de lancer des sorts sur lui-même. Les sorts de portée Personnelle contournent toujours la propre Résistance magique du lanceur (ArM5, p. 138) mais les sorts de portée Contact et Voix sont contrés. Certains disciples de Ramius préfèrent apprendre ou inventer des variantes à portée Personnelle des sorts courants, même si cela limite l'utilité des sorts. Une autre solution consiste à investir l'effet de portée Personnelle dans son propre Talisman : un Talisman étant considéré comme partie intégrante de son créateur, les effets de portée Personnelle intégrés au Talisman peuvent affecter son porteur (cf. ArM5, p. 155). Les disciples de l'École de Ramius privilégient bien souvent les Talismans sous forme d'armure, de vêtement ou de bijoux qui leur laissent les mains libres pour manier des armes et des bouliers.

L'École de Ramius est un choix populaire pour les mages au fort sens de l'honneur, méprisant les attaques à distance considérées comme des actes infâmes.

## LES ÉCOLES DE SÉBASTIEN

**VERTU CONSEILLÉE :** Expertise magique (majeure ou mineure)

Les Écoles de Sébastien sont une famille d'écoles s'appuyant sur la conjuration d'objets ou de substances nuisibles grâce à des Formes autres qu'Ignem. Sébastien était un sorcier étranger du VIII<sup>e</sup> siècle qui rejoignit l'Ordre comme membre de la maison Flambeau. Il réalisa l'exploit peu commun d'apprendre la Magie hermétique après avoir été formé à la tradition non-hermétique mais fut freiné par ses Arts sévèrement déficients. Sébastien développa une méthode de combat qui jouait sur sa seule force, la Forme Aquam.

Le terme d'« Écoles de Sébastien » désigne une sorte de catégorie fourre-tout regroupant un grand nombre d'écoles mineures basées sur des Formes inhabituelles : l'École d'Ébroin, qui s'appuie sur la conjuration d'animaux ; l'École de Marosa, qui s'appuie sur des attaques Herbam ; etc. Même les membres de la maison Flambeau ont du mal à suivre face à tant de toutes petites écoles (certaines ne comptent qu'un seul adhérent vivant). C'est à partir de là qu'a émergé le terme générique des « Écoles de Sébastien ». La véritable École de Sébastien fut simplement la première et la plus célèbre de toutes ces écoles mineures.

La plupart des membres de la famille des écoles de Sébastien possèdent une Expertise magique (majeure ou mineure) et développent des attaques qui tirent profit de cette Expertise. Ces écoles sont aussi séduisantes

## Les Expertises magiques des Écoles de Sébastien

Voici quelques exemples d'expertises magiques qui peuvent être utiles aux mages suivant l'une des Écoles de Sébastien. Sauf précision contraire, toutes comptent comme des Expertises magiques mineures. Les Formes Mentem, Imaginem et Vim ne conviennent pas à la conjuration de substances nocives et les mages qui privilégient la Forme Ignem appartiennent à l'École du Fondateur ou de Boreas.

**Animal :** oiseaux (majeure), insectes venimeux, serpents, canards, dents

**Aquam :** acide, poison, huile bouillante

**Auram :** climat (majeur), foudre, gaz empoisonnés

**Corpus :** nécromancie (majeure), cadavres, âmes, ossements humains

**Herbam :** épines, lianes, toxines végétales

**Terram :** lames, métal en fusion, stalagmites/stalactites

Voir également les exemples d'Expertises magiques majeures et mineures d'ArM5, en pages 77 et 78.

pour les mages qui cherchent à se spécialiser dans des Arts autres que Perdo ou Ignem. Ces Arts peuvent avoir d'importantes applications non relatives au combat.

Comme les écoles du Fondateur et d'Apramor, les Écoles de Sébastien dépendent de la capacité à pénétrer la Résistance magique. Elles offrent souvent des sorts qui infligent moins de dégâts par rapport aux sorts d'Ignem de magnitude similaire. Ces écoles restent un bon choix pour les mages qui souhaitent se spécialiser dans certaines Formes (Animal, Aquam, Herbam ou Terram). Elles sont populaires auprès des mages extérieurs à la maison Flambeau qui se voient comme des spécialistes plutôt que comme des combattants mais qui tiennent à pouvoir se défendre.

## L'ÉCOLE DE VILANO

**VERTU CONSEILLÉE :** Talent pour Finesse ou Prudence pour une Compétence (Finesse)

L'École de Vilano s'appuie sur les attaques indirectes qui passent la Résistance magique. Pour exemple d'attaque indirecte, on peut utiliser la magie afin de faire léviter un rocher au-dessus de la tête de quelqu'un, pour ensuite le lâcher. Vous trouverez plusieurs exemples d'attaques indirectes dans ArM5, en page 138.

Vilano était un mage Flambeau du IX<sup>e</sup> siècle, originaire d'Istrie, dans le Tribunal de Transylvanie. Il était affligé du Vice hermétique Magie émoussée mais n'en était pas moins déterminé à prouver sa valeur au combat. Vilano fut le premier membre de la maison Flambeau à utiliser avec succès des sorts indirects uniquement, tout particulièrement lorsqu'il tua le Dragon vert de Labin en l'écrasant avec deux arbres morts. Ses tactiques sont largement employées, tant au sein de la maison Flambeau qu'à l'extérieur.

## Les sorts indirects d'ArM5

Les sorts suivants, issus d'ArM5 5e édition, sont au moins en partie efficaces sans qu'il ne soit besoin de pénétrer la Résistance magique. Certains sorts indirects supplémentaires sont présentés dans les règles de ce chapitre.

**Piège de la tisseuse** (CrAn 35, ArM5 p. 182) : si les toiles tissées ne touchent pas le mage, elles l'entourent quand même et l'immobilisent sur place.

**Empreintes humides** (CrAq 5, ArM5 p. 188) : le mage peut marcher dans l'huile magique tout comme il peut traverser les ponts créés magiquement.

**Vague de la noyade et du naufrage** (FeAq 30, ArM5 p. 192) : bien que la vague ne puisse pas blesser directement le mage, elle peut faire chavirer le bateau sur lequel il se trouve ou balayer un petit pont sur lequel il se tient.

**Furor de Neptune** (FeAq 40, ArM5 p. 192) : ce sort est similaire à la Vague de la noyade et du naufrage mais il est beaucoup plus destructeur.

**Éveil du cadavre assoupi** (FeCo 25, ArM5 p. 206) : si le cadavre attaque à mains nues, l'attaque est contrée car l'intégralité du corps est sous un effet magique actif mais, s'il manie une arme non-magique, alors l'arme passe la Résistance magique.

**Ficelles de la marionnette récalcitrante** (FeCo 25, ArM5 p. 206) : ce sort est similaire à l'Éveil du cadavre assoupi, ci-dessus.

**Cadavre animé** (FeCo 35, ArM5 p. 206) : ce sort est similaire à l'Éveil du cadavre assoupi, ci-dessus.

**Piège de branches entrelacées** (CrHe 15, ArM5 p. 207) : les branches n'immobilisent pas complètement le mage mais l'entourent et l'empêchent de se déplacer.

**Lien de bois et d'épines** (FeHe 15, ArM5 p. 211) : ce sort peut être très efficace puisque le bois ne doit pas forcément toucher le mage pour l'immobiliser. Le conteur peut décider d'accorder un bonus au jet de Force pour s'échapper.

**Enchevêtrement de viles végétales** (FeHe 20, ArM5 p. 211)

: ce sort est similaire au Piège de la tisseuse et à Enchevêtrement de viles végétales, ci-dessus.

**Torche à la flamme bondissante** (FeIg 5, ArM5 p. 216) : le mouvement de la flamme est magique mais la flamme en elle-même ne l'est pas. Elle s'arrête quand elle a tout doucement touché le mage mais continue néanmoins de le brûler.

**Feu bondissant** (FeIg 10, ArM5 p. 216) : ce sort est similaire à Torche à la flamme bondissante.

**Gouffre béant** (PeTe 15, ArM5 p. 232) : personne ne peut résister à un gouffre qui s'ouvre sous ses pieds.

**Destruction de la barrière métallique** (PeTe 20, ArM5 p. 232) : les éclats de métal sont projetés comme des balles et peuvent passer la Résistance magique.

**Effondrement du puissant castel** (PeTe 25, ArM5 p. 232) : la résistance magique ne protège pas contre la chute de pierres non-magique due à la gravité.

**Cascade de rochers** (PeTe 40, ArM5 p. 233) : ce sort est similaire à l'Effondrement du puissant castel, ci-dessus.

**Fracturation terrestre** (FeTe 30, ArM5 p. 234) : la Résistance magique ne protège pas le mage contre la chute au creux de la faille mais l'empêche de se faire écraser quand celle-ci se referme brutalement. Si la faille se referme lentement plutôt que violemment (cf. description du sort), il n'y a pas lieu de résister mais le mage sera sûrement capable d'escalader pendant le processus.

**Feuille rampante** (FeTe 35, ArM5 p. 234) : ce sort est similaire à Gouffre béant, ci-dessus.

L'utilisation de sorts indirects permet aux disciples de Vilano d'attaquer n'importe quel adversaire, quelle que soit sa Résistance magique. Les membres de cette école n'ont pas besoin de se préoccuper d'utiliser des sorts de faible magnitude pour obtenir un meilleur Total de Pénétration : leurs sorts les plus puissants peuvent atteindre l'adversaire même le plus puissant. De ce fait, l'École de Vilano est étonnamment efficace.

Elle fait un choix d'école secondaire très populaire, pouvant servir quand l'attaque principale d'un mage ne fonctionne pas. C'est probablement l'école de combat magique la plus couramment utilisée dans l'ensemble de l'Ordre car elle n'impose aucun Art spécifique ni aucune Maîtrise de sort. Elle attire donc les mages qui souhaitent acquérir quelques capacités martiales mais ne veulent pas consacrer trop de saisons à améliorer leurs Totaux de Pénétration.

Comme toutes les écoles, l'École de Vilano a ses faiblesses. Le choix de sorts indirects est assez limité (cf. encadré) et beaucoup d'entre eux ne fonctionnent que dans des circonstances spécifiques. Par exemple, Cascade de rochers peut faire beaucoup de dégâts, mais uniquement si l'adversaire se tient sur des contreforts à pic ou au pied d'une falaise. En général, les mages essaient de compenser en choisissant quelques sorts polyvalents qu'il est possible d'utiliser n'importe où (Fronde invisible de Vilano est particulièrement apprécié ; cf. Les nouveaux sorts, dans la section des règles de ce chapitre) et en s'assurant d'avoir le plus large répertoire possible de sorts pour couvrir diverses

situations.

Les sorts indirects doivent généralement être ciblés et peuvent manquer leur cible. Une bonne valeur dans la compétence Finesse réduit ce risque, sans l'éliminer pour autant. L'une des conséquences moins évidentes qu'il y a à viser est que les sorts indirects imposent deux jets de tension (un pour lancer le sort et un autre pour cibler), doublant la possibilité d'un désastre.

La plupart des sorts indirects n'infligent que très peu de dégâts. Ils sont très utiles pour piéger ou blesser les adversaires mais pas pour mettre rapidement fin à un combat (à moins que le lanceur ne soit suffisamment chanceux pour ensevelir son adversaire sous une avalanche). Le risque majeur, c'est que l'adversaire du mage soit encore capable de porter des contre-attaques efficaces. Certains disciples de Vilano développent de solides défenses magiques, combinant éventuellement leurs tactiques avec des idées empruntées à l'École de Ramius. D'autres recourent à l'invisibilité lorsqu'ils se battent, afin que l'ennemi ait plus de mal à les attaquer. Une troisième option consiste à compter sur des servants-bouchers pour protéger le mage suffisamment longtemps afin que celui-ci puisse complètement neutraliser l'ennemi.

Nombre des disciples de Vilano font un usage intensif d'objets enchantés, qui viennent compléter leurs sorts. L'une des principales limites aux objets enchantés est qu'ils ont généralement une faible Pénétration, mais les tactiques de cette école parent au problème.

## Exemples de récompenses de Reconnaissance

Les mages Flambeau peuvent gagner de l'expérience en Reconnaissance de la Maison tout comme dans n'importe quelle autre Réputation. Certains exploits remarquables peuvent entraîner un gain ou une perte de plus d'un point d'expérience.

ACTION	POINTS D'EXPÉRIENCE
Gant exceptionnel*	2-5
Participer à une Marche des magiciens	1
Victoire en certamen (hors tournois)**	1
Victoire en certamen contre un mage plus âgé**	+1 (cumulable avec Victoire)
Participation à un tournoi magique	1
Combattre courageusement dans une Guerre des magiciens	1-3
Gagner une Guerre des magiciens	2 × Réputation la plus élevée de l'adversaire
Finaliste dans un tournoi magique	+2 (cumulable avec Participation)
Champion dans un tournoi magique	+2 (cumulable avec Finaliste)
Tuer un mage renié	3 × Réputation la plus élevée du mage
Tuer une bête surnaturelle	Puissance de la bête / 5
Par année sans gagner de points de Reconnaissance	-1
Mauvaise performance dans un tournoi	-3 (mais +1 pour Participation)
Acte malhonnête ou lâche	-1 (ou plus) par incident
Défaite en certamen (hors tournois)**	-1
Défaite en certamen contre un mage plus jeune**	-1 (cumulable avec Défaite)

\* Cette récompense ne peut être accordée que si la troupe interprète vraiment le Gant.

\*\* Les mages ne peuvent gagner ou perdre de points de Reconnaissance de la Maison pour le certamen que lorsqu'il y a une dispute significative à régler. Le simple fait d'affronter un adversaire en duel pour le sport (ou sans raison) ne fait pas gagner ni perdre de points de Reconnaissance.

## Les règles de la maison Flambeau

Cette partie présente les règles de Reconnaissance de la Maison, système par lequel les mages Flambeau mesurent leur statut par rapport aux autres. Elle inclut également de nouveaux sorts, quelques nouvelles options de laboratoire et de Maîtrise de sort, et les règles d'intégration des tactiques magiques au système de combat.

### Reconnaissance de la Maison

Les mages de la maison Flambeau mesurent leur prestige relatif grâce à un système informel de Recon-

naissance de la Maison, assez similaire à celui qu'utilise la maison Bonisagus même si, bien entendu, les mages Flambeau doivent leur renommée à leurs victoires et à leurs actes de courage dans les tournois, pas à leurs livres et au travail en laboratoire.

La Reconnaissance de la Maison est une Réputation gratuite que tous les mages Flambeau gagnent au début du jeu. La plupart des personnages commencent avec une Reconnaissance à 0, mais ceux qui choisissent la vertu Célèbre (ou d'autres Vertus accordant une Réputation favorable) peuvent en appliquer les avantages à la Reconnaissance de la Maison. Contrairement au système de Reconnaissance de la maison Bonisagus, la Reconnaissance de la maison Flambeau est une Réputation hermétique potentiellement connue de tous les membres de l'Ordre.

Les grands exploits de prouesse technique, de bravoure et d'honneur sont récompensés par des points d'expérience dans la Réputation de Reconnaissance de

la maison. Cependant, un membre de la maison Flambeau ne peut jamais se reposer sur ses lauriers : contrairement aux autres Réputations, la Reconnaissance de la Maison peut diminuer avec le temps si le personnage ne poursuit pas une illustre carrière. De plus, les actes déshonorables peuvent sévèrement affecter la Reconnaissance d'un mage. Pour illustrer la perte de Reconnaissance de la Maison, on retire des points d'expérience plutôt que d'en accorder. Il n'est pas possible d'avoir une Reconnaissance négative mais, si un mage ayant une Reconnaissance à 0 accomplit un acte déshonorable, il gagne alors une mauvaise Réputation répondant aux règles normales de réputation (ArM5, p. 248).

Pour qu'un exploit rapporte des points d'expérience en Reconnaissance de la Maison, il doit être accompli devant témoin. Ces témoins ne doivent pas forcément être des mages Flambeau, à partir du moment où ils sont crédibles et susceptibles de diffuser le récit des réussites du mage.

## Les nouveaux Vices

### MILES

#### Histoire, mineur

Le personnage, qui doit être un membre de la maison Flambeau, fait partie des Milites (cf. « Les Milites », plus haut dans ce chapitre). Il a fait le serment public de respecter le Code de Garus ou un autre code d'honneur semblable. Cela apporte des avantages mais impose aussi des obligations.

Le personnage gagne cinq points d'expérience en Reconnaissance de la maison Flambeau. Les autres Milites considèrent le personnage comme un frère d'armes sur lequel ils peuvent compter pour son soutien et son assistance. Néanmoins, le personnage peut perdre leur respect (représenté par les points de Reconnaissance de la Maison) s'il s'appuie trop lourdement sur leur aide et semble incapable d'accomplir des tâches par lui-même.

Les autres Milites peuvent également faire appel à son aide de temps à autres. Le personnage a prêté serment d'obéir au Primus de la maison Flambeau et peut recevoir des ordres de sa part à tout moment. (Le Primus ne peut pas donner d'ordre affectant le vote d'un mage ou son témoignage devant un Tribunal). Si le personnage s'acquiesce correctement d'un ordre direct du Primus, il gagne des points d'expérience en Reconnaissance de la Maison.

Ce Vice couvre la relation du miles avec les autres mages Flambeau. La façon dont le personnage considère le reste du Code de Garus (les parties concernant l'honnêteté, le courage, etc.) relève de la décision du joueur. Il se peut que le joueur souhaite choisir des Vices de personnalité supplémentaires (par exemple, Mission supérieure ou Sens du devoir) si son personnage a l'intention de suivre strictement le code de conduite des Milites.

Si le conteur est d'accord, les personnages-joueurs peuvent acquiescer ce Vice après la création de personnages en rejoignant la maison Flambeau et en prêtant publiquement le serment des Milites.

## Les règles du combat magique

Il y a de nombreuses manières d'utiliser la magie en combat, certaines d'entre elles étant plus compliquées que d'autres. Voici une option de combat avancée basée sur un effet magique et présentée en détail.

### COMBATTRE EN INVISIBLE

L'invisibilité peut être un facteur important en combat mais elle n'est pas à toute épreuve. Un personnage invisible projette toujours une ombre, laisse toujours des empreintes de pas sur les sols meubles et fait toujours du bruit. Toute poussière venant se fixer sur lui reste, pour sa part, visible. Grâce à tous ces signes, il est possible de combattre un adversaire invisible, même si celui-ci bénéficie d'un avantage évident.

Un personnage invisible profite des avantages suivants :

- ses adversaires ne peuvent pas l'engager au corps à corps à moins de déterminer sa position (cf. plus bas). Cela dit, si le personnage invisible attaque en mêlée, le ou les adversaires qu'il engage restent engagés et peuvent l'attaquer.

- il ne peut pas être touché par les armes à distance à moins que son adversaire ne soit en mesure de le localiser avant. De la même façon, les sorts ciblés ne peuvent le toucher que si le lanceur connaît sa position.

- il ne peut pas être pris pour cible par des sorts à moins que le lanceur n'ait un Lien mystique avec lui ou soit en mesure de le localiser. Les sorts à zone d'effet, comme Arc de rubans flamboyants, fonctionnent normalement contre les personnages invisibles se trouvant dans la zone affectée. Les sorts ciblés sont considérés comme des attaques à distance (cf. deuxième point, ci-dessus).

- il ne peut pas être affecté par les sorts de portée REGARD mais ne peut pas non plus les lancer. Le contact oculaire nécessite que les deux personnages se voient l'un l'autre.

- il gagne un important bonus aux jets de Discretion pour se cacher ou rester invisible. Ce bonus ne s'applique pas aux jets de déplacement silencieux.

- même si un adversaire connaît la position exacte du personnage invisible et/ou s'il est engagé au corps à corps avec lui, le personnage invisible gagne des bonus aux jets d'Attaque et de Défense (cf. encadré « Les effets de l'invisibilité »).

- il peut effectuer des attaques surprises contre les adversaires qui ne l'ont pas localisé avec précision (cf. plus bas). Pendant le premier tour uniquement, le personnage invisible commence automatiquement en premier et gagne un bonus d'Attaque de +3 (qui se combine aux bonus habituels du tableau des Effets de l'invisibilité). Après le premier tour, les deux combattants font leur jet d'Initiative et le combat se poursuit normalement. Le personnage invisible peut porter une attaque surprise chaque fois que son adversaire ignore sa position exacte. Il est possible de porter une attaque surprise, de se désengager puis de porter une nouvelle attaque surprise plus tard dans le même tour.

L'une des faiblesses de l'invisibilité, c'est que les armes invisibles sont arrêtées par la Résistance magique (tout comme le contact du personnage invisible). Il est possible de s'emparer d'une arme après être devenu invisible : l'arme reste visible et non-magique. Bien entendu, pareille approche sacrifie l'essentiel des avantages de l'invisibilité et, en particulier, rend les attaques

## Effets de l'invisibilité

Les avantages de l'invisibilité dépendent principalement des indices visuels qui trahissent la présence du personnage. Le conteur devrait définir quels sont les indices les plus évidents et assigner des bonus en fonction du tableau qui suit. Les empreintes de pas et les ombres sont assez faciles à repérer dans la lumière mais sont bien moins évidentes à détecter quand la visibilité est mauvaise.

Si on combat un personnage invisible en s'appuyant uniquement sur le bruit, alors le personnage bénéficie du bonus maximum (ligne du tableau « Aucun signe »). S'il est particulièrement bruyant, le conteur peut décider de réduire son bonus.

L'invisibilité apporte un bonus aux jets d'attaque en mêlée mais pas aux attaques à distance. Le bonus de défense de l'invisibilité s'applique à toutes les attaques reçues, mêlée et distance confondues. L'attaquant doit connaître la position du personnage invisible (cf. Localiser un personnage invisible, dans cette section) afin de pouvoir l'engager au corps à corps ou d'avoir la moindre chance de le toucher à distance.

Clarté des signes	Exemple	Bonus d'Attaque de mêlée	Bonus de Défense	Bonus de Discretion
Evident	Personnage invisible avec une épée visible Personnage invisible partiellement couvert de boue Personnage invisible enfoncé jus qu'aux chevilles dans l'eau, la boue ou la neige	+1	+3	+3*
Clair	Personnage invisible projetant une ombre dans la lumière directe du soleil Personnage invisible laissant des empreintes dans les herbes hautes, le sable ou une pellicule de neige	+3	+3	+3
Indistinct	Personnage invisible projetant une ombre par jour nuageux Personnage invisible laissant des empreintes de pas sur de la terre compacte ou des graviers	+3	+6	+6
Faible	Personnage invisible projetant une ombre au clair de lune Personnage invisible laissant des empreintes de pas sur des pavés	+6	+9	+9
Aucun signe	Personnage invisible ne laissant aucun indice visible	+9	+9	+12**

\* L'observateur localise automatiquement le personnage invisible mais le bonus de Discretion s'applique toujours aux tentatives de ce dernier pour se cacher.

\*\* La détection visuelle est impossible.

surprises impossibles à moins que le personnage ne soit capable de frapper dans le dos.

### LOCALISER UN ADVERSAIRE INVISIBLE

Pour cibler un personnage invisible avec des sorts ou des armes à distance, l'adversaire doit pouvoir le localiser dans un rayon d'environ un demi-pas. En général, il faut s'appuyer sur les indices visuels (ombre, empreintes de pas) mais quand ces indices sont minimes ou non-existants, il reste possible (quoique ce soit difficile) de localiser le personnage invisible au bruit. Les animaux peuvent y arriver à l'odeur.

Pour localiser un personnage invisible avec suffisamment de précision afin de lancer des sorts et des attaques, il faut passer un tour à le chercher et faire un jet de Perception + Attention en opposition contre la Dextérité + Discretion - Encombrement + bonus de Dextérité (défini par le tableau des Effets de l'invisibilité) du personnage. Quand l'adversaire cherche à localiser le personnage uniquement au bruit, il utilise le bonus de Discretion de la ligne « Aucun signe » du tableau. Les Vertus comme Vision acérée ou Oïe fine peuvent aider au jet de Perception en fonction des circonstances. Une fois que l'observateur a localisé le personnage, il peut automatiquement suivre sa position jusqu'à ce que les signes de sa présence deviennent moins visibles

(auquel cas il doit refaire son jet en utilisant le nouveau bonus de Discretion) ou jusqu'à ce qu'il s'éloigne pendant deux ou trois tours (en fonction de sa vitesse et des conditions de visibilité).

Il n'est pas nécessaire de faire un jet pour localiser son adversaire si l'on est déjà engagé au corps à corps avec un personnage invisible. La portée Mêlée est suffisamment proche pour permettre de localiser automatiquement l'adversaire au son et au toucher.

Une fois que le personnage invisible a été localisé, il est possible de l'attaquer mais le bonus de Défense indiqué dans le tableau des Effets de l'invisibilité s'applique. Si le personnage invisible n'a pas été localisé, il est impossible de l'attaquer. De la même façon, quoiqu'un personnage invisible engagé au corps à corps soit automatiquement localisé par son adversaire, il bénéficie quand même du bonus d'Attaque approprié.

Il n'est pas nécessaire de déterminer la position exacte du personnage invisible pour savoir qu'il est quelque part dans le coin. L'invisibilité ne rend pas le personnage plus silencieux que d'habitude. Ainsi, les jets pour simplement entendre le personnage se déplacer ne reçoivent ni bonus ni malus (lancez Perception + Attention contre Dextérité + Discretion - Encombrement, sans bonus de Discretion).



## Les projectiles et la magie Rego

En Europe Mythique, les lois de la physique se conforment aux idées médiévales, non aux idées modernes. Les différences sont souvent infimes mais prennent toute leur importance quand un mage utilise des sorts de Rego pour lancer des projectiles ou lâcher des objets lourds de haut. La physique (ou « philosophie de la nature », comme la définiraient les personnages) de l'Europe Mythique sera présentée plus en détail dans un supplément à venir d'Ars Magia 5e édition. Le présent volume ne traite que d'un unique sujet restreint susceptible d'intéresser les mages de la maison Flambeau : comment utiliser les sorts de Rego comme une forme d'attaque ?

Il existe trois façons d'utiliser la magie Rego de manière offensive.

La première consiste à utiliser la magie pour envoyer un projectile jusqu'à la cible. Dans ce cas-là, la force motrice du projectile est exclusivement due à la magie. La Résistance magique protège contre ces formes d'attaque, arrêtant les projectiles, alors inoffensifs, aux limites de la Résistance magique de la cible, comme indiqué dans « Le fonctionnement de la Résistance magique », en pages 137-138 d'ArM5. Il n'est pas nécessaire de viser pour ce type de sorts. Presque tous les sorts de Rego présentés dans le Livre de base ArM5 fonctionnent de cette manière.

La deuxième forme d'attaque consiste à exploiter ce que les philosophes nomment le « mouvement naturel », à savoir la tendance naturelle des objets lourds à retomber. Un mage pourrait utiliser la magie Rego pour faire léviter un rocher au-dessus de la tête de quelqu'un et ensuite annuler le sort. Le rocher retombera normalement et passera la Résistance magique. Il est nécessaire de viser pour toucher la cible.

La troisième manière consiste à utiliser un bref élan de force magique pour propulser un projectile comme un arc permet de tirer une flèche. La première impression d'ArM5 interdit cela (dernière phrase de la première colonne de la page 138, commençant ainsi : « Les choses déplacées... ») mais les errata officielles ont supprimé cette phrase. La philosophie naturelle médiévale offrait une explication au fait que la flèche poursuit son mouvement après avoir quitté l'arc. Pour simplifier (par souci de brièveté) c'est dû au mouvement de l'air autour de la flèche. Les mages peuvent imaginer des sorts envoyant des projectiles de cette façon : de nouvelles indications Rego apparaissent dans la section des règles de ce chapitre. Seuls les sorts de Rego spécifiquement revisités permettent de lancer des projectiles de cette manière. La description du sort doit explicitement préciser que le sort permet de lancer des projectiles (ces sorts ont une magnitude supérieure aux sorts génériques de Rego). Les sorts qui envoient un projectile relâchent leur contrôle sur le projectile juste après qu'il a été lancé. Le projectile poursuit sa course selon une trajectoire naturelle. En termes de jeu, cela signifie qu'il faut viser pour lancer le sort mais que le projectile passe la Résistance magique. La portée du sort n'est pas obligée de dépasser. Au contact (la magie ne doit fonctionner impérativement qu'au moment du lancement du projectile) mais, une fois lancé, le projectile est sujet aux lois naturelles du mouvement. Le jet de visée reçoit un malus de portée, comme c'est le cas pour les armes à distance (ArM5, p. 255 et 260) et le projectile ne peut pas aller plus loin que s'il avait été tiré avec un arc vulgaire très puissant (ou une fronde, une catapulte ou autre). La plupart des projectiles lancés grâce à des sorts ont un facteur de portée de vingt pas.

En page 139 d'ArM5, la règle indiquée sous « Visée » reste vraie : « Si le sort autorise la Résistance magique, il n'est pas besoin de viser. Si elle ne l'autorise pas, alors il faut viser. »

### LES SORTS REGO ANIMAL

#### FUREUR DU TAUREAU QUI CHARGE

Re An 20

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

L'animal-cible (qui peut être de Taille +3 au maximum) se met en colère et doit effectuer un jet de Personnalité utilisant un trait comme Colérique ou Cruel (voire d'autres, selon la décision du conteur). Si le résultat du jet dépasse un Facteur de difficulté de 9, l'animal entre en rage. Une fois que l'animal est excité, il se calme normalement. Les animaux dociles tels que les bœufs ou les brebis se calment presque aussitôt tandis que les animaux particulièrement agressifs comme les sangliers ou les loups peuvent faire des ravages pendant plusieurs minutes. Lorsqu'il est en colère, l'animal essaye de chasser les gens ou les autres animaux à proximité et peut attaquer ceux qui refusent de fuir devant lui.

Certains mages suivant l'École de Vilano se servent de ce sort pour que les animaux attaquent leurs ennemis. En pratique, ses effets sont imprévisibles : l'animal est tout aussi susceptible d'attaquer un passant que la cible voulue et rien ne l'empêche de se retourner contre le lanceur.

(Base 5, Voix +2, Taille +1)

### INDICATIONS CREO AQUAM

Niveau 3 : crée de la glace sous forme naturelle comme une banquise ou une stalactite.

### LES SORTS CREO AQUAM

#### DAGUE DE GLACE

Cr(Re)Aq 10

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort crée une stalactite tranchante de trente centimètres de long et la projette sur une cible. Si elle pénètre la Résistance magique, la pointe de glace touche toujours. Elle inflige +5 de dégâts (en partie à cause de sa pointe acérée). Après l'impact, la pointe se brise en fragments minuscules qui ne tardent pas à disparaître.

(Base 3, +2 Voix, complément Rego +1)

[T4] Vengeance de l'alchimiste

CrAq 25

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort éclabousse la cible d'acide, lui infligeant +15 de dégâts s'il pénètre la Résistance magique. À la discrétion du conteur, l'acide peut endommager l'équipement de la cible.

(Base 15, Voix +2)

### LES SORTS REGO AQUAM

#### FERS DE GLACE GELÉE

Re Aq 20

P : Voix ; D : Soleil ; C : Partie

Ce sort fait geler une portion circulaire d'une étendue d'eau, la transformant en glace solide. Quiconque marchant ou nageant dans cette eau se retrouve piégé dans la glace. La Résistance magique n'empêche pas la glace de se refermer sur le personnage et de l'immobiliser rapidement. La zone affectée par le sort fait la même taille qu'un Individu de base, c'est-à-dire un volume formant grossièrement un énorme bol d'environ cinq pas de long et deux pas de large.

La glace étant magique, elle n'inflige que des dégâts de froid si elle pénètre la Résistance magique. Les règles des dégâts de froid sont présentées dans ArM5, p. 216. La glace créée par ce sort inflige des dégâts de base de +1. Les personnages complètement pris dans la glace commencent à suffoquer.

Un personnage piégé peut se libérer de la glace en réussissant un jet de Force. Il peut également couper la glace au moyen d'outils ou d'armes, mais cela prend du temps. Certaines magies, y compris les sorts Perdo Aquam ou Creo Ignem, permettent de libérer le personnage instantanément.

Étendue de la zone de glace	ED de Force	Temps pour se libérer
Un pied	6	30 secondes
Les deux pieds	9	1 minute
Aux genoux	12	3 minutes
À la taille	15	10 minutes
À la poitrine	18	15 minutes
Au cou	21	20 minutes
Entièrement	21	en fonction de la profondeur

(Base 3, Voix +2, Partie +1)

### LES SORTS CREO AURAM

#### CATAPULTE DES VENTS RAGEURS

Cr(Re)Au 30

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Des vents d'une force terrible emportent un objet (comme un tonneau, un meuble ou un pauvre être humain) et le projettent vers le haut, suivant une trajectoire en arc, en direction de n'importe quel point à portée. Si le projectile a une Résistance magique, ce sort doit la pénétrer pour l'affecter. Néanmoins, une fois que le projectile est dans les airs, son mouvement retrouve son caractère naturel et, de ce fait, passe la Résistance magique de tout ce qu'il touche.

Le personnage doit réussir un jet de visée pour toucher la cible voulue. Ce sort ne donnant au lanceur qu'un contrôle indirect sur le projectile, le jet de visée reçoit un malus de -3 et un dé de désastre supplémentaire. Les vents sont suffisamment puissants pour projeter un homme adulte à six mètres dans les airs. Le projectile et tout ce qui se trouve sous lui subissent des

dégâts quand le premier s'écrase au sol. Les dégâts sont généralement de +10 mais peuvent être moindres si le projectile est beaucoup plus léger qu'un humain adulte. (Base 5, Voix +2, contre-nature +2, complément Rego +1)

### INDICATIONS MUTO AURAM

Niveau 4 : transforme un gaz en gaz nocif infligeant une Blessure légère (jet d'Énergie contre un Facteur de difficulté de 6 pour résister)

Niveau 5 : transforme un gaz en un gaz nocif infligeant une Blessure moyenne (jet d'Énergie contre un Facteur de difficulté de 6 pour résister)

### LES SORTS MUTO AURAM

#### MALÉDICTION DES HUMEURS DU MAL

MuAu 25

P : Voix ; D : Diamètre ; C : Partie

Ce sort convertit l'air sain en viles humeurs provoquant des maladies. Ces humeurs forment un nuage d'environ vingt pas de long et dix pas de haut. Elles sont invisibles mais sentent très mauvais et sont nocives. Les personnages qui respirent cet air vicié doivent réussir un jet d'Énergie contre un Facteur de difficulté de 6 pour ne pas contracter la malaria (un seul jet, la première fois que le personnage est exposé). Cette maladie, dont le nom signifie « mauvais air » en italien, inflige une Blessure moyenne. Une fois que le personnage a contracté la maladie, une exposition ultérieure à ce sort n'a plus d'effet. Les viles humeurs se dissipent quand la durée du sort expire. Une brise vive peut les disperser en l'espace de deux ou trois tours et les vents forts rendent le sort inutilisable.

(Base 5, Voix +2, Diamètre +1, Partie +1)

### LES SORTS REGO CORPUS

#### BOND DU MAGICIEN

ReCo 15

P : Personnelle ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Le lanceur se déplace instantanément de cinquante pas dans n'importe quelle direction à condition de voir sa destination ou d'avoir un Lien mystique avec ce point. Son Talisman l'accompagne automatiquement mais il faut nécessairement des compléments d'incantation pour emmener tout autre vêtement ou équipement. Ce sort est très efficace en défense rapide pour échapper à des attaques ou autres incidents et peut également servir à contourner des obstacles ou à lancer des attaques surprises.

(Base 15)



### Les sorts Crea Ignem : Dernier vol du phénix

Crlg 50

P : Personnelle ; D : Momentanée ; C : Individuelle  
Le lanceur s'enflamme, s'immolant d'un souffle de feu blanc infligeant +45 de dégâts à lui-même et à tout ce qui l'entoure dans un rayon de quatre pas. Tout ce qui se trouve entre quatre et six pas reçoit +20 de dégâts de la chaleur qui irradie, et tout ce qui se trouve entre six et dix pas reçoit +5 de dégâts de chaleur. Dans le rayon de quatre pas, le feu est suffisamment chaud pour faire fondre l'acier. Ce sort sert parfois aux mages qui profitent d'une Immunité majeure au feu. Étant donné que sa portée est Personnelle, il passe la propre Résistance magique du lanceur.

Une première version de ce sort fut découverte dans les notes de laboratoires de Flambeau lui-même. Certains membres de sa Maison supposent qu'il l'aurait utilisé pour disparaître dans un brasier de gloire au cours d'une ultime bataille contre ses ennemis Maures.

(Base 40, Taille +2)

CHAPITRE

48

49

## LES SORTS MUTO HERBAM

### ÆGIS DE BOIS INCASSABLE

MuHe 15

P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort rend un bouclier en bois (ou un objet aux dimensions similaires) aussi solide que du fer, ce qui augmente son bonus de Défense de +1. C'est le meilleur avantage que la magie peut apporter sans augmentation de la taille du bouclier. Le poids (et la Charge) du bouclier restent inchangés. Il reste vulnérable au feu mais, outre cela, est pratiquement indestructible.

(Base 4, Au contact +1, Soleil +2)

## LES SORTS PERDO HERBAM

### CHUTE D'ARBRE

Pe(Re)He 35

P : En vue ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort coupe instantanément un arbre et le fait tomber dans la direction désignée par le lanceur. Sur un jet de visée réussi, le mage peut le faire tomber sur une créature vivante. Les dégâts peuvent atteindre +18 pour un grand arbre et la ou les victimes peuvent également se retrouver immobilisées par le poids de l'arbre. Quand ce sort est utilisé comme une forme d'attaque, il passe la Résistance magique.

(Base 5, En vue +3, taille +2, complément Rego +1)

## LES SORTS CREO IGNEM

### ÉPREUVE DES FLAMMES

CrIg 15

P : Au contact ; D : Anneau ; C : Cercle

Des flammes arrivant à hauteur de taille enveloppent la zone-cible. Tout ce qui est à l'intérieur du cercle reçoit +5 de dégâts par tour.

On pense que ce sort aux origines anciennes aurait été, au départ, une épreuve rituelle du Culte de Mithra. Les mages Flambeau l'utilisaient autrefois comme une épreuve d'endurance, une sorte d'alternative au certamen. Les individus mis à l'épreuve (y compris le lanceur, en général) se tenaient à l'intérieur du cercle, sans utiliser leur Parma Magica, et essayaient de supporter les flammes aussi longtemps que possible. La dernière personne à quitter le cercle était considérée comme victorieuse. L'étiquette suggérait que, si qui que ce soit se retrouvait sans défense à cause des brûlures, quelqu'un brisait l'Anneau et mettait fin au sort pour secourir le malheureux. Cette épreuve n'est plus que très peu employée en 1220 car la plupart des mages Flambeau préfèrent le certamen ordinaire. Sans compter que certains membres de la maison Flambeau (comme l'exemple de personnage présenté en page 42 d'ArM5) possèdent une immunité surnaturelle au feu, qui leur donne un avantage injuste pour l'épreuve.

(Base 4, Au contact +1, Anneau +2)



## LES SORTS PERDO IGNEM

### EXTINCTION DE LA FOLLE CONFLAGRATION

PeIg 20

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort éteint tous les feux faisant au maximum la taille d'une maison qui brûle. Beaucoup de mages Flambeau apprennent ce sort ou portent des objets enchantés aux effets similaires pour contrôler tous les feux accidentels que peut causer la magie Creo Ignem non-maîtrisée.

## LES SORTS REGO IGNEM

### FEU OBÉISSANT

ReIg 20

P : Voix ; D : Concentration ; C : Individuelle

Ce sort contrôle la mesure et la direction dans lesquelles le feu se propage. Le lanceur peut lui imposer de se propager sur des surfaces combustibles aussi rapidement qu'un homme qui marche. Il peut bondir par-dessus les trous d'un pas de long mais ne peut pas traverser le moindre filet d'eau. Le lanceur peut empêcher le feu de s'étendre dans certaines directions mais ne peut pas l'empêcher de brûler tout ce qu'il touche. Il pourrait, par exemple, ordonner à un grand feu de se propager en cercle et de s'étendre vers l'extérieur, comme il pourrait garder le feu loin de lui pendant que les flammes poursuivent ses ennemis autour d'une pièce. Si le feu entoure une personne, sa chaleur non-magique passe la Résistance magique. Un jet de visée est nécessaire pour que le feu se rapproche suffisamment afin d'infliger des dégâts. Si la taille du brasier dépasse la taille d'une Salle normale, le lanceur en perd totalement le contrôle.

(Base 4, Voix +2, Concentration +1, Taille +1)

## LES SORTS CREO MENTEM

### CŒUR DU LION

CrMe 15

P : Regard ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort investit un individu d'un courage indomptable, augmentant son Trait de personnalité Courageux de +3. Ceci peut pousser à des actes imprudents, mais ce n'est pas toujours le cas. Si le mage lance ce sort sur ses servants, qu'il sache que ceux-ci perdront tout sentiment de peur face au mage ainsi que face à l'ennemi.

(Base 4, Regard+1, Soleil +2)



## LES SORTS CREO TERRAM

### ÉPÉE DU FOURREAU INVISIBLE

CrTe 15

P : Au contact ; D : Diamètre ; C : Individuelle

Ce sort conjure une épée longue en acier. L'épée ne dure que deux minutes (environ vingt tours de combat) mais cela suffit généralement à se défendre lors d'une simple escarmouche. Cette épée magiquement créée doit pénétrer la Résistance magique pour blesser les adversaires qui en ont une. Notez que pour créer des choses artificielles grâce à la magie, il faut réussir un jet d'Intelligence + Finesse, comme indiqué en page 125 d'ArM5. Un Facteur de difficulté de 6 suffit à créer une épée de facture médiocre mais pratique.

(Base 5, Au contact +1, Diamètre +1)

### CUIRASSE D'ARGENT DU CHEVALIER

CrTe(An) 30

P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort conjure une cotte de mailles complète. Le complément Animal est nécessaire pour créer les lanières de cuir de l'armure, le matelassage en laine et le jaque (sans ces éléments, l'armure n'est pas efficace). Le style de l'armure, y compris toutes les crêtes qui apparaissent sur le casque, dépend du Sceau du magicien qui lance le sort. L'armure étant magique, le porteur ne peut pas frapper ou agripper une créature résistante à la magie lorsqu'il porte les gantelets. L'armure a la même Charge qu'une armure non-magique et elle est tout aussi longue à enfiler (plusieurs minutes au moins). Il faut réussir un jet d'Intelligence + Finesse contre un Facteur de difficulté de 9 pour créer une armure de qualité moyenne. En cas d'échec, la Protection est réduite et/

ou la Charge est augmentée, à la discrétion du conteur.

(Base 5, Au contact +1, Soleil +2, forme très complexe +2)

## LES SORTS MUTO TERRAM

### SOLIDITÉ DE L'ADAMANTIUM

MuTe 25

P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort investit un objet métallique d'une force et d'une solidité surnaturelles. Même les métaux faibles comme l'or ou le plomb peuvent être affectés. L'objet devient pratiquement incassable par des moyens vulgaires.

S'il est lancé sur une cotte de mailles ou une armure d'écaillés métalliques, la valeur de Protection de l'armure est augmentée de +2. S'il est lancé sur une arme

tranchante ou pointue, l'arme gagne +1 aux dégâts. Il est possible de combiner ce bonus avec celui qu'apportent Fil du rasoir ou d'autres sorts.

(Base 4, Au contact +1, Soleil +2, +2 pour affecter le métal)





### INDICATIONS PERDO TERRAM

Niveau 5 : détruit un aspect de la terre, comme son poids ou sa cohésion.

### LES SORTS PERDO TERRAM

#### DESTRUCTION DE L'ŒUVRE DU MAÇON

PeTe 15  
P : Voix ; D : Momentanée ; C : Partie

Ce sort détruit une pièce de maçonnerie ou un pavement, le réduisant à ses composants de brique ou de pierre. Il n'a aucun effet sur la pierre solide. Le volume affecté fait un pas de large, un pas de haut et un maximum d'un pas de profondeur (en fonction de l'épaisseur de la maçonnerie) et peut faire partie d'un plus grand édifice de pierre.

Les disciples de l'École de Vilano utilisent parfois ce sort pour récupérer un grand nombre de pierres indépendantes dont ils se servent comme munitions. Les mages ayant des connaissances en maçonnerie peuvent l'utiliser pour affaiblir ou effondrer des structures en pierre en endommageant les murs porteurs et les arches, bien que les piliers solides et autres éléments similaires soient immunisés à ces effets.

(Base 3, Voix +2, Partie +1, +1 pour détruire la pierre)

#### HAUBERT DE SUBLIME LÉGÈRETÉ

PeTe 30  
P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort permet d'annuler pratiquement tout le poids d'une armure métallique. Les armures de cuir renforcées de métal, les armures d'écaillés en métal ou les

cottes de mailles voient leur Charge réduite de 1 pour les armures partielles ou de 2 pour les armures complètes. Le sort élimine le poids de l'armure mais pas sa masse.

(Base 5, Au contact +1, Soleil +2, +2 pour affecter le métal)

### INDICATIONS REGO TERRAM

Quand on utilise des sorts Rego Terram pour lancer des pierres, les dégâts infligés sont limités par le niveau du sort. Les sorts de bas niveau peuvent déplacer de lourdes pierres mais ne permettent pas de les lancer avec suffisamment de violence pour qu'elles fassent beaucoup de dégâts.

Niveau 5 : projette une pierre avec suffisamment de force pour infliger +5 de dégâts (facteur de portée de vingt pas)

Niveau 10 : projette une pierre avec suffisamment de force pour infliger +10 de dégâts (facteur de portée de vingt pas)

Niveau 15 : projette une pierre avec suffisamment de force pour infliger +15 de dégâts (facteur de portée de vingt pas)

### LES SORTS REGO TERRAM

#### LÉVITATION INQUIÉTANTE DE LA LOURDE PIERRE

ReTe 15  
P : Voix ; D : Concentration ; C : Individuelle

Ce sort déplace une pierre dans les airs aussi rapidement qu'un oiseau. Quand le lanceur cesse de se

concentrer, la pierre retombe aussitôt sur le sol.

Le nom du sort fait référence à l'une de ses applications les plus courantes, qui consiste à lâcher une lourde pierre sur quelqu'un. Étant donné que la pierre tombe naturellement, ce genre d'attaque n'est pas sujet à la Résistance magique. Au lieu de cela, il faut réussir un jet de visée pour toucher la cible voulue (cf. ArM5, p.139). Il faut normalement deux tours pour porter une attaque avec ce sort : un pour déplacer la pierre au-dessus de la cible, et un autre pour viser et lâcher la pierre.

Les dégâts infligés dépendent principalement de la taille de la pierre : +5 pour une pierre de la taille d'un poing humain, +10 pour une pierre de construction normale, jusqu'à un maximum de +21 pour un gros rocher (cf. la Table d'Impact, en p. 266 d'ArM5). Les pierres particulièrement grosses peuvent endommager les structures comme les créatures.

La principale limite d'efficacité de ce sort en combat tient à la disponibilité de grosses pierres. Vilano lui-même se plaignait qu'il n'y avait jamais de bon rocher à portée lorsqu'il en avait besoin.

(Base 3, Voix +2, Concentration +1, +1 pour affecter la pierre)

#### FRONDE INVISIBLE DE VILANO

ReTe 10  
P : Au contact ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort projette une pierre (d'une taille qui permettrait de la lancer avec une fronde vulgaire) sur une cible à portée. Contrairement à la version normale de Maniement de la fronde invisible (ArM5, p. 233), ce sort envoie la pierre comme un projectile. Il faut réussir un jet de visée pour toucher la cible voulue. En cas de réussite, la Résistance magique n'offre alors aucune protection. La pierre inflige +5 de dégâts à l'impact et a un facteur de portée de vingt pas.

(Base 5, Au contact +1)



# JERBITON



## La maison Jerbiton

Le Fondateur de la maison Jerbiton et nombre de ses successeurs pensaient qu'un grand artiste avait conçu et construit le monde, endroit magnifique présentant des signes évidents de son processus de création. Ceux qui sont suffisamment doués pour créer la beauté peuvent participer à cette œuvre grandiose. Tous les autres ont, quant à eux, la joie de faire partie de ses spectateurs.

Les membres fondateurs de la maison Jerbiton venaient des cités de l'Empire romain d'occident. Les membres actuels conçoivent leur façon de vivre comme un écho de ce qui aurait été leur existence si les magiciens n'avaient pas fui le Dominion. Ce sont les gardiens d'une culture magique qui, l'espèrent-ils, deviendra civilisation.

Chacun des membres de la maison Jerbiton est libre de rechercher ou de créer la beauté comme il l'entend. Le rôle du Primus n'offre que peu de pouvoir politique, mais celui auquel revient ce rôle a le talent qu'il faut pour s'assurer que ses vœux seront pris en compte. Les membres de la Maison collaborent souvent en groupes que l'on appelle des ligues.

## Faits majeurs

**POPULATION** : actuellement, 102 mages dont 26 vivent dans le Tribunal des Grandes Alpes. Une vague d'apprentis intégrera la communauté des mages au cours des deux ou trois prochaines années, ce qui augmentera le nombre de mages et diminuera leur âge moyen de manière conséquente.

**DOMUS MAGNA** : Valnastium, vallée isolée du Tribunal des Grandes Alpes. Cette alliance accueille à présent vingt-et-un membres, bien que neuf d'entre eux vivent dans des chapitres de l'alliance à Vienne, à Constance, à Genève et à l'extérieur de Saint-Gall.

**PRIMUS** : Andru, filius d'Astrolable, dirigeant séduisant et efficace d'âge moyen.

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : traditionnellement, les Tribunaux des Grandes Alpes et de Thèbes. Au cours du dernier siècle les membres de la Maison se sont dispersés sur le Continent à cause de la chute de Constantinople, grâce à l'ascension des grandes cités et à la mode de renouer avec leur famille vulgaire.

**DEVISE** : *Quae pulchra, placent* (« La beauté est tout ce qui ravit »).

**SYMBOLE** : un fanion dans le vent, au sommet d'une tour. Le drapeau est souvent marqué du symbole alchimique du mercure.



## L'histoire de la maison Jerbiton

Jerbiton est né dans un village isolé des Alpes qu'il quitta pour devenir l'apprenti d'une mage de l'Empire d'Orient. Il fut formé dans la tradition des mages cosmopolites des cités grecques. Lors de la formation de l'ordre, Jerbiton fut envoyé comme émissaire mais les autres membres de sa tradition ne le rejoignirent pas avant de nombreuses années. La maison Jerbiton perçoit toujours l'Empire d'Orient comme sa terre de cœur et reste stupéfaite et furieuse de la chute de Constantinople en 1204. Une nouvelle génération d'apprentis, formés après le sac de la plus grande des cités, est sur le point d'intégrer la communauté des mages. Ils incarnent une nouvelle mentalité de la maison Jerbiton.

### Flavius de Jerbiton, le Fondateur

Le Fondateur est né en 729, dans une vallée alpine isolée, et fut baptisé Flavius. Enfant agréable et joyeux qui aimait particulièrement l'équitation, autour de lui, les objets changeaient de couleur en fonction de ses humeurs. Jerbiton était le fils d'un dirigeant de la vallée et fut donc élevé comme un enfant de petite noblesse.

La famille de Jerbiton était d'origine rhéto-romane. Elle descendait d'un soldat romain qui se vit offrir des terres au début de l'époque impériale. La position retirée de sa demeure a protégé sa communauté contre les vagues d'invasions qui ont déferlées sur les Alpes. Les Ierbi, tels qu'ils se désignent aujourd'hui, mènent pratiquement la même vie qu'à l'époque romaine et parlent une langue qui est un dérivé déformé du latin.

Les jeunes hommes des villages alpins partent souvent dans les pays limitrophes pour y travailler comme mercenaires, puis reviennent avec leur fortune pour se trouver une épouse et s'installer comme fermiers. L'un de ces retraités, qui avait travaillé pour un mage thrace, reconnut le Don de Jerbiton et encouragea ses parents à envoyer le jeune garçon en formation. Le Thrace ne souhaitait pas prendre d'apprenti mais signala l'existence du garçon et de son étrange communauté à ses alliés. L'une d'entre eux, Bernice de Thessalonique, traversa les Alpes pour récupérer le jeune Jerbiton et explorer la culture rhéto-romane.

### La Ligue des Iconophiles

Quand le premier empereur chrétien, Constantin, déplça sa capitale à Constantinople en 330 apr. J.-C., l'Église et l'Empire persécutèrent ceux qui, dans la région, affichaient l'étrange aura magique que provoque le Don. Les mages qui survécurent avaient le Don de velours ou étaient suffisamment fortunés pour n'interagir avec la société que par l'intermédiaire de leurs serviteurs. Les mages au Don de velours ne suscitent pas la méfiance habituelle, ils furent en mesure de constituer une société officieuse. Ils s'impliquèrent dans la culture vulgaire et vécurent dans des cités ou à proximité, et ils sont les ancêtres de la maison Jerbiton.

### Ce n'est que le début

Les mages de la maison Jerbiton sont fascinés par les populations et les institutions vulgaires. Ce chapitre ne cherche pas à saisir les institutions mortelles qui font le nœud des histoires urbaines, car il est d'autres volumes, notamment **Les Dimensions du pouvoir : le Divin, Cités et Guildes et les Arts et les Académies**, qui traitent de ces sujets bien plus en profondeur qu'il n'est possible de le faire ici. Ce chapitre explore de la Maison Jerbiton uniquement la partie qui est liée à l'ordre d'Hermès et à son fonctionnement interne, étant entendu que les joueurs piocheront dans le reste de la gamme ou dans d'autres ouvrages les éléments liés aux institutions vulgaires, pour y intégrer la Maison et ses mages à la société médiévale.

### Personnages célèbres

Les premières figures de la Maison ont souvent des noms qui renseignent sur l'endroit d'où elles venaient.

**FLAVIUS DE JERBITON** : Fondateur de la Maison. Il voyait la beauté comme une expression de l'amour du Divin et pensait que l'art rapproche l'artiste et son public de l'esprit du Créateur. Il voyait la culture hermétique naissante comme quelque chose de mièvre et de chétif.

**BERNICE DE THESSALONIQUE** : professeur du Fondateur, elle négocia avec Trianoma pour que certains des mages de l'Empire d'Orient fussent intégrés à l'Ordre d'Hermès.

**PETRUS DE VERDUN** : Primus du Xe siècle qui appela à vivre dans les communautés vulgaires. Pendant sa Primatie, les mages Jerbiton abandonnèrent les alliances multi-Maisons pour aller vivre à proximité des cités majeures, parfois même en leur cœur, dont ils devinrent de riches citoyens.

**MATTHIEUS DE CHERSON** : Primus du XIIe siècle, il voyait les mages Jerbiton comme des ambassadeurs de l'Ordre auprès des dirigeants vulgaires. Pendant ses fonctions, de grandes alliances Jerbiton acceptèrent des membres de nombreuses autres Maisons, si bien que presque tous les mages Jerbiton vivaient dans des alliances multi-Maisons. Les philosophies de Petrus et de Matthieus représentent encore deux conceptions opposées du rôle de la Maison en 1220.



Les mages de l'Empire d'Orient formèrent des alliances que l'on appelait des ligues. Comme chaque ligue se concentrait sur une seule figure charismatique ou sur un seul problème, elles étaient éphémères. À l'époque où l'Ordre se forma, la plus puissante d'entre elles était la Ligue des Iconophiles, qui fut créée pour résister à l'empereur Léon III. En 729, Léon III déclara que toutes les images du Christ ou des saints devaient être détruites. Il interdit également la présentation des croix dans les lieux de culte. Les mages de l'Empire craignirent que la violation des lieux sacrés de l'Église n'affaiblisse le Dominion et ne conforte la Dimension infernale.

La Ligue des Iconophiles s'opposa à l'empereur de plusieurs manières. Elle aida les non-mages qui faisaient partie du vaste mouvement des Iconophiles. Elle conspira contre les partisans de l'empereur. Elle réalisa des actes de sabotage contre les armées impériales. Pour finir, ses membres transportèrent les icônes dans des monastères isolés où elles seraient conservées en attendant le moment où il serait de nouveau possible de les utiliser en public.

### L'apprentissage du Fondateur

Bernice, professeur du Fondateur, emmena son apprenti à Thessalonique, deuxième cité la plus importante de l'Empire, afin de compléter son éducation de noble et de le former comme mage. Elle renomma son apprenti Flavius Ierbitonis, « la jolie chevelure du bourg

d'hier. » Pendant la formation de Jerbiton. Le sort des Iconophiles s'améliora temporairement quand un noble de leur faction s'empara de Constantinople, pour se dégrader ensuite brutalement quand d'impitoyables représailles impériales s'ensuivirent.

Jerbiton termina son apprentissage puis rentra chez lui, mais il retourna auprès de sa maîtresse après qu'elle eut subi un accident de laboratoire qui lui endommagea la colonne vertébrale. Alors qu'il officiait comme assistant auprès d'elle, il rencontra les alliés de Bernice et leurs apprentis. Il semblerait qu'ils aient eut, elle et lui, le même penchant pour la magie des illusions et de la tromperie.

### La fondation de Valnastium

En 753, l'armée impériale commença à mettre systématiquement à sac les monastères Iconophiles. Les icônes et les reliques dont elle s'empara furent brûlées ou jetées à la mer. La Ligue des Iconophiles ne pouvait assurer la protection de tous les sites de l'Empire et c'est ainsi qu'une coterie de jeunes Iconophiles fut envoyée dans la vallée de Jerbiton. Ils entreposèrent ainsi les reliques et les icônes loin à l'ouest, hors de portée de l'armée impériale.

Les Iconophiles s'installèrent dans la villa qui avait vu grandir Jerbiton. Leurs apprentis, suivant la tradition selon laquelle on adoptait le nom de sa ville ou son lieu d'appartenance, furent ainsi appelés les membres

«de la maison Jerbiton». Cette dénomination s'étendit plus tard aux disciples des autres Fondateurs. L'alliance qu'ils formèrent s'appelle Valnastium et, en 1220, constitue encore la domus magna de la Maison.

## L'Ordre d'Hermès se forme

Trianoma fut incapable de convaincre les Iconophiles de rejoindre sa nouvelle ligue : ils estimaient qu'elle était géographiquement trop dispersée pour être efficace. Bernice de Thessalonique ne pouvait plus voyager à cause de sa blessure mais portait suffisamment d'intérêt au projet de son protégé, que l'on désignait de plus en plus souvent sous le nom de Jerbiton, pour faire parvenir certains de ses livres à Bonisagus et répondre à ses questions.

Jerbiton aida Bonisagus à affiner les Arts d'Imaginem et de Mentem, puis l'aida à parfaire le système des guides vocaux et gestuels de l'incantation. Il convainquit également Bonisagus d'adopter les termes d'« Arts » pour désigner ses domaines d'étude, et de « Don » pour désigner la capacité à pratiquer la magie. Bernice de Thessalonique accepta d'intégrer l'Ordre mais mourut en 763, avant que le Premier Tribunal ne fût réuni.

Au moment où se tint le Premier Tribunal, la Ligue des Iconophiles était totalement engagée dans ses intrigues contre l'empereur Constantin V, fils de Léon III. Les monastères étaient toujours mis à sac. Les icônes étaient toujours brûlées. Les conciles d'évêques, grouillant de marionnettes impériales, donnaient de fausses instructions aux fidèles. Les Iconophiles étaient bien trop occupés à contrer les forces impériales et infernales pour prêter attention aux rêveries d'une douzaine de magiciens cachés au cœur de la Forêt Noire.

## L'attitude de l'Ordre

Jerbiton, ainsi que les autres mages appartenant à sa Maison, ne portaient qu'un intérêt secondaire à la création de l'Ordre. C'était une idée intéressante et la Parma Magica était bien utile, mais l'avenir de la civilisation se jouait à Constantinople et aucun des nouveaux « sodales » de Jerbiton au sein du jeune ordre d'Hermès ne semblait s'y intéresser. En effet, le Code établissait des règles contraires à l'action de Jerbiton, notamment en interdisant de combattre l'empereur, d'aider l'Église ou de susciter la colère de l'Infernal. Si les disciples de Jerbiton s'en tinrent aux termes du Code, ils continuèrent quand même de soutenir matériellement leurs alliés à l'Est. Jerbiton finit par se lier d'amitié avec Bonisagus, Mercere et Tremere, bien que ce dernier, le plus jeune des Fondateurs, trahira plus tard sa confiance.

C'est en 775 que la maison Tremere envahit l'Empire, assassinant les mages autochtones, volant leurs trésors et s'appropriant leurs sources de vis. Le conflit avec l'empereur, les forces infernales et la maison Tremere était trop pour les mages du nord de l'Empire, non adhérents à l'ordre d'Hermès. Ils formèrent une alliance militaire, appelée la Ligue de Thèbes, et rejoignirent l'Ordre d'Hermès sous la direction nominale de Jerbiton. Formés à la Parma Magica, ces mages furent en mesure de récupérer leur territoire pris par la maison Tremere. Les Thébains finirent par fonder le Tribunal

## Les conceptions antiques de la beauté

Dans la culture de Valnastium, les disciples de Jerbiton découvrirent des idéaux esthétiques préchrétiens, ce qui conduisit à des recherches sur les formes anciennes d'expression artistique et au développement d'une « Philosophie de la beauté » de la Maison. En 1220, Valnastium est rempli d'œuvres architecturales et sculpturales exquises qui semblent complètement étrangères aux artistes vulgaires contemporains. Nombre des anciennes idées sur ce qui fait la beauté de l'art, comme la représentation réaliste des modèles humains, ne sont pas suivies dans l'Europe Mythique. Tout doucement, la Maison a essayé de ramener l'Europe vers le grand art séculaire du passé mais, sous la direction du Primus actuel, cette tâche est considérée comme moins importante que le maintien de bonnes relations avec l'Église, qui a une vision imprévisible mais souvent sévère de l'art nouveau.

qui porte leur nom. Un des alliés de Jerbiton, Pélagius, parcourut l'Europe en quête de nouvelles recrues. Les membres de la coterie de Jerbiton devinrent les dirigeants d'une Maison très étendue mais particulièrement déstructurée.

## La Maison après le Fondateur

Jerbiton mourut dans son sommeil et fut enterré aux côtés de son épouse, sous l'Église de saint Cyprien, à Valnastium. Au cours des dernières années de sa vie, Jerbiton s'était opposé à l'influence grandissante de la maison Tremere mais n'avait rencontré qu'un succès mitigé. Sa mort laissa le champ libre au Tremere au grand tribunal de 817, qui prirent un ascendant important sur l'Ordre. Certains Jerbiton soutiennent avoir joué ensuite un rôle dans la Brèche. D'autres, dans les Tribunaux de Thèbes, des Grandes Alpes et de Novgorod, continuent, encore aujourd'hui, de surveiller leurs voisins du Tribunal de Transylvanie, à l'affût du moindre signe d'expansionnisme.

Concernant le Schisme, le point de vue du Primus de la maison Jerbiton fut le suivant : une maison empliée de patients fut annihilée (Diedne), et une autre, enclin à la tyrannie, fut brisée (Tremere). Les deux parties se neutralisaient mutuellement. Bien que certains mages participèrent, la majorité des membres de la maison Jerbiton se retirèrent dans leurs places-fortes ou dans leurs cités et attendirent que les deux belligérants fussent trop affaiblis pour combattre davantage. La maison Jerbiton apporta son aide pendant la période de reconstruction qui suivit la guerre mais, en privé, les dirigeants de la Maison estimaient que la situation avait tourné pour le mieux, attitude qui choqua même certains Jerbiton par son insensibilité.

Au cours des deux siècles qui suivirent le Schisme, différentes modes balayèrent la Maison. La plupart des mages Jerbiton n'étudièrent pas de magies orientées



## Les journaux

Le Fondateur tenait un journal intime mais ses notes passent volontairement sous silence de nombreux sujets importants. Ses descendants ont étudié nombre de ces exclusions mais certaines restent inexpliquées. Voici deux de ces sujets obscurs :

Minam, l'épouse de Jerbiton : son groupe culturel, son histoire et sa tradition magique, si tant est qu'elle ait existé, sont un mystère complet. Elle participa au Premier Tribunal mais sa fonction n'est pas expliquée.

Les autres « Apôtres » : Lu d'une certaine façon, une simple ligne de ses journaux, semble indiquer que les Iconophiles confièrent à trois groupes la charge de créer des archives semblables à celles de Valnastium. La plupart des mages Jerbiton refusent de le croire, pensant que les membres des deux autres groupes (le troisième étant celui de Valnastium) auraient pris contact avec la Maison mère après la victoire finale des Iconophiles. D'autres soutiennent que, sans Parma Magica, les autres groupes auraient été détruits. Certains suggèrent que les autres Iconophiles, en véritables apôtres, partirent pour la Russie, l'Afrique ou sur les routes commerciales d'Asie.

vers le combat pendant cette période. En tant que résidents d'alliances multi-Maisons, ils se dévouèrent à des rôles politiques et d'ambassadeurs, laissant la violence à leurs serviteurs ou à leurs sodales. Leur individualisme et leurs intérêts personnels enfin laissèrent la Maison dans l'incapacité d'entreprendre des actions concertées - sauf pendant les crises.

## La chute de Constantinople

La chute de Constantinople brisa les certitudes des populations instruites d'Europe Mythique. Elle détruisit tout sens de destinée au sein de l'Empire et toute la crédibilité du mouvement des Croisades. De la même manière, la chute de la Cité (c'est ainsi que les mages Jerbiton nomment la capitale de l'Empire), détruisit la certitude arrogante de la Maison Jerbiton selon laquelle ses membres accomplissaient tout de la meilleure façon qui soit. Si la Maison ne pouvait empêcher la chute de la Cité, c'est que quelque chose n'avait pas fonctionné, et qu'il était nécessaire de faire différemment.



Andru, le Primus de la Maison, se servit de la chute de la Cité pour arracher les membres de la Maison à leurs contemplations personnelles. Il rallia la Maison autour de ses fondements, qui sont l'inter-ventionnisme politique, discret mais efficace, et la protection des œuvres précieuses contre les vandales. Dès lors une nouvelle mentalité des mages Jerbiton emergea.

### L'avenir et les Antigones

Le Primus a convaincu nombre de ses sodales de prendre des apprentis en hommage à la Cité. Ces apprentis se prénomment souvent Constanta ou Constantine mais ne changent pas de nom lorsqu'ils deviennent mages. Ceci a redonné un nouveau souffle à l'idée d'un deuxième nom chez les mages Jerbiton. Cette vague d'apprentis, qui se font appeler les antigones (« ceux qui aiment leurs ancêtres »), ne commenceront à chercher une place dans les alliances qu'au cours des deux prochaines années. Certains, dont la formation a commencé avant la chute de la Cité mais qui partagent les idéaux antigoniques, sont déjà devenus mages. Les croyances des antigones illustrent un changement générationnel dans les attitudes de la Maison. Elles sont un triomphe des croyances interventionnistes qu'Andru incarne par rapport aux modes de vie plus esthétiques et plus passifs de la plupart des mages de sa génération. Des apprentis sont encore formés selon la vieille école, plus égocentrique, et de ce fait ils n'ont

### Les émigrés de Constantinople

Quand la Cité tomba, nombre des membres de ses classes dirigeantes et marchandes perdirent leur position. L'Ordre d'Hermès, notamment les membres de la maison Jerbiton, ont accueilli de nombreux réfugiés comme compagnons. L'émigration de Constantinople constitue une excellente excuse pour les personnages que les joueurs souhaitent doter de capacités rares, comme la chevalerie ou le soufflage du verre, sans vouloir pourtant gérer les contraintes sociales habituellement associées.

Les personnages en quête d'employés pour des alliances de Printemps trouveront des communautés d'émigrants dans de nombreux ports méditerranéens. Ces communautés, qui couvraient tout le réseau commercial de Constantinople, ont perdu énormément de leur richesse et de leur influence depuis que les Vénitiens se sont appropriés leurs affaires, après l'invasion. Certaines entretiennent encore des liens avec les ports grecs qui, du fait de leur prospérité, attirent les exilés.

### Pourquoi Constantinople est si importante ?

Les joueurs auront peut-être du mal à comprendre les raisons pour lesquelles la chute d'une seule cité a eu un impact si violent sur la pensée européenne et sur les certitudes des mages Jerbiton. En voici trois.

#### Le doute aux yeux des croyants

Les habitants d'Europe Mythique pensent que l'histoire du monde évolue en fonction des décisions de Dieu, se dirigeant vers une issue prédite dans le Livre des Révélations. Comme Eusèbe fut le premier à l'énoncer, l'Empire romain chrétien est l'instrument de Dieu, destiné à préparer le monde au Royaume de la Paix, que Jésus gouvernera après l'Armageddon.

Quand Rome tomba, les différents peuples adaptèrent leurs croyances aux circonstances locales. À l'Ouest, la tâche de préparer le monde fut confiée à l'église puis au Saint Empire Romain Germanique. À l'Est, de la même façon, des décennies plus tôt, son rôle avait été repris par une nouvelle capitale de la foi : Constantinople.

#### Empire byzantin : un anachronisme

Les joueurs ont peut-être l'habitude de se référer à l'Empire qui entoure Constantinople sous le terme de « Byzance » mais il s'agit d'une convention moderne. Les habitants d'Europe Mythique emploient une variante de « Romania » pour désigner l'Empire, ce qui signifie « terre des Romains ». La plupart des peuples de l'Empire sont de culture hellénique mais

se voient politiquement comme des Rhomaïoi. L'Empire romain, centré sur la Nouvelle Rome, est l'héritier d'Auguste et de Constantin ainsi que l'instrument de Dieu sur terre, destiné à préparer le monde au Second avènement.

La destruction de la Cité par les croisés sidéra l'Europe. Pour les occidentaux, elle prouvait le dysfonctionnement et la corruption du système soutenant le mouvement des Croisades. Pour les orientaux, le choc fut encore plus grand. La providence de Dieu avait failli. Leur unique rôle dans le plan divin semblait perdu. Le futur semblait désormais obscur et incertain, dénué de sens.

#### Une blessure incurable

Constantinople était déjà passée sous contrôle romain avant, mais les empereurs se mariaient avec la noblesse locale, trouvaient leur place au milieu des rituels complexes de la cour et défendaient la Cité. Constantinople guérit et sa culture perdura. Cela ne se fit pas suite au sac de la Cité en 1204. L'Empire latin fut plutôt une création des croisés et ceux-ci ne se souciaient que de ce qu'ils pouvaient prendre. L'actuel empereur latin s'intéresse davantage au bien-être de ses Flandres natales qu'à celui de la Cité puisqu'il est évident que son Empire est nominal et qu'il est le plus faible des quatre puissances en conflit pour le contrôle des Balkans (les trois autres étant le Royaume de Bulgarie, la Cour impériale en exil à Nicée et le Despotat d'Épire).

### Voyage à Constantinople

Constantinople reste un environnement dangereux pour les mages. Étant donné qu'elle fut mise à sac par une armée de croisés qui se laissèrent aller à toutes les dépravations après avoir pris la Cité, elle compte de nombreuses poches d'influence infernale. Peu de temps après la conquête, quelques troupes vénitienes, pour couvrir leur retraite pendant des troubles civils, démarrèrent un incendie dont elles perdirent le contrôle et qui ravagea la moitié des bâtiments, laissant des milliers de fantômes tourmentés, dont beaucoup hantent encore les rues, tuant les étrangers. L'empereur fantoche des croisés s'empara des trésors des églises, fit fondre leurs reliquaires et vendit leurs reliques, profanant ainsi nombre de lieux saints. Cela a affaibli le Dominion qui, pour autant, reste un obstacle exceptionnel au lancement de sorts.

Les personnages pourraient quand même souhaiter visiter la Cité pour de nombreuses autres raisons. Voici quelques idées d'histoires :

- un mage de leur Maison a trouvé la mort pendant

le sac de la ville et des aînés de la Maison pensent qu'il n'y a, aujourd'hui, plus aucun risque à tenter de récupérer sa dépouille.

- une alliance est sur le point de se former là-bas et les personnages souhaitent participer à sa fondation ou s'y opposer.

- il existe une cache de trésors qu'un mage a laissée derrière lui pendant le sac de la ville et qui n'a pas été découverte. Des indications sur sa localisation on vu le jour.

- les personnages cherchent à traiter avec un noble impliqué à la cour. Cela peut impliquer des gens de divers pays en raison de la très grande diversité de la classe dirigeante de l'Empire.

- des alliances connaissant bien Venise, où de nombreuses alliances possèdent des maisons de ville servant d'ambassades informelles les unes pour les autres, cherchent à mettre en place un système similaire à Constantinople et en appellent à une réunion des partis intéressés.

pas les idées, la motivation et la colère amère concertées des Antigones.

Les jeunes Antigones portent souvent des symboles signifiant leur allégeance à la politique d'Andru, en plein essor. Ces symboles incluent des phénix à deux têtes, des objets en bois de frêne et des vêtements gris humbles et discrets. Le nom d'« antigone » fait référence à un personnage de tragédie grecque, apparaissant dans les pièces de théâtre de Sophocle.

Les antigones n'ont pas d'organisation réelle mais beaucoup d'entre eux se connaissent grâce aux pratiques du voyage et du parrainage de la Maison. Certains prévoient de fonder de grandes alliances de Maison, qui sont encore très rares. Les autres iront vivre aux côtés des mages d'autres Maisons mais endossent un rôle beaucoup plus politique que leurs aînés. L'une des étudiantes du Primus, Constanta la Tessellatrix, se montre extrêmement active dans la coordination des compagnons de son âge.

## Vivre avec raffinement

La maison Jerbiton est unie autour de sa culture plutôt que de sa structure politique. Les mages Jerbiton vivent avec raffinement. Ces vies raffinées embrassent généralement toute une série d'idées qui étaient déjà très populaires parmi les mages urbains avant les débuts de la Maison. Cette section étudie des éléments qui, aux yeux de la plupart des mages Jerbiton, contribuent à ce raffinement. Les mages des autres Maisons peuvent eux aussi en profiter : l'intérêt particulier que les mages Jerbiton portent aux questions de goût n'est pas exclusif à leur Maison.

## À la recherche de la beauté

La beauté revêt de nombreuses définitions pour les mages Jerbiton, souvent compatibles entre elles. La beauté, c'est ce qui éclaire agréablement les sens. C'est ce qui anime les plus hautes émotions. C'est ce qui rapproche l'âme du Créateur. C'est ce que les artistes créent à travers leurs expressions. Le Fondateur Jerbiton enseignait que la capacité à percevoir la beauté, comme les sensations de froid, de salé, de rugosité ou de bruit, était un don du Créateur fait aux humains pour leur permettre d'interagir comme il se doit avec leur environnement. Jerbiton pensait que les mages avaient pour devoir de collaborer avec Dieu et d'embellir le monde afin de le rendre fondamentalement meilleur et plus agréable aux yeux du seigneur. Les mages Jerbiton ne sont pas obligés d'y voir la vérité mais la plupart d'entre eux s'accordent sur le fait que contempler et cultiver la beauté conduit à une rectitude morale.

## ÉVITER LA LAIDEUR

Les mages Jerbiton voient la laideur comme un signe que quelque chose ne va pas, un peu comme une odeur putride indique que la nourriture est viciée. La philosophie de l'Église guide les mages dans leur quête de beauté en signalant, à l'image de Bernard de Clairvaux, que la beauté intérieure est plus précieuse que la beauté extérieure. Les joueurs modernes se feront peut-être une idée plus restrictive de la beauté que les habitants

d'Europe Mythique. Les Romains et les Grecs, dont cette Maison poursuit la tradition esthétique, voyaient la beauté dans tout un tas de choses. Les peuples des autres races étaient beaux car ils contrastaient avec les Européens. Les signes de vieillesse pouvaient être beaux s'ils donnaient du caractère à l'apparence. Une fissure dans une gemme pouvait être belle si elle rehaussait l'éclat de la pierre. La capacité à voir la beauté cachée des choses est une forme de sagesse.

Les mages Jerbiton savent que les démons et les êtres féeriques jouent avec l'apparence de la beauté. Certains s'expliquent cela du fait qu'ils sont laids par essence et doivent mentir pour apparaître beaux.

## LE RAFFINEMENT

C'est par l'analogie que l'on peut décrire au mieux le raffinement. Le Créateur a doté les humains d'un certain instinct pour la beauté, tout comme ceux-ci peuvent percevoir si un aliment est gâté ou consommable. Mais au-delà du caractère consommable, chaque palais préfère certaines saveurs plutôt que d'autres. De la même manière, chaque personne préfère certaines choses à d'autres, que ce soit tout au long de sa vie ou à divers moments de son existence, en fonction de ses humeurs. Cette capacité à distinguer le beau du laid correspond à ce que l'on appelle le raffinement.

Le raffinement est une réaction émotionnelle mais il peut être appris et, avec un peu d'entraînement, articulé. On enseigne les bonnes manières, les arts exquis et les paysages ravissants aux jeunes mages Jerbiton, puis on leur apprend à en discuter, tout comme les jeunes nobles apprennent les caractéristiques des vins régionaux. La capacité à articuler le goût est une compétence sociale essentielle pour les mages Jerbiton.

Pour les mages polis, il est important de reconnaître que même des gens de bon goût ont des préférences différentes. Les mages Jerbiton vivent en fonction de leur goût. Un mage qui reconnaît qu'une chose peut être de bon goût, même si elle ne l'est pas spécialement pour lui, apprend, à une autre échelle, à ménager des ouvertures et des espaces de discussion au sujet de questions plus profondes comme la religion et la politique.

## L'ART

Comme beaucoup de ses descendants l'approuvent, Jerbiton enseignait que l'art nécessite du talent, qu'il exerce la créativité et qu'il vise à exprimer la beauté. Ceci implique que les individus ayant reçu une formation d'artiste sont plus doués pour l'art. L'art mobilise les dons de l'artiste et, de ce fait, est un moyen de se rapprocher du Divin. Cela implique également que tout ce qui est créé avant tout à des fins productives n'est pas de l'art.

L'excellence dans l'art nécessite des compétences, que l'on apprend, et de la créativité, qui est un don de Dieu. Certains artistes sont plus compétents que d'autres, tout comme certains boulangers sont meilleurs que d'autres, et leur art est donc meilleur ou pire, à un niveau qui dépasse de loin la simple opinion. Beaucoup de mages Jerbiton développent finesse ou d'autres Compétences artistiques. Ceux qui n'ont pas de talent étendent leur patronat aux artistes vulgaires. Le joueur est seul juge du degré de talent de son personnage : ce choix n'engage aucun coût technique mais le talent est impossible à exprimer sans une Compétence adaptée.

## De la laideur des êtres féeriques

En général, les membres de la maison Jerbiton n'aiment pas les êtres féeriques, malgré leur beauté et leurs prouesses artistiques, car ils n'ont pas d'âme. Leur beauté extérieure n'est qu'un moyen de détourner l'attention de leur laideur intérieure. Beaucoup d'êtres féeriques apparaissent comme des créatures drôles et mignonnes mais ce n'est qu'une manipulation délibérée et calculée de l'observateur. Ce sont des animaux parasites, une affliction pour la race humaine et une entrave au développement de la civilisation. Les êtres féeriques voient les humains comme des proies, leur volant leur créativité ou leur sang, ce qui explique pourquoi l'Église cherche à protéger les gens contre eux.

Les démons se dissimulent fréquemment sous les traits de créatures féeriques car les idiots commettent de nombreux péchés avec l'aide de ces créatures, qu'ils dédaigneraient s'ils soupçonnaient leurs bienfaiteurs d'être des Infernaux. Les relations sexuelles avec les êtres féeriques sont un péché mortel (s'apparentant à la zoophilie) mais lorsqu'il arrive que le partenaire soit une succube, la faute est plus grande encore.

La plupart des membres de la Maison estiment que les êtres féeriques utiles devraient être contrôlés tandis que les êtres féeriques dangereux devraient être « moissonnés » pour leur vis. Les membres de la Maison sont parmi les plus fervents défenseurs de l'idée selon laquelle il est illégal d'agresser les fées seulement et uniquement si cela apporte la ruine sur les membres de l'Ordre (et que donc il est légal de les agresser si cela ne constitue pas un danger pour l'Ordre). Pour cela, la maison Merinita ne les porte pas dans son cœur.

## Du mauvais goût des Sodales

Beaucoup des mages qui ne sont pas de la maison Jerbiton mènent une vie dans la laideur et donc, par extension, mauvaise. Les actes des pécheurs sont laids, tout comme la violence est bien souvent de mauvais goût. Mener une vie à l'écart des interactions humaines la prive de beauté et, de ce fait, rester cloîtré dans son laboratoire pendant des années n'est pas convenable. La façon dont vivent la plupart des mages hermétiques, dans des châteaux perdus en pleine nature et honnis par les vulgaires, offre une existence pitoyable pour qui possède cette merveilleuse capacité d'expression constituée par le Don, même s'il est grossier de le signaler. La laideur dominante dans beaucoup d'autres Maisons est le résultat du fait que les Fondateurs étaient des gens désagréables qui menaient une vie dépourvue de toute beauté, devenue une tradition pour leurs descendants.

Il est de tradition, pour les membres de la Maison, que les nobles payent les classes inférieures pour effectuer les actes liés à la guerre et à la violence. Cette tradition est moins populaire auprès de la génération montante des mages Jerbiton qu'auprès de leurs aînés. Les antigones voient cette croyance, et la dépendance qu'elle crée par rapport aux serviteurs et aux mages des autres Maisons, comme la raison principale de l'incapacité de la maison Jerbiton à défendre Constantinople lors de la quatrième Croisade. Ces jeunes mages sont pas des guerriers magiques spécialisés mais s'intéressent bien davantage que leur aînés au développement de certaines capacités pour le combat. Pour eux, l'opulence indolente est une forme de laideur.

## LES LIEUX DE BEAUTÉ

Jerbiton croyait que les mages, en cherchant la beauté, créaient naturellement, autour d'eux, des espaces de beauté. Les disciples qui partagent cette idée vivent souvent dans des domaines non loin des villes : suffisamment près pour accéder facilement à leurs services mais suffisamment loin pour minimiser l'influence du Dominion. Ces disciples investissent souvent dans des objets magiques qui les aident à voyager rapidement. D'autres mages créent des lieux de beauté à l'intérieur des villes ou dressent de magnifiques espaces dans les alliances où les Maisons se mélangent.

De plus en plus les régions sauvages d'Europe sont colonisées, et il devient de plus en plus difficile pour les mages d'arranger des lieux de beauté privés à proximité des villes. À mesure que les villes gagnent en puissance, comme ce fut le cas de beaucoup d'entre elles au XIe siècle, leurs arrière-pays agricoles deviennent des zones contestées, les nobles des régions voisines et la ville concernée se les disputant. Cela a forcé d'étranges alliances entre les mages Jerbiton et ceux de ces Maisons qui, par tradition, préservent la nature, comme les Bjornaer et les Merinita.



## Les loisirs

Tous les grands philosophes s'accordent sur le fait qu'un individu n'est vraiment libre que s'il a le droit de déterminer la façon dont il passe son temps. Les philosophes vulgaires expriment généralement cela en termes de richesse personnelle mais la plupart des mages peuvent atteindre la fortune vulgaire très simplement. Les mages Jerbiton vont plus loin, croyant qu'un mage ne vit pas comme il le devrait si ses devoirs l'enchaînent à une alliance ou s'il manque de vis. Au sein des jeunes alliances, qui réclament plus de temps aux mages ou qui n'ont pas suffisamment de vis, les mages Jerbiton s'efforcent d'augmenter les richesses collectives, même aux dépens de leurs études magiques, jusqu'à atteindre un niveau suffisant pour libérer les mages des contraintes matérielles et les seconder comme il se doit.

Dans les Tribunaux où la maison Jerbiton tient un rôle important, elle utilise son influence pour limiter la population de mages, ce qui limite les conflits sur la question du vis. Les antigones, décrits plus haut, ne tarderont pas à agrandir la Maison. Le désir de disposer de vis facilement accessible et l'anonymat relatif qu'offre le Don de velours peuvent les encourager à fonder de nouvelles alliances aux frontières de l'Ordre, notamment en Afrique musulmane, en Terre sainte et peut-être même au-delà, le long des routes commerciales orientales.

## AUTONOMIE

Il est légitime de penser qu'un mage qui étudie toute sa longue vie durant et sans interruption les Arts magiques a une dépendance. Les mages Jerbiton étudient pour réaliser des objectifs personnels et précis. Quand le mage estime que le léger accroissement de puissance qu'offrent des saisons d'études supplémentaires n'a rien d'attrayant, il arrive qu'il abandonne complètement l'étude magique. Certains cessent d'étudier pour toujours tandis que d'autres, à la découverte de nouveaux défis, poursuivent de nouveaux objectifs après une interruption.

## Les intrigues

Les mages Jerbiton utilisent leur temps libre pour vivre comme ils l'entendent et, pour beaucoup d'entre eux, influencer les institutions vulgaires est un passe-temps de prédilection. Les mages Jerbiton développent des réseaux de partisans répondant aux règles présentées dans l'annexe sur les Agences. Sinon, les joueurs peuvent utiliser les règles bien plus simples présentées dans Cités et Guildes pour engager certains types de subordonnés douteux. Les mages Jerbiton s'engagent dans toutes sortes d'intrigues pour soutenir les causes qu'ils espèrent voir prospérer. Cela peut inclure des mouvements globaux, politiques et religieux, ou bien au contraire la satisfaction locale et limitée des besoins de leurs propres familles vulgaires.

## La Réputation familiale

Les familles ont une réputation, comme les individus, et les personnages qui pratiquent le népotisme améliorent souvent la Réputation de leur famille. Les actions de chacun des personnages au sein de la famille en modifient la Réputation, et les personnages peuvent utiliser cette Réputation plutôt que la leur quand ils sont entourés de personnes qui ne les connaissent pas personnellement. Cela dit, les personnes qui savent qu'un personnage donné est un menteur ne seront nullement dupes de sa Réputation familiale pour les affaires honnêtes. Les personnages entachant la Réputation familiale doivent faire face aux autres membres de la famille. Les personnages qui cachent leur appartenance à leur famille peuvent éviter les Réputations indésirables.

## LA FAMILLE

L'entretien d'une famille et les plaisirs simples de la vie au sein d'une communauté sont des valeurs importantes dans la vie des mages Jerbiton. Si un mage a été rejeté par sa famille d'origine à cause de la teinte du Don, il se sera trouvé une famille de substitution. Les conteurs qui souhaitent éviter les histoires habituelles de sœurs perdues et de neveux sources d'ennuis placeront peut-être ladite famille à l'abri auprès des résidents de Valnastium. Il se peut que les joueurs préfèrent créer la famille de leurs personnages sous forme d'agences, comme indiqué dans l'annexe correspondante.

Les mages Jerbiton choisissent plus souvent leurs apprentis dans des familles nobles que ne le font les mages des autres Maisons. Le Don de velours n'est indicatif d'aucune classe sociale mais, à défaut d'un apprenti possédant la plus estimée des Vertus, un apprenti issu d'une famille noble est préférable à un même apprenti issu de la paysannerie. Cela peut parfois créer des situations confuses au regard de l'héritage.

Les mages ne peuvent pas établir de relations féodales et ne peuvent donc pas hériter de terres. Dans certains Tribunaux, ils peuvent hériter de propriétés, comme de droits ou d'argent, et leurs enfants peuvent hériter de terres dans certains royaumes. Ce système est identique à celui qui était utilisé quand les nobles entraient au monastère ou devenaient prêtres. Les enfants qui héritent à la place d'un parent vivant ont besoin d'un intendant, approuvé par le parent et par le suzerain de l'enfant, qui fait office d'agent de l'enfant jusqu'à la majorité de ce dernier. Les Quaesitores s'inquiètent toujours de ces arrangements.

## Interférence avec les vulgaires

Les mages Jerbiton testent en permanence les limites de l'interdiction de l'Ordre concernant l'intervention dans les affaires des vulgaires. La clause du Code interdisant l'interférence est pratiquement inapplicable dans les Grandes Alpes. Elle a moins de poids là où les mages Jerbiton sont actifs et, dans la plupart des Tribunaux,

## Le népotisme

Les mages Jerbiton utilisent souvent les membres de leurs propres familles en tant qu'agents, comme indiqué dans les annexes. Ceci permet au mage de se servir des bénéfices fortuits de ses aventures pour enrichir les membres de sa famille. À leur tour, les membres les plus puissants de la famille forment de puissants agents. Un joueur qui pratique le népotisme trouve des moyens de relier le bien-être d'un ou de plusieurs membres de la famille de son personnage aux événements de chaque histoire. Cela permet au mage de dépenser des points d'Entretien de Contrainte, dont le nombre est égal aux points d'expérience d'Aventure reçu pour l'histoire, en faveur des membres de sa famille.

En ce qui concerne les exemples présentés ci-dessous, imaginez un mage Jerbiton de famille noble avec des Liens familiaux étroits. Son père est un noble propriétaire terrien tandis que ses frères sont un gentilhomme, un capitaine mercenaire et un prêtre. Le joueur pourrait contrôler les frères de manière indirecte en ne prenant que le père comme agent. Mais au lieu de cela, il décide de faire des agents de chacun d'entre eux, avec une faible Contrainte qui est représentative du temps qu'il a passé loin d'eux pour son apprentissage. Dans chaque histoire, le joueur trouve des moyens plausibles de relier le succès de l'histoire à la fortune de son père ou de ses frères. Cela leur permet de gagner en puissance et de renforcer leur valeur de Contrainte.

Les exemples de népotisme peuvent inclure :

- Les personnages viennent à bout d'un être féérique puissant et le mage s'arrange pour que le bois dans lequel la créature vivait revienne à l'église de son frère, laissant entendre que, sinon, la fée pourrait revenir.

- L'alliance doit vaincre quelques bandits pour accroître sa Réputation auprès du conseil dirigeant d'une ville du coin. Les personnages détruisent les bandits grâce à la magie puis engagent la compagnie de mercenaires du frère du mage pour revendiquer la mort des bandits. Ce faisant, ils évitent les ennuis avec les Quaesitores (qui pourraient se demander si les bandits ont été engagés par les nobles rivaux de la ville) offrent un travail en or à la compagnie de mercenaires, augmentent la loyauté des mercenaires à l'égard du frère du mage et accroissent la Réputation de l'alliance auprès du conseil municipal (qui sait que les mages ont tout organisé), ainsi que celle de la compagnie de mercenaires auprès d'employeurs potentiels.

- Les personnages rencontrent un excellent ménestrel dans une auberge. Comme il n'a pas de mécène, le mage le dirige sur la cour de son père et l'y introduit. Cela apporte plus de gloire à la cour du père tout en apportant au père un courtisan talentueux pour les missions diplomatiques. La troupe estime que le lien avec l'histoire principale est trop ténu (les personnages étaient simplement en voyage lorsqu'ils ont fait cette rencontre) pour autoriser la dépense de plus d'un point pour la Force de Contrainte du père.

les points suivants ne sont pas considérés comme une interférence avec les vulgaires :

- se défendre ou défendre ses serviteurs face à des vulgaires menaçants autrement qu'en formant des alliances avec l'ennemi des adversaires. Il est permis d'aider leurs ennemis de manière anonyme, à condition que l'identité du mage ne soit jamais découverte, même par ceux auxquels il vient en aide.
- correspondre ou converser avec les vulgaires ou leur révéler des informations générales au sujet de l'Ordre.
- se faire identifier comme un mage ou lancer des sorts devant témoin, dans la mesure où cela ne provoque pas les vulgaires.
- s'impliquer dans des relations commerciales, à partir du moment où les affaires de nature magique sont dissimulées derrière un serviteur vulgaire qui fait office de chef apparent.
- offrir des biens ou des services aux nobles, sous réserve que les observateurs soient incapables de dire si le mage soutenait le noble dans ses conflits.
- enlever des enfants possédant le Don.

## Les voyages

Les mages Jerbiton voyagent pour le plaisir mais aussi parce que cela leur permet d'élargir leur répertoire magique sans avoir besoin d'études formelles. La raison en est qu'un personnage ne peut pas créer quelque chose qu'il ne peut imaginer. Les mages qui voyagent voient des choses incroyables et nouvelles, ce qui leur permet de créer ou de reproduire toujours plus. Beaucoup de mages Jerbiton effectuent de fréquents voyages tout au long de leur vie, sachant qu'il vaut mieux entreprendre les voyages difficiles lorsque l'on est encore jeune et énergique. La maison Jerbiton a deux traditions qui aident à modérer les jeunes mages dans ce domaine, le parrainage et l'itinéraire.

### LE PARRAINAGE

Le parrainage, c'est quand un apprenti est envoyé chez un mage Jerbiton autre que son maître pour vivre avec lui pendant quelques saisons. Les maîtres font souvent des arrangements de parrainage réciproques, chacun prenant l'apprenti de l'autre à sa charge. Pendant son temps à l'écart du laboratoire, on encourage l'apprenti à se familiariser avec la langue et la culture vulgaires qui entourent son alliance marraine. Les apprentis parrainés ont également l'opportunité de rencontrer les mages de leur alliance marraine, expérience qui peut être instructive si leur alliance mère présente une philosophie, une structure politique ou un ensemble de personnalités différents. C'est presque une tradition de voir les apprentis de Valnastium parrainés par une alliance urbaine tandis que ceux des autres alliances doivent passer un minimum de temps à Valnastium.

## Mapa Mundi

En l'an 5 av. J.-C., un nouveau monument fit sensation à Rome. Il s'agissait d'une carte détaillée de 1,8 mètre de long sur neuf mètres de haut et entourée de piliers de marbres sur lesquels étaient gravés des commentaires géographiques. Elle donna lieu à la première vague de visites romaines au site, antique ancêtre de l'itinéraire de la maison Jerbiton. Le monument fut détruit mais ses parties les plus précieuses ont survécu.

Quand le monument fut ouvert au public, une version plus petite et néanmoins tout aussi précise de la carte fut remise à Auguste César. Elle était moulée dans de l'or, avec des pierres précieuses représentant les capitales de province. En 1220, de nombreux mages paieraient une fortune pour récupérer cette carte. La carte en or fut symboliquement remise au premier Empereur romain comme un acte de propriété de l'ensemble du monde Romain et c'est pour ce seul symbole fort que la maison Tremere aimerait la posséder. Aussi bien objet magique que réceptacle à enchantements, la carte apporterait des bonus inégalés à de nombreux effets et les membres les plus âgés de la maison Verditius n'hésiteraient pas à se la disputer. Elle peut également faire office de Lien mystique avec tous les lieux nommés ou marqués d'une pierre précieuse, ce qui en ferait un objet très utile pour les maisons Mercere et Jerbiton, qui voyagent si souvent. Certains mages païens, notamment ceux des maisons Merinita et Ex Miscellanea, soutiennent que le Dominion existe parce que le Pape détient la Carte en or. Bien que ce soit fondamentalement faux, cela ne les empêcherait pas de payer très cher pour la récupérer.

### L'ITINÉRAIRIUM

Beaucoup de mages Jerbiton aiment voyager et consacrent une saison tous les deux ou trois ans à visiter d'autres contrées. Leurs apprentis les accompagnent et profitent de ces visites informelles. Le voyage, notamment quand il est déguisé sous forme de pèlerinage, est une activité populaire pour les riches d'Europe Mythique. La Maison encourage vivement également le voyage des apprentis qui approchent de la fin de leur formation. C'est ce que l'on appelle l'itinéraire, un voyage qui reproduit le tour de Grèce, d'Éphèse, de Troie et d'Égypte qu'entreprenaient beaucoup de jeunes Romains de l'époque impériale et qui avait pour but de développer le sens historique ainsi que le potentiel des jeunes mages.

Le premier Itinéraire était un accident. Au Xe siècle, une archimage Jerbiton, nommée Anna de Naples, envoya une lettre à ses sodales. Elle y indiquait que son apprenti serait prêt à rejoindre la Maison neuf mois avant la Cérémonie annuelle de Bienvenue. Plutôt que de participer à la Cérémonie dans un autre Tribunal, elle avait décidé d'emmener son étudiant à Constantinople et sur quelques sites voisins pour une immersion



de six mois dans la vie de la Cité. L'archimage fit part de son itinéraire, qui passait par des lieux absolument charmants, et demanda si d'autres mages souhaitaient l'accompagner. Certains participèrent mais six mages lui demandèrent si leurs apprentis pouvaient prendre leur place. Elle accepta, en échange d'une rémunération et de la promesse qu'elle ne serait en aucun cas tenue responsable d'un quelconque mauvais comportement de leur part.

De la même manière, l'itinéraire moderne est une aventure qu'entreprennent les apprentis approchant de la fin de leurs études magiques. La Maison sponsorise l'itinéraire et choisit les guides officiels du tour pour l'année. « Mystagogue » est le terme grec désignant le guide, terme que la Maison utilise malgré la signification plus récente qu'il a acquise au sein des Maisons des Cultes des mystères. C'est un honneur de devenir un mystagogue officiel.

Dû à la mise à sac de Constantinople, anciennement la destination idéale pour que les jeunes mages découvrent le meilleur de l'art et de la culture, de nouveaux itinéraires se sont mis en place. Ne pouvant plus se rendre à Constantinople, ses itinéraires sont passés par beaucoup d'autres endroits dont Paris ou l'Italie, qui sont ainsi devenus populaires. En 1219 un compromis fut atteint par un tour parti de Paris, qui passa par Valnastium dans les Alpes puis se rendit à Venise et à Rome.

La Maison accorde beaucoup d'importance aux voyages, et ce pour plusieurs raisons. C'est une façon d'élargir l'esprit des jeunes mages, en les familiarisant avec un vaste éventail de nouveaux sujets. C'est un

moyen de leur offrir une ancre spirituelle en leur faisant découvrir la beauté avant qu'ils ne développent et maîtrisent définitivement leurs Arts. C'est aussi un moyen pour les jeunes mages de la Maison de faire des rencontres et de nouer des liens personnels qui auront leur importance en politique hermétique. Cela permet également aux apprentis de se laisser aller à des transgressions mineures à l'encontre de ce qui fait une vie raffinée avant de devenir des mages et donc de prendre l'entière responsabilité de leurs actions. Enfin, cela apporte une certaine pratique dans l'art de voyager en ville sans se faire remarquer.

Il arrive que des apprentis des autres Maisons participent, ce qui pousse parfois la Maison à diviser les itinéraires en deux groupes, un comptant des mages qui possèdent le Don de velours et un autre qui en est dépourvu. Les apprentis qui ne possèdent pas le Don de velours se méfient les uns des autres mais peuvent contourner le problème en s'équipant d'un charme qui supprime les pensées négatives que suscitent le Don ou en partant accompagné d'un mage qui leur fait profiter de sa Parma Magica. Ces mesures n'empêchent pas les réactions vulgaires hostiles vis-à-vis du groupe et il reste donc difficile de les guider.

## Graine d'histoire : la paradoxographie

Il y a quelques temps, une victime de meurtre a été retrouvée aux abords d'une route de pèlerinage. On lui a visiblement accordé un enterrement chrétien mais, étant donné qu'il portait les habits distinctifs du magicien, un marchand instruit a fait passer le mot à une Toque Rouge, qui a récupéré le corps en prétextant qu'il s'agissait d'un membre de sa famille. La Toque Rouge a également pu récupérer les biens funéraires du défunt et a découvert une rangée de vingt-huit petites graines, chacune contenant du vis, cousues dans l'ourlet de sa chemise. Il s'agissait d'un jeune mage et le seul indice concernant la localisation de cette source de vis, et peut-être du meurtrier, est une lettre paradoxographique qu'il a envoyée à son professeur. Les personnages doivent découvrir sa source de vis en retraçant son itinéraire et en essayant de reconstituer les lieux, les personnes et les situations à partir des parodies de la réalité contenues dans la lettre de la victime. Quand ils découvriront la source de vis, il est probable qu'ils trouvent des indices sur l'identité du meurtrier.

### LA PARADOXOGRAPHIE

Après l'Itinéraire, il est de tradition pour le jeune mage de faire part de son expérience dans une lettre qu'il adresse à ses proches. Au fil du temps, la mode s'est répandue de mêler, dans ces lettres, le récit d'événements réels à des mensonges drôles et convaincants. En créant ces documents, les jeunes mages Jerbiton prennent part au jeu des symboles qui sert de fondement aux langages de l'étiquette de la Maison. Les mages Jerbiton plus âgés lisent ces collections paradoxographiques avec amusement. Certains créent même des paradoxographies après des voyages particulièrement intéressants.

La lecture ou l'écriture des paradoxographies est simplement un loisir, qui ne soustrait pas de temps au travail en laboratoire et ne rapporte aucun point d'expérience.

## Les apparences

Les mages Jerbiton pensent qu'il est du devoir des mages de se vêtir de manière à ce qu'on les reconnaisse et à être en adéquation avec leur statut. Ceci permet d'éviter qu'ils ne soient accidentellement traités avec grossièreté, ce qui rend la vie plus agréable à tout le monde. Cela permet également aux mages qui ne souhaitent pas révéler leur statut de se dissimuler plus facilement en évitant les symboles associés à la magie.

### LA TENUE

La plupart des mages Jerbiton qui souhaitent afficher leur statut devant les vulgaires portent des robes taillées dans des tissus fins et aux couleurs coûteuses. Étant donné qu'ils évitent le pourpre à cause de sa connotation impériale, le bleu de guède est très prisé. Chaque robe de mage a sa propre coupe mais leurs formes donnent l'impression répandue que les magiciens s'habillent comme des érudits, même si ces robes portent des étoiles. Les mages Jerbiton portent parfois un pileus (chapeau pointu de magicien, ressemblant à un chapeau phrygien) car ce symbole d'appartenance à la communauté des mages s'est largement répandu grâce à la maison Tremere. Cela dit, ils ne les portent jamais rouges. Les mages Jerbiton aiment qu'on leur demande de laisser derrière eux un bâton sans valeur quand ils négocient avec de puissants vulgaires, et c'est pour cela que l'idée selon laquelle les mages sont plus faibles sans leur bâton est si populaire en Europe Mythique, tandis que l'existence des baguettes est peu connue.

Les serviteurs constituent une part importante des apparences pour les riches et les puissants. Un mage entouré de servants démontre qu'il possède la richesse suffisante pour entretenir une suite et fait état de sa capacité à utiliser des moyens importants et parfois violents pour s'assurer que ses désirs soient exécutés. Un équipement usé et des servants incompetents donnent au mage un air faible et bête. C'est pour cela que les mages Jerbiton font en sorte que leurs serviteurs soient d'apparence impeccable.

### LES ANIMAUX

Les animaux constituent eux aussi une part importante des apparences pour les nantis. Les chevaux, par exemple, sont très importants pour les mages Jerbiton. Utilisés pour la combat monté, ils sont un symbole de guerre mais aussi de richesse car leur entretien est coûteux. Il est également bien connu que les chevaux refusent de porter des magiciens et, de ce fait, en chevaucher un est un bon moyen de dissimuler son statut de mage.

Chacune des classes sociales d'Europe Mythique se voit assigner un rapace pour la fauconnerie. L'oiseau approprié pour les mages, selon la maison Jerbiton, est le gypaète (vautour barbu). Ces rapaces se caractérisent en général par leur plumage orange foncé qu'ils acquièrent en se frottant contre les rochers riches en fer. Ceux qui vivent près des alliances développent une vaste gamme de couleurs différentes. Les gypaètes préfèrent se nourrir des petits os des animaux de taille moyenne, qu'ils engloutissent tout entier. Les os des gypaètes sont particulièrement indiqués pour la fabrication des flûtes magiques.

Les mages Jerbiton possèdent rarement des chiens,

autre animal indiquant la richesse, car ils vivent souvent entourés des chats descendant du familier du Fondateur. Les chats de la Lignée noire sont intelligents et comprennent le langage humain, quoique peu d'entre eux soient capables de vocaliser les sons humains. Beaucoup sont doués de la Double vue. Ils vivent en moyenne quarante ans. Les chats ont un parler et élisent un monarque. Chacun adopte une famille et certains jeunes chats sont sélectionnés pour être formés comme familiers. Les chats sont capables de pratiquer une forme de magie parallèle, présentée dans Les Dimensions de pouvoir : la Magie. Le familier de l'actuel Primus Jerbiton, Crucifixio, n'est pas le Roi des chats mais pourrait très bien le devenir à la mort du roi actuel, qui est son mentor.

## L'étiquette

Les règles de l'étiquette ne sont pas arbitraires, mais elles pourront par moment vous sembler obscures. Elles sont conçues pour aider les individus de qualité à interagir avec tact. L'étiquette permet également de distinguer ceux issus d'une éducation qui les a formés à adopter un comportement approprié, de ceux, parvenus, qui aspirent simplement à un statut. L'étiquette régule, codifie et encourage la communication entre les participants, quelque soit l'événement.

Les personnages doués en étiquette peuvent utiliser une variété étourdissante de langages symboliques pour se transmettre des messages. Certains de ces langages ont été codifiés de manière à ce que tous les mages hermétiques compétents en étiquette puissent expliquer les messages subtils que peut transmettre, par exemple, la sélection de fleurs composant un bouquet ou les différents plats servis aux invités d'un dîner officiel. Il est d'autres messages que l'on transmet grâce à des références, en y adjoignant des symboles de célèbres œuvres d'art ou des bribes de poèmes obscurs. Le défi, qui, s'il est relevé avec succès, est considéré comme admirable aux yeux des mages Jerbiton, consiste, pour une personne qui s'engage dans ce genre de communication, à faire coïncider la clarté de l'expression du message à la beauté de sa forme.

Les personnages qui se rassemblent pour un événement particulier sont capables d'utiliser leurs compétences d'Étiquette pour trois types de performances. Ils peuvent tenter de prendre une place centrale aux yeux des participants, et dans les souvenirs que ces derniers auront de l'événement. Ils peuvent utiliser leur talent pour forcer leurs rivaux à commettre des erreurs. Enfin, ils peuvent veiller à ce qu'une soirée se déroule sans accroc. Un observateur qui étudie un participant sera capable de déterminer à quel type de performance celui-ci se livre s'il réussit un jet d'Intelligence + Étiquette contre un Facteur de difficulté de 3.

### INDIVIDUELLE

Un personnage qui souhaite impressionner individuellement lors d'un événement doit réussir un jet de : **Communication + Étiquette**.

Le Facteur de difficulté du jet est fixé par l'hôte, qui se sert de son contrôle sur le déroulement des événements pour déterminer le degré de négligence ou de précision dont doivent faire preuve les participants au

regard de l'étiquette. Ce Facteur est au minimum de 6 mais peut aussi atteindre 21. En cas d'échec, la performance est médiocre mais excusable. En cas de désastre, un sérieux faux pas a été commis. Si la réussite d'un personnage est supérieure à celle de tout autre participant, il sera alors la personne la plus mémorable ayant participé à l'événement et gagne un nombre de points d'expérience lui permettant d'acquérir la Réputation qui convient. Un personnage est en droit de donner sa réussite à un autre. Par exemple, un invité peut donner son résultat à l'hôte afin que la fête de l'hôte, plutôt que ses invités, reste dans les mémoires et que l'hôte gagne des points de Réputation.

### COMPÉTITIVE

Il peut être assez amusant d'observer deux individus qui tentent de se ridiculiser l'un l'autre, sans pour autant enfreindre directement le code de l'étiquette. Chaque participant du duel d'étiquette choisit un malus avant de faire le jet de Communication + Étiquette indiqué plus haut. Ce malus représente le degré de grossièreté que le personnage est prêt à afficher pour placer son rival dans une position désavantageuse. Un participant ne peut pas choisir de malus supérieur à sa valeur d'Étiquette. On compare le résultat des deux jets, pour déterminer qui est le meilleur à ce petit jeu de rebuffades subtiles et d'insultes voilées.

La somme des deux malus choisis est soustraite au jet d'Étiquette normal des deux individus. Ce modificateur négatif conséquent peut faire échouer les deux participants, auquel cas tous deux se ridiculisent. Si l'un échoue mais que l'autre réussit, alors le perdant apparaît comme un être grossier. Si les deux réussissent, celui qui a obtenu le meilleur résultat peut se satisfaire d'avoir profité du meilleur de l'échange. Les personnages qui perdent un duel d'étiquette peuvent se retrouver affublés d'une piètre Réputation.

### COLLABORATIVE

On utilise l'étiquette collaborative quand plusieurs personnes participent à un événement dans l'intention d'en faire une réussite, quel que soit la gloire personnelle qu'elles peuvent en retirer. Dans ce cas, on ajoute le résultat du jet de chacun des participants pour obtenir une valeur d'ensemble qui est ensuite comparée à celle d'événements similaires passés. Une personne qui fait un jet désastreux au cours d'un tel événement réduit cette valeur de 10 et risque d'en retirer une mauvaise Réputation. Un personnage qui accueille un événement réussi améliore sa Réputation et un personnage qui y participe peut développer des contacts sociaux s'avérant parfois utiles pour les histoires futures.

Le grand événement le plus courant parmi les mages est celui du Festin du Tribunal, sponsorisé par la Ligue des Gastronomes, présentée plus bas. Il regroupe en général une cinquantaine de participants.

**Un festin moyen a une valeur d'Étiquette collaborative de 445.**

Cela sous-entend que la valeur moyenne de Communication + Étiquette des participants est de 4, qu'en moyenne chaque mage fait 5 à son jet et qu'au moins une personne fait un jet désastreux pendant la soirée.

ce qui donne  $[50 \times (4+5)]-10$ , avec un bonus supplémentaire de +5 pour les cadeaux (voir plus bas).

L'élection d'un nouveau Primus est rarement un événement purement collaboratif mais, quand tel est le cas, on compte environ quatre-vingt dix mages qui y participent, avec une valeur moyenne de Communication + Étiquette de 3. En supposant que le mage moyen fasse 5 au jet et qu'un participant là aussi fasse un jet désastreux, cela donne  $[90 \times (3+5)]-10$ , pour un résultat de 710.

Le symposium moyen, événement social à mi-chemin entre diner et débat, organisé par les mages Jerbiton avant chaque Tribunal, regroupe une douzaine de participants avec une valeur moyenne de 4 en Communication + Étiquette. En partant du principe qu'aucun des participants ne fait de jet désastreux, que tous font un jet moyen de 5 et que l'hôte remet deux présents, comme décrit plus bas, cela donnerait  $[12 \times (4+5)]+2$  pour un résultat total de 83. Les hôtes excellents trouvent des moyens d'offrir de meilleurs présents ou de recruter des invités avec de meilleures valeurs de Communication + Étiquette pour augmenter ce résultat aux alentours de 100, résultat auquel une fête est jugée excellente. Accueillir plus de onze invités, en plus de l'hôte, est considéré comme de la triche.

## L'ARGENT ET LES BONNES MANIÈRES

Un personnage ordinaire qui fait un jet d'Étiquette peut améliorer son jet s'il dépense de l'argent dans des matériaux indiqués comme faisant partie du test d'Étiquette. C'est une façon de représenter les présents faits à l'hôte, les donations versées à des causes pour faire honte au rival, les paris des spectateurs, les somptueux mets servis, les costumes achetés, les chambres louées et les bons vins consommés. Le bonus est égal à +1 chaque fois que le personnage dépense la somme des revenus hebdomadaires de tous ses invités. Un personnage ne peut pas bénéficier d'un bonus supérieur à sa valeur d'Étiquette en dépensant de l'argent.

La dépense d'argent simule l'achat par le personnage d'objets particuliers, sacrifiés par le temps passé à les acquérir, appropriés pour ce style de compétition. Le choix des costumes, des présents, de la nourriture et du lieu répond à des règles complexes associées à la justesse dont le personnage doit faire preuve. Il faut du temps pour regrouper les objets appropriés pour un test d'Étiquette : un personnage qui vit en ville ne peut pas dépenser plus d'une livre par jour tandis qu'un personnage vivant à la campagne doit se rendre en ville ou y envoyer un fournisseur compétent.

Les mages ne peuvent pas impressionner les autres mages avec des objets qui ne sont rien de plus que des signes de richesse. Il leur faut trouver ou se procurer des objets rares et adéquats pendant leurs aventures. Ils gardent souvent des objets adaptés aux bonus des tests d'Étiquette pendant de nombreuses années, en attendant le bon moment et le parfait receveur. Certains mages Jerbiton échangent ces objets entre eux ou en font cadeau à leur filii au moment de leur mort. Un cadeau de ce genre accorde un bonus de +1 à +5 au test d'Étiquette, le bonus le plus haut étant indicatif des objets uniques qui correspondent parfaitement aux désirs du receveur.

## Les grands festins

Les Gastronomes, présentés plus bas, organisent de grands festins répondant aux règles strictes de l'étiquette collaborative. Ils participent régulièrement à des fêtes mais à l'occasion ils organisent aussi des événements exceptionnels. Les festins exceptionnels les plus fréquents sont les Tribunaux, qui se tiennent à Durenmar tous les trente-trois ans pour accompagner le Grand Tribunal. Les prochaines sont prévues pour 1228. Les Sécularies sont tenues tous les cent-vingt ans et doivent leur nom à la mesure romaine du temps. Une séculaire est le temps qu'il faut pour que tous les témoins d'un événement (en ce cas-là, la Fondation de l'Ordre) finissent par mourir. Chez les Romains, ce temps était fixé à quatre-vingt dix ans mais l'Ordre en a rallongé la durée. Les prochaines Sécularies auront lieu en 1247, bien qu'il y ait quelques discussions quand à leur annulation possible, en raison du festin sans précédent qui suivra en 1248. En 1248, l'Ordre fêtera le 2000<sup>e</sup> anniversaire de la fondation de Rome. Un festin d'une ampleur et d'une opulence encore jamais vues se tiendra chez le mage qui aura le plus impressionné les autres Gastronomes au cours des festins annuels de 1218 à 1228, lors d'une nomination qui aura lieu au Tribunal de cette dernière année là. Pendant les vingt années qui suivront, il sera attendu de l'hôte qu'il organise la plus grande célébration de l'histoire de l'Ordre, avec l'aide des Gastronomes. Peut-être se tiendra-t-elle à l'aube de l'année 1248 afin que les festins séculaire et millénaire arrivent en même temps. D'autres espèrent que le vaincu du festin millénaire sera choisi pour organiser le festin séculaire afin que les deux hôtes se lancent dans un duel d'étiquette compétitive de vingt ans, chacun essayant d'éclipser l'autre au bénéfice de tous les autres mages.

**Un jet d'Intelligence + Connaissance de l'Ordre d'Hermès + Réputation (du receveur) contre un Facteur de difficulté de :**

6) Informe le mage sur le genre de cadeaux appropriés pour un autre mage. Il saura, par exemple, si le mage est connu pour collectionner un certain type d'œuvres d'art ou les livres d'un auteur particulier. À l'inverse, ce résultat l'informe également sur les mages susceptibles de désirer un objet rare découvert au cours d'une histoire.

9) Affine les informations ci-dessus, informant le mage sur les objets d'une catégorie de présents bien précise que les collectionneurs en question considèrent comme particulièrement banals ou précieux. Un mage pourrait, par exemple, apprendre que les copies des "Histoires Vraies" de Lucien de Samosate, sont considérées comme moins précieuses que les copies de son ouvrage "Les Amis du mensonge ou l'incrédule" aux

yeux des mages Bonisagus, mais que les mages Jerbiton accordent plus d'importance aux premières qu'aux secondes. Ce résultat permet également au mage de déterminer quel sera le mage le plus susceptible d'apprécier un objet exceptionnel découvert au cours d'une histoire. Par exemple, si les PJs viennent à bout d'une tortue magique et récupèrent sa carapace, de la taille d'un bouclier, un résultat de 9 en Étiquette les informera que tel Martial de Tytalus collectionne les carapaces de tortues gravées de citations latines guerrières.

12) Affine un peu plus encore les informations ci-dessus, permettant au mage de déterminer quel serait le présent parfait à offrir à un mage donné, ou de savoir que l'objet dont il est en possession fera un cadeau parfait pour un mage particulier, pour peu que ce dernier fréquente activement la société hermétique.

Quand un mage offre des cadeaux à des vulgaires, il peut utiliser Intrigue plutôt que Connaissance de l'Ordre d'Hermès.

## HOSPITALITÉ ET COURTOISIE HERMÉTIQUES

Les membres de cette Maison respectent un code de conduite lorsqu'ils se rendent dans des régions sous le contrôle d'autres mages Jerbiton. Il est considéré comme une sérieuse offense de s'éloigner de ce code et pareil écart suffit à ce que les mages Jerbiton (mais pas les autres) estiment avoir été délibérément insultés. L'hospitalité impose certaines obligations à l'hôte comme aux visiteurs. Pour répondre à ce code de conduite, les invités doivent :

- annoncer leur arrivée
  - se présenter
  - énoncer la raison de leur visite et ce qu'ils prévoient de faire
  - indiquer quand se terminera leur visite
  - partir sur-le-champ, si on le leur demande
  - offrir un petit présent, qui ne soit pas un paiement pour l'hospitalité de l'hôte
  - aider l'hôte, si des difficultés se présentent pendant leur séjour
  - être amusants
  - ne pas partir sans en informer l'hôte.
- L'hôte doit :
- offrir ou décliner clairement l'hospitalité afin que l'arrivant sache s'il est invité
  - offrir de bons conseils à son invité, notamment en ce qui concerne les dangers de la région, en tenant compte des activités que son invité a prévues
  - offrir nourriture et vin, ainsi qu'un endroit où dormir
  - offrir un petit présent, qui est comparé au présent remis par l'invité, une situation déséquilibrée générant une dette d'honneur
  - être amusant
  - protéger son invité contre tout mal.

Il est grossier de refuser l'hospitalité à quelqu'un mais il est également grossier de la demander. Les mages Jerbiton qui prévoient de se rendre visite envoient souvent une Toque Rouge avant la visite afin de s'assurer qu'ils seront les bienvenus.

## La structure de la Maison

La maison Jerbiton s'identifie et se regroupe autour d'un sentiment commun de différence par rapport aux mages des autres Maisons, par un intérêt mutuel pour les activités de chacun et par le charisme de ses dirigeants officieux. Le Primus est davantage une force idéologique que politique au sein de la Maison. Valnastium est la seule grande alliance de la Maison. La plupart des mages Jerbiton appartiennent à de petites organisations internes à la Maison, les ligues, qui sont des clubs de mages partageant des goûts ou des ambitions similaires.

## Le Primus

Le Primus de la maison Jerbiton a très peu de pouvoirs officiels. Il a pour seule autorité la capacité à accueillir n'importe quel mage dans l'alliance de Valnastium et à accorder ou à refuser l'appartenance à la Maison. L'Intendant de la Maison, qui dirige entre deux Primaties, est un résident de Valnastium qui est donc nommé ou écarté selon le bon vouloir du Primus. Valnastium est une alliance très riche, et le Primus peut dépenser une partie de ses ressources dans des projets personnels. Il peut également participer au Grand Tribunal afin de s'exprimer au nom de sa Maison. Hormis ces droits-là et quelques autres droits cérémoniaux, le Primus est semblable à pratiquement tous les autres mages Jerbiton. Il règne à vie mais, comme il doit passer la majeure partie de son temps à Valnastium, beaucoup ont démissionné pour pouvoir poursuivre d'autres intérêts.

## L'ÉLECTION DU PRIMUS

Un nouveau Primus est élu quand le précédent meurt, abdique, est renvoyé ou manque à l'appel pendant plus d'un an. Dans ces cas-là, l'Intendant de la Maison envoie une lettre à tous les mages Jerbiton, les invitant à Valnastium pour les élections. L'Intendant choisit le moment de la rencontre mais le délai ne peut jamais être supérieur à une année. Tous les membres de la Maison peuvent nommer n'importe quel autre membre et, techniquement, peuvent aussi nommer des membres d'autres Maisons, bien que pareil candidat n'ait jamais été élu. Chaque électeur loue le candidat puis dépose son sceau à ses pieds, si celui-ci est présent.

Les mages Jerbiton honorent parfois leurs aînés sodales en les nommant pour le rôle de Primus, même s'ils savent qu'ils déclineront la candidature. Dans ces situations, l'Intendant prend garde à ne pas autoriser le mage aîné à décliner l'offre avant que tous les électeurs aient parlé. Cela permet aux électeurs de déposer toute une pile de sceaux aux pieds du mage et c'est là un exemple d'étiquette collaborative.

Après que toute les nominations ont été faites et acceptées ou déclinées, une série de votes a lieu toutes les heures. Le ou les candidats recevant le plus petit nombre de votes sont écartés du rang des nominés à



chaque scrutin. Les nominations déclinées n'affectent pas la série de votes car ces nominés ne sont pas pris en compte. En une journée, on procède à un maximum de quatorze scrutins, à raison d'un par heure.

Dans les rares occasions où plusieurs nominations sont acceptées, l'essentiel de la première journée est consacré aux éliminations des candidats impopulaires. Entre les votes, les mages peuvent participer à la politique. Quand il apparaît inévitable qu'une journée va être gâchée, les jeunes mages ayant des talents d'artistes de scène organisent souvent des spectacles impromptus à l'intention de leurs sodales et gagnent de la Réputation. Les candidats impopulaires préfèrent généralement décliner la nomination plutôt que de ne gagner que quelques votes et se faire éliminer. Il est donc assez rare que ces journées soient gâchées.

Chaque mage Jerbiton ne vote qu'une seule fois par scrutin. Les mages qui ne souhaitent pas participer aux élections peuvent remettre leur sceau, avec des instructions écrites, à n'importe quel mage hermétique à condition que le procureur soit accompagné d'un Quaesitor qui fait office de témoin. La Maison a une tradition empruntée à la papauté, selon laquelle le Primus n'est pas obligé d'honorer les promesses qu'il a faites pendant sa campagne pour le poste, même si telle attitude ne serait probablement pas validée si l'affaire était portée devant un Tribunal.

Le Primus peut être exclu si le tiers des membres de la Maison demande sa démission. Ces pétitions sont présentées au Festival de Bienvenue, tenu annuellement dans le Tribunal des Grandes Alpes pour fêter le gant. Les démissions réussies sont extrêmement rares. Les pétitions concernant d'autres sujets sont également présentées à ce moment-là et sont bien plus courantes. Sans contraindre le Primus, les pétitions populaires le convainquent généralement de négocier avec les pétitionnaires.

### LE PRIMUS ACTUEL ET SA FAMILLE

Andru est devenu Primus à l'âge de 43 ans, en 1182. Beaucoup de Primi Jerbiton sont étonnamment jeunes car les aînés de la Maison cherchent rarement à occuper le poste. Leurs lieux de beauté, leurs réseaux d'agents et leurs intérêts sont ailleurs. La célébrité d'Andru parmi les mages de sa Maison a aidé à son élection.

Andru est à l'origine de la découverte du site d'Akrotiri, une cité antique ensevelie sous les cendres volcaniques de l'île de Théra (Santorin). La population de Théra avait découvert de nombreux secrets magiques et technologiques, était exceptionnellement riche et produisait nombre d'œuvres d'art magnifiques. Si Andru a pu en récupérer plusieurs, il a, depuis, suspendu son travail sur Akrotiri car l'île est infestée de vampires et ses compétences pour le combat ne suffisent pas à sécuriser et à entretenir une excavation.

C'est un homme grand et musculeux, rasé de près. Il a les cheveux noirs et bouclés, coupés court. Il apparaît comme un homme digne lorsqu'il s'adresse à de grands groupes de gens mais il est beaucoup plus chaleureux quand il discute avec des individus pris à part. Ses sorts les plus difficiles sont toujours des illusions. Crucifixio, un petit chat aristocratique et familier d'Andru, accom-

pagne son maître dans tous ses voyages. Andru possède le Don de velours, la vertu Amour véritable et il porte toujours un voile de mariée rouge feu, qui est son talisman.

L'épouse d'Andru, Carmine filia de Susannah de la maison Flambeau, accueille traditionnellement les visiteurs qui arrivent à Valnastium. Elle a des origines ibères mixtes. Carmine est une adepte de l'École de Sébastien de la maison Flambeau, a concentré sa magie sur le métal en fusion et aide la maison Jerbiton quand la situation nécessite le recours à la violence. Elle possède la Vertu Amour véritable et un anneau comme talisman. C'est aussi une muse d'après la nouvelle Vertu présentée plus bas.

Les enfants d'Andru et de Carmine sont d'âge moyen, ayant une vingtaine d'années. Aucun des descendants d'Andru et de Carmine ne possède le Don mais certains sont devenus autocrates, scribes, prêtres et bibliothécaires. Plusieurs ont quitté la vallée dans l'espoir de faire fortune dans le monde extérieur.

### LA POLITIQUE DU PRIMUS

La primauté d'Andru est conciliatoire et apparaît conservatrice mais pourrait bien radicaliser la Maison. Il a éloigné la maison Jerbiton des penchants idéologiques de ses prédécesseurs, que ce soit en vue d'un retrait complet de l'Ordre de la vie urbaine ou pour positionner sa Maison en tant qu'ambassadrice de l'Ordre auprès des nobles qui posent problème. Au début de l'entrée en fonction d'Andru, la Maison s'est recentrée sur la possibilité d'autoriser ses membres à vivre comme ils l'entendent, en recherchant la beauté qui leur convient.

Initialement, Andru semblait satisfait d'élever sa jeune famille, de résoudre des conflits mineurs et de restaurer certains des bâtiments de Valnastium. Il cherchait également des penseurs Islamiques et Juifs et espérait permettre à ses camarades de la Maison de se rendre dans les grands centres d'apprentissage islamiques tels qu'Ispahan, en Perse. Les événements qui suivirent établirent clairement qu'il développait un réseau de correspondants et d'agents dans toute l'Europe à cette époque. Ayant établi que les mages Jerbiton ne devaient pas se rejeter les uns les autres en fonction de leurs préférences, Andru essaya de convaincre ses camarades de Maison de collaborer en vue de la réalisation d'objectifs politiques vulgaires mais n'eut que très peu de succès en dehors de son cercle d'amis immédiat.

Pour tous les membres de la maison Jerbiton, la chute de Constantinople fut un choc. Andru rallia de nombreux autres mages Jerbiton autour d'une campagne visant à préserver l'héritage artistique de la Cité. Ses alliés ont également pris une part bien plus active dans la vie politique de l'Empire latin, à la cour de Nicée, en exil, et dans la République vénitienne. Il nourrit une rancœur personnelle contre la ville italienne d'Amalfi, dont l'évêque a volé les reliques de saint André à Constantinople en 1210. Au cours des quinze dernières années, Andru est devenu une puissante force idéologique à l'intérieur de sa Maison et son influence ne fera que se renforcer quand les apprentis qu'il a recueillis après la destruction de Constantinople seront devenus

## Le rhétien

Les résidents vulgaires de Valnastium parlent un dialecte rhétien que des colons romains ont importé dans la région. Un personnage ayant une valeur de 5 en Rhétien peut discuter avec les personnes connaissant le Latin comme s'il avait une valeur de 2 dans cette langue tandis que les latinistes peuvent discuter aussi aisément avec les natifs rhétiens.

des mages.

La politique d'Andru en ce qui concerne la noblesse d'Europe alterne manipulations secrètes et actions à la lumière du jour. Il privilégie les contacts avec les hauts dirigeants vulgaires, insistant sur les avantages d'une coopération et sur les limitations imposées par le Code au sujet de l'intervention hermétique. Il entretient également un réseau d'agents qui l'aident sur les questions importantes.

La politique du Primus en ce qui concerne l'Église est plutôt directe mais s'embourbe dans des détails. Andru espère démontrer que le Don est une forme de charisme, un don de Dieu poinçonné sur l'âme, comme ceux de la liste non-exhaustive mentionnés dans la Bible. La maison Jerbiton offre secrètement son assistance à toutes les recherches sur la source du Don. L'hostilité qui oppose les parties Orientale et Occidentale de l'Église est si violente qu'une victoire d'Andru de l'un des deux côtés risquerait de conduire à la condamnation de l'autre, à moins que le problème ne soit réglé avec beaucoup de soin. Sans preuve sur l'origine divine du Don, Andru encourage les hommes d'église à juger les mages sur leurs actes.

### VALNASTIUM

Valnastium est une vallée alpine pittoresque que des générations de bricolage magique ont rendue encore plus belle. Son climat est régulé par magie et son entrée est cachée à ceux dont l'alliance juge la visite indésirable. Ses puissantes défenses mystiques, datant de l'époque du Schisme, arrêteraient la plupart des assaillants. Les petits villages de la vallée, ainsi que la ville qui entoure la villa des Jerbiton, accueillent presque mille résidents.

Au cours des premières années de la Maison, chaque Primus fit construire un palais dans la ville principale de Valnastium, près de la place centrale. Quand Petrus de Verdun encouragea ses sodales à quitter les alliances de la Maison pour embrasser la vie en ville, de nombreux palais furent donnés aux résidents. La plupart sont maintenant les résidences des familles étendues des serviteurs privilégiés ou sont devenus des bâtiments publics comme l'hôpital, la taverne et la boulangerie. Le Primus vit dans la petite villa au sommet de la colline, tout comme le Fondateur y vécut. La plupart des mages ont des chambres non loin de la ville mais leurs





laboratoires se trouvent dans les grands jardins de l'alliance. Une section de ces jardins accueille également les tombes de nombreux mages Jerbiton. Ces monuments complexes et enchantés commémorent les événements importants de la vie de chaque mage.

La bibliothèque de Valnastium est un véritable musée, un temple des Muses, qui a été déplacé magiquement de Grèce. Le Fondateur l'emporta dans sa vallée parce qu'il croyait que, correctement installée, sa présence créerait une aura magique au sein de laquelle il pourrait construire son laboratoire. L'aura de Valnastium est plus puissante qu'elle ne l'était à l'époque du Fondateur, avec une valeur de 3 dans la plupart des zones, mais la présence de l'église de saint Cyprien l'a empêchée de se développer davantage, malgré l'âge et la taille de l'alliance. L'essentiel de la vallée a une aura Divine de 2, qui monte à 6 au niveau de l'église de saint Cyprien.

La bibliothèque de Valnastium est la meilleure de l'Ordre pour les recherches sur nombre de questions vulgaires. Elle accueille une pension où loger les nombreux visiteurs qu'elle attire et pour les Toques Rouges qui portent les nombreuses lettres sollicitant des réponses de la part des bibliothécaires. Les apprentis ayant échoué à leur Gant et venus de toute l'Europe sont parfois envoyés dans cette bibliothèque pour y apprendre.

## L'appartenance aux Ligues

Les mages Jerbiton forment des groupes, appelés des ligues, s'appuyant sur des intérêts similaires et guidés par le charisme de dirigeants temporaires. La plupart des ligues sont de petits groupes comptant de cinq à vingt membres mais, certains, comme les Gastronomes, peuvent en accueillir plus. Certaines ligues poursuivent une carrière inter-régionale mais beaucoup d'autres se dissolvent après avoir accompli une unique tâche. Un mage Jerbiton peut rejoindre plusieurs ligues et participer avec plus de passion à d'autres encore. De nombreuses ligues acceptent les membres des autres Maisons, si les mages Jerbiton garantissent qu'ils sont capables d'avoir un comportement raffiné.

Les ligues sont également un moyen, pour la maison Jerbiton, d'étendre sa philosophie pour inclure des mages de traditions ne vénérant pas la beauté mais ayant rejoint la Maison pour des raisons politiques ou philosophiques. Dans les autres Maisons, par exemple, une exilée Criamon pourrait trouver une lignée de successeurs. Au sein de la maison Jerbiton, cette mage Criamon exilée et ses étudiants formeraient le noyau d'une nouvelle ligue dédiée à la recherche de la beauté d'une certaine façon ou à l'exploration d'une facette particulière des Arts magiques. Les autres mages Jerbiton à l'esprit collaboratif rejoignent très vite les nouvelles ligues intéressantes, qui ne tardent pas à trouver un moyen de décrire ce qu'elles font en termes de quête de la beauté, puisque la beauté est une question de goût.

Les mages Jerbiton ont des intérêts si variés que les joueurs ne devraient pas se sentir obligés de choisir une ligue sur la base des seuls exemples présentés plus loin. Les joueurs qui créent des mages Jerbiton devraient discuter de leur appartenance possible à une ligue avec le reste de leur troupe. Les troupes pourront trouver utile d'organiser leur saga afin qu'un mage Jerbiton n'ait pas plus d'aventures liées aux ligues auxquelles il appartient, que d'histoires qui pourraient être provoquées par les obligations des autres mages de l'alliance envers leurs Maisons.

## CRÉER UNE LIGUE

Les joueurs attachent leur personnage à une ligue afin de pouvoir s'impliquer dans des histoires adaptées aux activités de leur ligue et de gagner des avantages qu'ils utiliseront dans d'autres histoires. La troupe devrait tenir compte de ces motivations lorsqu'elle choisit les avantages suivants pour sa ligue :

**HISTOIRES ATTENDUES** : les joueurs utilisent leur appartenance à une ligue pour différencier les mages Jerbiton qu'ils incarnent, pour leur apporter de nouvelles expériences. Un même personnage, s'il appartient à plusieurs ligues, participera à des histoires différentes non seulement en termes d'intrigue, mais aussi en termes de style et de genre.

**LIENS AVEC DES MAGES PLUS ÂGÉS** : les activités des ligues permettent au mage de nouer des liens sociaux avec les dirigeants et les aînés du groupe. Si la ligue est fixée sur une seule tâche, le personnage pourra aussi y trouver du soutien matériel pour ses plans. La troupe préférera peut-être que l'essentiel de l'assistance apportée au personnage vienne d'une seule figure plus âgée qu'il sera possible de développer à mesure que l'histoire progresse.

**QUARTIERS GÉNÉRAUX** : beaucoup de ligues disposent de propriétés communes pour leurs membres. Ces structures peuvent inclure des quartiers généraux, une bibliothèque, un atelier, un laboratoire ou de nombreux autres bâtiments. L'appartenance à une ligue permet au personnage d'accéder à ces ressources, bien qu'il puisse y avoir une liste d'attente ou un système d'ancienneté limitant l'accès. Les troupes peuvent également limiter l'accès en établissant que les structures communales de la ligue sont loin de l'alliance de la troupe.

**BONUS DE RÉPUTATION** : deux personnages appartenant à une même ligue auront probablement entendu parler l'un de l'autre et seront peut-être familiers du travail de l'autre. Toutes les Réputations sont considérées comme supérieures de 3 points entre collègues. La plus haute Réputation du personnage avec ses collègues lui assure qu'il fait partie des destinataires privilégiés pour les invitations aux événements comptant un nombre limité de participants. Pour illustrer cela, on choisit des membres de la ligue comme fournisseurs d'informations, de matériel et d'influence dans les autres histoires.

**ASSISTANCE** : les membres d'une ligue collaborent souvent sur un seul élément ou une seule tâche. Il est attendu des membres qu'ils s'entraident en vue de mener à bien ces formidables projets, que l'on appelle souvent

des « hommages » et qui sont dédiés à la mémoire d'un membre influent de la ligue que les autres souhaitent honorer.

**NOM OBSCUR** : la plupart des ligues portent un nom qui ne fait qu'indirectement référence aux intérêts de leurs membres.

**Exemple** : un joueur souhaite que son personnage appartienne à une ligue qui invoque les fantômes d'anciens artistes pour les interroger sur leurs visions et techniques. Les membres de la troupe établissent que le principal contact du personnage sera un mage plus âgé spécialisé dans la magie Mentem et qu'il s'étoffera au fur et à mesure des histoires. Ils choisissent le Mausolée d'Halicarnasse comme quartier général de leur groupe car il s'agit d'un site épique éloigné de leur alliance. Ils décident que les hommages de leur groupe impliqueront la construction ou la recherche de sépultures. La ligue a besoin d'un nom : ses membres seront les Choristes des chambres vides.

## EXEMPLES DE LIGUES

**LES FILLES D'ÉCHO** : ce groupe s'intéresse aux méthodes magiques d'enregistrement et de reproduction des événements. Il envoie souvent des mages en quête de représentations ou d'événements uniques. Ces mages doivent souvent se fondre parmi les vulgaires et négocier un accès avec les êtres féeriques et les esprits. Le dirigeant de la ligue est une mage Merinita qui vit près de Pied-brûlé, en Hibernie. Les membres de cette ligue se soutiennent mutuellement en proposant des missions d'enregistrement et d'adhésion pour enregistrer les grands événements et les représentations artistiques. Le Dédale des miroirs chantant, où est conservée une copie de tous les enregistrements effectués par les Filles d'Écho, vend également des copies aux mages Jerbiton qui ne peuvent pas assister à ces représentations.

**LES GASTRONOMES** : les membres de cette ligue organisent tour à tour un banquet annuel et somptueux. Les histoires de cette ligue se basent sur la politique, les faveurs et l'estime mais n'ont pas le côté amer et violent des histoires semblables associées aux autres Maisons. La ligue est dirigée par quiconque organise la fête à venir et ses membres s'entraident souvent quand il s'agit de réunir les ingrédients, de sécuriser l'événement et de préparer les lieux, qui sont toujours sûrs et inhabituels. Certains membres commencent les préparatifs de leur banquet des années à l'avance. Particulièrement populaire auprès des mages extérieurs à la Maison, cette ligue est sans doute la plus grande.

**LES GARDIENS DE LA PERLE INESTIMABLE** : les membres de cette ligue font discrètement reculer la pauvreté dans les grandes villes. Les histoires associées à cette ligue impliquent les voyages et les bonnes actions discrètes. Ils croient que la famine est à l'origine de l'effondrement des façons de penser civilisées et qu'elle offre des opportunités d'action à l'Infernal.

Les Gardiens avaient installé leur quartier général à Constantinople mais les croisés ont mis la ville à sac. Le groupe n'a plus de dirigeant effectif depuis seize ans et trois des membres les plus importants revendiquent le rôle. Nombre des jeunes membres de la ligue ont récemment soumis une pétition au Primus de la mai-

son Jerbiton. Ils reconnaîtront pour dirigeant l'aspirant qui saura récupérer les sacs, les tamis et les meules magiques qui ont été perdus quand la Cité est tombée.

**LES HUMBLÉS FRÈRES** : ce groupe cherche à influencer la politique du Collège des cardinaux afin de limiter la possibilité qu'un candidat féroce anti-magie ne devienne pape. Les Humblés frères sont basés à Rome et accueillent les maîtresses de quatre cardinaux, dont l'un est toujours le dirigeant de la ligue.

**LES NOUVEAUX ICONOPHILES** : ce groupe tente de récupérer les trésors artistiques de Constantinople. Ses histoires impliquent souvent des fouilles de ruines, des cambriolages et des combats physiques ou la capacité à les éviter. Le Primus dirige ce groupe d'un point de vue idéologique mais la plupart des membres n'obéissent qu'à leur autorité propre. Ce groupe s'entraîne dans l'identification des reliques et œuvres d'art volées puis les dérobe. Il est basé à Valnastium.

**LES PONDÉRATEURS DE POIDS ET DISTANCE** : les membres de cette ligue sont principalement des marchands qui cherchent à gagner de l'argent grâce au commerce vulgaire. Les membres prétendent que cela leur permet de soutenir de grandes œuvres d'art et d'autres soutiennent tirer beaucoup de plaisir à observer la complexité des mouvements humains et matériels, tout particulièrement quand ils affectent les structures politiques des cours vulgaires, en une sorte de représentation artistique. Le groupe profite de la façon dont la vie dans les cours peut être chamboulée quand l'économie est bouleversée par des apports ou des retraits importants d'argent, créant des situations intéressantes, et les Quaesitores l'ont mis en garde contre ses futures expériences qui consistent à provoquer des augmentations soudaines de la richesse vulgaire dans les cours des petits royaumes en assurant des récoltes exceptionnelles. Les interférences du groupe ennui également les autres ligues, qui voient leur activité comme un caprice susceptible de ruiner des plans soigneusement préparés. Les membres prétendent ne pas avoir de dirigeant et il semblerait qu'ils soient basés en Rhénanie.

**LES SILENCIEUX** : ce groupe se consacre à l'intégration de la Magie silencieuse et de la Magie subtile à la pratique hermétique standard, croyant que cela aidera les mages à vivre discrètement. La ligue est dirigée par un mage Bonisagus dont l'alliance accueille le quartier général du groupe. Leur recherche originale n'en est encore qu'à ses balbutiements. Les membres de ce groupe s'entraident parfois quand il s'agit de découvrir des sorciers étrangers urbains et de les interroger, pour voir s'ils ont le Don et s'il pratique une magie intéressante. Dans leurs recherches, ils essayent d'atteindre une compréhension sûre des travaux des mages passés et des traditions musicales de la maison Ex Miscellanea.

**L'UNIQUE OCÉAN** : cette ligue explore les cités du Levant et d'Afrique du nord et cherche à nouer des relations pacifiques avec les sorciers Juifs et Musulmans. Ses histoires impliquent des endroits étranges, des coutumes curieuses et des dangers dépassant de loin le simple réapprovisionnement. Le groupe est dirigé par Édouard le Blanc, un mage doué pour la magie de la mer et réputé pour ses tentatives infructueuses à découvrir l'Atlantide. Techniquement, le quartier général de

la ligue se trouve en Irlande mais, dans les faits, il se situe partout où Édouard fait mouiller son navire enchanté. Son travail étant dangereux, le groupe organise des sauvetages plutôt que des hommages.

**LES VITICULTURALISTES** : ce groupe pense que la vie paysanne a ses vertus et s'engage dans l'agriculture féodale magiquement assistée. Sabina de la Seine, une mage relativement jeune, dirige le groupe, qui n'a cependant pas de quartier général et se retrouve donc quand les mages Jerbiton se rassemblent pour les Tribunaux ou les Cérémonies de Bienvenue. Sabina garde la collection de tablettes d'incantation du groupe pour les rituels aux applications agricoles visant, par exemple, à l'amélioration des sols, au contrôle du climat, à l'érection de clôtures et au marquage des troupeaux. Les membres des Viticulturalistes visitent les domaines les uns des autres très fréquemment et conviennent donc aux histoires dans lesquelles le personnage-joueur se trouve être dans le coin et compte, par exemple, se consacrer ensuite aux mystères criminels anglais classiques.



## Notes sur la création des mages Jerbiton

Les membres de la maison Jerbiton peuvent vivre comme ils l'entendent et rechercher la beauté comme ils le souhaitent. La culture de leur Maison est sans conteste la moins contraignante de toutes les Maisons. La structure flexible de la maison Jerbiton pourrait bien accabler les nouveaux joueurs de choix trop nombreux au moment de la création d'un nouveau mage. Cette section fournit quelques conseils pour aider les conteurs et les joueurs à réduire ces choix à un unique concept de personnage.

### Des mages moins intelligents ?

Les sagas varient en fonction de l'importance accordée au Don. Dans les sagas où le Don est quelque chose de rare et où l'hostilité des vulgaires est vive, les mages de la maison Jerbiton peuvent choisir des apprentis possédant de sérieux Vices, à condition qu'eux-mêmes possèdent le Don de velours. Par exemple, la valeur d'Intelligence normale pour les mages présentés dans les précédents suppléments est de +3. Une valeur d'Intelligence inférieure à +3 peut être fréquente et donne une indication de l'importance première que les maîtres de la maison Jerbiton accordent au Don de velours. Pour contrebalancer cela, ces apprentis sont souvent en meilleure santé et plus charismatiques que leurs sodales des autres Maisons.

### LES VERTUS GRATUITES

Les joueurs incarnant des mages Jerbiton sont autorisés à choisir une Vertu gratuite que leur personnage acquiert quand il devient membre de la Maison. Ce choix se limite à des Vertus mineures relatives à l'érudition, à l'art ou à l'interaction avec les autres. Les Vertus appropriées d'ArM5 incluent : **Affinité pour une Compétence, Étudiant attentif, Lecteur perspicace, Prudence pour une Compétence, Éducation classique, Musique enchantresse, Créativité foisonnante, Pédagogue, Ragots, Exaltation, Erreurs profitables en Compétence, Doigté, Endurance, Regard perçant, Éducation privilégiée, Protection, Talent pour une Compétence, Contacts sociaux, Influence temporelle, Enfant de la balle, Amour véritable, Bénédiction de Vénus et Grand voyageur.**

Nombre de ces Vertus exigent du joueur qu'il choisisse une Compétence associée. Les Compétences appropriées incluent : **Connaissance d'une région, Arts libéraux, Marchandage, Ripaille, Charme, Droit civil et canon, Droit commun, Artisanat** (n'importe quel type associé à un art), **Langue ancienne, Musique enchantresse, Étiquette, Connaissance des gens, Tromperie, Connaissance de l'occulte, Intrigue, Commandement, Doigts agiles, Langue, Connaissance de la magie, Musique, Connaissance (d'organisation), Philosophies, Profession** (n'importe quel type de profession artistique) et **Théologie**. Si le personnage a une Vertu liée à une Compétence, le mage ne perd pas cet avantage lorsqu'il utilise sa Compétence sur les populations non-vulgaires comme les servants, les mages ou les compagnons.

## Les Vices et les Vertus de prédilection

Cette section met l'accent sur les groupes de Vertus qui conviennent aux styles de vie de nombreux mages Jerbiton. En plus de ces Vertus spécifiques, les joueurs devraient tenir compte de la façon dont les Vertus à Compétence associée peuvent aider leur personnage. Voici les Vertus à Compétence associée : **Affinité pour une Compétence, Prudence pour une Compétence, Erreurs profitables en Compétence et Talent pour une Compétence**. Les Circonstances spéciales sont également si générales qu'elles peuvent s'avérer utiles à tout style de vie.

- Le Don de velours est la Vertu la plus prisée de la Maison et les mages Jerbiton se donnent beaucoup de mal et les moyens pour trouver des apprentis qui possèdent le Don de velours.

- Les mages Jerbiton qui deviennent artistes privilégient la vertu **Créativité foisonnante**. Les artistes cherchent souvent des étudiants possédant les vertus **Exaltation** ou **Doigté**.

- Les personnages qui s'intéressent à la philosophie ou à l'étude préfèrent souvent choisir des étudiants possédant les vertus **Étudiant attentif, Lecteur perspicace, Éducation classique** ou **Pédagogue**.

- Les mages de la maison Jerbiton prennent parfois des apprentis issus de maisons nobles et ces étudiants renouvellent leurs liens après l'aboutissement de leur formation. Ces relations avec l'aristocratie peuvent s'exprimer à travers des Vertus comme **Éducation privilégiée, Protection, Contacts sociaux** ou **Influence temporelle**, ou à travers des Vices comme **Brebis galeuse, Liens familiaux étroits, Responsabilité, Querelle** ou **Héritier**.

- Le désir de pouvoir lancer des sorts en toute discrétion dans les cadres urbains limite de nombreux mages à des effets de faible magnitude. Ces limitations pourraient être assouplies grâce à des Vertus comme **Forme de prédilection, Magie silencieuse** ou **Magie subtile, Magie parfaite** et **Maîtrise des sorts** permettent au mage de compenser le Dominion en augmentant la Pénétration des sorts qu'il utilise dans les zones urbaines. Les joueurs qui prévoient de lancer des sorts cérémoniels devraient choisir des Vertus qui augmentent les valeurs de **Philosophies** ou d'**Arts libéraux**. **Connaissance de la ville** offre également un bonus mineur général.

- Les Compétences surnaturelles, comme **Musique enchantresse** et **Hypnotisme**, peuvent être utilisées en toute discrétion en ville mais la protection du Dominion dans la plupart des villes limite leur efficacité.

- Les mages Jerbiton sont bien plus nombreux que les autres mages à posséder la vertu **Amour véritable** et le vice **Amour perdu**. Ils ont souvent des enfants qui peuvent être représentés par le vice **Responsabilité**. Les joueurs qui souhaitent que leur personnage ait des attaches émotionnelles moins marquées préféreront peut-être la vertu **Bénédiction de Vénus** ou le vice **Malédiction de Vénus**.

- Le vice **Point faible** est nettement plus toléré chez les mages Jerbiton qu'il ne l'est dans les autres Maisons, à condition qu'il concerne une forme de beauté particulière. La beauté est une force de subordination.

- Beaucoup de mages Jerbiton sont de Grands voyageurs.

## Les nouveaux Vices et Vertus

La maison Jerbiton est une société déstructurée de mages n'ayant aucun art secret. Les Vices et les Vertus non-hermétiques présentés ci-dessous peuvent être choisis par n'importe quel compagnon ou mage.

### Les nouvelles Vertus

#### MUSE

Surnaturelle, mineure

La muse possède cette beauté rare qui encourage les autres à s'élever à la grandeur. Un personnage qui possède cette Vertu peut accorder gratuitement Exaltation à un autre personnage ou doubler les effets de l'Exaltation d'un seul autre personnage qui possède déjà la Vertu si la muse est à ses côtés. L'artiste tient généralement la muse en si haute estime qu'il ressent le besoin de s'améliorer constamment, tant dans sa technique artistique qu'en tant qu'individu, afin d'être digne des attentions de la muse. Les muses peuvent être de n'importe quel sexe et ne doivent pas nécessairement avoir un beau corps.

#### CHORÉGRAPHIE MYSTIQUE

Hermétique, mineure

Sa capacité à manipuler la forme et le mouvement du corps permet au mage de réduire le temps requis pour pratiquer une incantation cérémonielle. Le personnage réalise ces cérémonies comme indiqué en page 135 d'ArM5 mais n'a besoin que de cinq minutes par magnitude. Si le personnage dispose d'un espace préparé, aussi temporaire soit-il, ce temps est réduit à une minute par magnitude. Cette Vertu est particulièrement importante pour les mages Jerbiton qui se servent de l'incantation cérémonielle pour contourner les malus associés au Dominion.

#### BEAUTÉ SURNATURELLE

Majeure, surnaturelle

Le personnage est doué de ce style de beauté mystique qui, lorsqu'elle est menacée, en appelle à la puissance royale, à la magie populaire et à l'héroïsme pour se défendre. Une fois par histoire, un joueur peut utiliser cette Vertu pour demander au conteur d'intégrer une coïncidence bienheureuse, au choix du conteur, à une scène. La troupe peut opposer son refus à l'utilisation de cette Vertu dans toute situation où l'intervention d'une aide surnaturelle semble hautement improbable. Les personnages qui possèdent cette Vertu sont souvent aidés par des chevaliers de passage aux penchants chevaleresques, ils trouvent souvent des armes magiques et voient souvent leurs géoliers, ou les filles de leurs géoliers, tomber amoureux(-ses) d'elles (eux).

Les êtres féeriques aident fréquemment les personnages qui possèdent cette Vertu car ils comprennent les formes classiques d'assistance que la beauté suscite dans les histoires, sans compter que la plupart des montures magiques et des princes errants que le personnage rencontre sont en réalité des êtres féeriques qui

observent l'histoire se dérouler de l'intérieur.

Un personnage qui n'a pas de valeur positive en Présence ne peut pas prendre cette Vertu.

### Les nouveaux Vices

#### ARTISTE BRUTAL

Hermétique, mineur

Si l'on en croit ses camarades de Maison, le mage crée de vilaines œuvres d'art et adore l'art laid. Il souffre d'un malus de -3 aux jets sociaux avec les mages Jerbiton et ne peut pas développer de Réputation positive au sein de la Maison. Ceci limite son implication dans les ligues. Avec le temps, le personnage pourrait finir par convaincre ses sodales que son travail n'est pas laid mais cela nécessiterait des histoires, tout comme il en faut pour se débarrasser de n'importe quel autre Vice.

#### BEAUTÉ ENVIÉE

Histoire, majeur

La beauté du personnage suscite la répulsion et l'envie. Cette jalousie ne touche pas tout le monde mais les personnes du même genre que le personnage y sont particulièrement sensibles. Les personnages qui possèdent ce Vice peuvent éviter les malus associés en refusant de dévoiler leur beauté au monde, ce qui engendre ses propres complications.

Un personnage qui n'a pas de valeur positive en Présence ne peut pas prendre ce Vice.

## La Magie urbaine

Les membres de la maison Jerbiton sont des pionniers. Ils voyagent dans les grandes villes et dans les cités, quand ils n'y vivent pas tout simplement. Les cités d'Europe se sont très vite agrandies et développées en termes de population et de Dominion depuis les cinquante dernières années. Les mages Jerbiton voient ces cités modernes comme quelque chose de nouveau en Occident, comme des friches magiques complètement différentes des cités antiques où le Culte de Mercure prospérait. Ils vivent dans des lieux similaires en Orient, tout particulièrement à Constantinople, et utilisent les techniques qu'ont développées leurs ancêtres pour explorer ces lieux nouveaux et magnifiques remplis de trésors où leur puissance se trouve réduite.

#### LES LACUNAE

Une lacuna, signifiant « trou » ou « creux » en latin, est un endroit, dans un environnement urbain, où le Dominion n'a pas de prise, une petite zone où se dresse une aura différente à l'intérieur de la ville. Les lacunae permettent aux mages de lancer des sorts sans malus d'interaction dimensionnelle imposés par le Dominion, à condition de ne pas cibler des choses situées à l'intérieur du Dominion. Les lacunae peuvent avoir une Aura magique, infernale ou féerique mais la plupart n'ont pas d'aura du tout. Elles se déplacent parfois ou disparaissent et ne sont pas délimitées par ces frontières

## Découvrir de nouvelles lacunae

Il existe plusieurs façons d'introduire des lacunae dans une saga.

- Il est possible d'acheter une lacuna à la création de l'alliance, en choisissant tout simplement une ressource et en spécifiant que celle-ci se trouve à l'intérieur d'une lacuna située en un certain endroit et accessible d'une certaine manière.

- Il est possible d'acheter une lacuna à la création de personnage, en choisissant une Vertu appropriée et en spécifiant qu'elle fonctionne dans une lacuna.

- Les lacunae peuvent apparaître en cours d'histoire. Les personnages peuvent s'approprier ces sites en récompense pour une partie particulièrement bien jouée comme ils peuvent se contenter de l'utiliser si une occasion appropriée se présente dans une histoire future.

- Les personnages peuvent rechercher des lacunae. Un personnage qui cherche des lacunae doit y consacrer une saison puis faire un jet d'Intelligence + Connaissance (d'une région) contre un facteur de difficulté de 9. Lorsque le personnage réussit pour la première fois, il découvre toutes les lacunae évidentes, celles qui se trouvent dans les espaces publics majeurs et dont l'accès ne nécessite pas d'obscur rituels ou de temps. Les personnages qui ont été élevés dans une région par un mage gagnent ce savoir à mesure qu'ils développent leur Connaissance (de la région) et n'ont pas besoin de passer toute une saison à acquérir cette connaissance de base des lacunae. Cette liste de lacu-

nae est créée par le joueur, sous la supervision de la troupe. Les personnages qui consacrent des saisons supplémentaires à chercher des lacunae s'engagent dans la Pratique de la Connaissance (d'une région) et peuvent changer la spécialisation de leur valeur de Connaissance (d'une région) pour lacunae.

Un joueur dont le personnage est familier des lacunae locales connaît la position de trois petites lacunae par niveau de Connaissance (de la région). Chaque lacuna devrait offrir un endroit où lancer des sorts sans que le Dominion ne soit une gêne. Si la lacuna fournit d'autres ressources, si elle n'a pas été achetée à la création d'alliance, si elle n'est pas le résultat d'une Vertu et si ce n'est pas une récompense pour l'accomplissement d'une histoire, alors elle doit inclure une limitation. Par exemple, elle peut n'être accessible que pendant le jour, être peuplée de gens que le mage doit calmer à chaque fois qu'il l'utilise, être exposée aux vulgaires chaque fois qu'elle est utilisée de manière excessive ou avoir une Aura infernale.

Un personnage ayant une valeur élevée en Connaissance (d'une région) connaîtra peut-être de nombreuses lacunae et il se peut que la troupe préfère autoriser le joueur à les inventer en cours d'histoire, jusqu'à ce qu'il ait défini toutes celles qu'il est censé connaître. La troupe devrait s'opposer à toute nouvelle lacuna qui semble offrir une solution trop facile aux difficultés que le mage peut rencontrer.



mystiques qui font qu'il est si difficile d'entrer dans les regio.

Chaque cité accueille un ensemble unique de lacunae et la connaissance de ces espaces est vitale pour les mages urbains. Bien que les mages Jerbiton soient les utilisateurs les plus fréquents de ces lacunae et les étudiants de manière approfondie, les autres Maisons les exploitent elles aussi. Les membres de la maison Mercere, par exemple, sont très doués pour découvrir de nouvelles lacunae et pour trouver des moyens de les utiliser.

La plupart des lacunae des grandes villes sont assez petites. À Paris, par exemple, il existe plusieurs lacunae qui se résument à de simples pièces dans de grands bâtiments, dont une accueille l'ombre d'un arbre particulier et dont une autre n'est accessible que depuis l'intérieur d'une diligence exigüe tirée au bord d'une route spécifique. Les lacunae plus grandes existent mais elles sont rares, difficiles d'accès et susceptibles de déjà appartenir à de puissants propriétaires. Les grandes lacunae sont souvent souterraines.

Les mages ne comprennent pas vraiment comment les lacunae se forment. Voici quelques théories, qui pourraient toutes être correctes, dans différentes situations :

- les lacunae sont les sites de temples anciens ou de rituels magiques répétés, ou ce sont les repaires de puissants monstres. Certaines apparaissent autour des laboratoires des mages qui pratiquent les Arts mystiques en un même endroit pendant une période prolongée.

- les lacunae se forment dans les lieux de grande beauté naturelle ou artificielle. Certaines sont des lieux de beauté qu'ont façonnés les premiers mages Jerbiton et qui ont été engloutis et oubliés suite au développement des villes. D'autres se forment après l'achèvement d'une œuvre d'art, d'une représentation artistique ou d'une interprétation musicale exceptionnelle. Celles-ci ont tendance à disparaître si l'œuvre d'art est déplacée ou si la représentation en question n'est pas reproduite régulièrement.

- les lacunae se forment quand une seule activité, quel que soit son type, se tient dans une région si souvent que l'esprit de la région s'y habitue et y assiste. C'est pourquoi certaines boulangeries, par exemple, semblent produire un pain toujours excellent (quoique non-magique), qu'importe le degré de compétence du boulanger.

- de nombreuses lacunae sont inexplicables, la raison de leur existence s'étant perdue dans les méandres de l'histoire. Les enfants qui possèdent le Don semblent étrangement attirés par ces lieux.

Les Dimension de pouvoir : la Magie présentera des informations complémentaires sur la façon dont ces espaces magiques se forment.

## Petits effets et Grands bonus de Pénétration

La résistance du Dominion et le désir de tenir leur nature secrète modèlent la position des mages quant à l'apprentissage et à l'utilisation de la magie au sein des cités. Les jeunes mages déterminés à vivre en ville choisissent en général leurs sorts dans trois catégories : **la magie subtile, la magie publique et la magie de la nature**. Le nombre de sorts sélectionnés dans chaque catégorie illustre la façon de vivre que le mage a choisie, les conflits auxquels il peut s'attendre et les ressources non-magiques qu'il possède pour compléter ses pouvoirs.

### LES SORTS SUBTILS

Le lanceur utilise des sorts subtils quand il ne souhaite pas être identifié comme un mage. Les sorts ne doivent présenter aucun médium magique évident, ce qui en fait souvent des effets Imaginem ou Mentem. Ce sont généralement des sorts de niveau 5 ou inférieur, quoique certains jeunes mages puissent créer des effets plus puissants. Le faible niveau de ces sorts augmentant leur Pénétration réelle, ils sont souvent adaptés aux conflits rencontrés lors des expéditions hors de la ville.

Le faible niveau de ces sorts permet également au mage de les lancer malgré des malus importants. La plupart des villes ont une Aura divine de 3, ce qui signifie que les jets de lancement reçoivent un malus de -9. L'incantation avec des gestes subtils et des paroles silencieuses (malus de -7), ou sans geste et sans mot (malus de -15), est particulièrement utile face à des témoins potentiels. Ces malus de lancement se cumulent jusqu'à un maximum de -24.

Voici quelques exemples :

- une Aura de présence exaltée de portée Personnelle (ArM5, p 220)
- un Appel de Morphée de portée Contact ou Regard (ArM5, p 228)
- Regard indiscret (ArM5, p 219)
- Souvenirs jamais vécus (ArM5, p 225)

### LES SORTS PUBLICS

Le lanceur utilise ces sorts quand la possibilité d'être reconnu comme un mage ne le gêne pas. Ces sorts autorisent évidemment les voyages surnaturels ou aident le mage à corriger ses erreurs, en tuant des gens ou en altérant leurs souvenirs. La majorité des sorts de la plupart des jeunes mages Jerbiton appartiennent à cette catégorie. Le mage ne souffre que du malus de lancement associé au Dominion, qui est de -9 dans la plupart des villes.

### LES SORTS DE LA NATURE

Cette dernière catégorie regroupe les sorts pour lesquels le mage n'a que peu de compétence additionnelle et que l'on utilise en pleine nature, dans les lacunae ou que l'on lance cérémoniellement sur des cibles situées à l'intérieur du Dominion. La perspective d'étudier des sorts qu'ils n'utilisent que très rarement n'enchantent pas beaucoup de mages Jerbiton plus âgés qui, pour la plupart, préfèrent laisser à leurs alliés et à leurs servi-

## La Magie de représentation, en bref

La Magie de représentation est une Vertu hermétique mineure que l'on peut acheter à la création de personnage ou apprendre par Initiation en suivant les règles qui seront présentées dans le livre intitulé : "Les Mystères". Elle peut être si utile pour l'incantation urbaine (et si populaire au sein de la maison Jerbiton) que voici une forme abrégée de ses règles.

Beaucoup de mages hermétiques ont appris à déguiser leurs incantations derrière des activités vulgaires. Chaque activité nécessite une Vertu indépendante, associée à une Compétence, comme par exemple Magie de représentation (Musique). La Compétence associée à la Vertu doit être mise en application chaque fois qu'elle sert à déguiser le lancement d'un sort.

Les activités qui incluent des aspects physiques et verbaux, comme le chant en jouant de la musique, le théâtre et les dîners officiels, sont les plus prisées par la Maison puisqu'elles remplacent les mots et les gestes nécessaires à l'incantation. Il est également possible d'opter pour des activités plus limitées. La narration ou le marchandage, par exemple, ne remplacent que les mots tandis que les activités d'athlétisme (comme la danse) ne remplacent que les gestes.

Les Compétences qui permettent de remplacer les gestes et les mots imposent généralement l'utilisation d'accessoires. Un personnage qui utilise la compétence Musique pour sa Magie de représentation devra, par exemple, jouer d'un instrument s'il souhaite remplacer ses gestes hermétiques. Il peut également chanter, sans musique, pour ne remplacer que les paroles de son sort, comme il peut jouer d'un instrument sans chanter pour ne remplacer que les gestes s'il le souhaite. Les instruments de musique allongent également la portée de Voix de ses sorts. Les personnages qui donnent une représentation peuvent bénéficier des bonus normaux qu'apportent des paroles prononcées à voix haute et des gestes exagérés, quoique cela puisse atti-

rer une attention indésirable.

Il est difficile de reconnaître la Magie de représentation. Pour identifier la Forme d'un sort que le mage est en train de lancer, afin de pouvoir lancer un contre-sort rapide, il faut réussir le jet suivant :

Reconnaître la forme d'un sort de magie de représentation :

Jet de dé de tension + Perception + Attention + magnitude de l'effet  
contre  
Facteur de difficulté de 15.

Le Facteur de difficulté est ajusté de :

-3 si les paroles hermétiques peuvent être entendues.

+0 si les gestes hermétiques sont visibles.

+3 si les paroles comme les gestes sont vulgaires.

Les personnages qui possèdent cette Vertu peuvent créer des sorts avec une nouvelle Durée, la durée **Représentation**, qui équivaut à la durée Concentration. Cette durée correspond au temps de la représentation du mage. Le lanceur réussit automatiquement tous les jets de Concentration nécessaires pour maintenir les sorts de durée Représentation. Pour lancer un sort de durée Représentation, le joueur du mage doit faire un jet simple ou de tension, en fonction de ce qu'exige la situation :

Lancer un sort de durée représentation :

Jet de dé + Caractéristique de Compétence + Compétence  
contre

Facteur de difficulté de 3.

Si le personnage rate son jet ou fait un jet désastreux, alors le sort est raté ou désastreux.

teurs le soin de gérer les imprévus difficiles, comme le combat.

## LA MAGIE CÉRÉMONIELLE

Les mages peuvent s'appuyer sur leur compréhension des forces naturelles du monde et leur correspondance avec les forces mystiques pour augmenter la puissance de leurs incantations. Les règles concernant l'incantation cérémonielle non-préparée sont présentées en page 135 d'ArM5. Les personnages peuvent également augmenter l'efficacité de leurs incantations cérémonielles en utilisant des accessoires et un espace d'incantation préparé.

L'utilisation d'accessoires ralentit l'incantation cérémonielle mais apporte un bonus basé sur l'importance mystique des objets utilisés. Les grands accessoires sont les plus efficaces mais sont très chers puisque les maîtres-artisans doivent les fabriquer à partir de matériaux rares. Ils sont également difficiles à transporter. Les accessoires de taille moyenne correspondent à ceux que les mages peuvent créer ou se procurer plus facilement. Beaucoup d'objets évocateurs que l'on peut trouver en cours d'histoire sont des accessoires de taille moyenne. Les petits accessoires sont chers car ils doivent être fabriqués avec des métaux précieux et des gemmes qui s'harmonisent aux Arts. Les accessoires aident à la pratique de la magie mais ne sont pas des objets magiques. Les maîtres-artisans peuvent les fabriquer ou les réparer (Compétence de 5 ou plus) sous la direction d'un mage sans que cela ne distraie le mage dans son étude.

Voici les bonus de lancement avec des accessoires cérémoniels, par taille :

- +1 pour les gemmes et autres petits objets que le mage peut transporter dans une sacoche de ceinture.
- +2 pour les petits accessoires, quinze d'entre eux remplissant complètement un sac à dos.
- +3 pour les accessoires de taille moyenne, quinze d'entre eux remplissant complètement les fontes d'un cheval ou un tonneau.
- +4 pour les grands accessoires, quinze d'entre eux ne pouvant être transportés que dans un chariot.
- +5 pour les accessoires tellement grands qu'il n'est pas pratique de les bouger de l'endroit où ils ont été construits.

Pour exemple, Carmine de Flambeau, épouse du Primus Jerbiton, préfère les effets Creo Ignem. Elle porte un collier de rubis et une broche en corail, qu'elle utilise comme kit cérémoniel quand elle lance de petits effets en ville. Son mari préfère la magie Rego Imaginem. Il possède un kit cérémoniel de taille moyenne composé de deux objets que sont une baguette taillée dans la couronne d'un roi féérique qu'il a vaincu (Imaginem) et son familier, un chat (Rego, pour ce chat en particulier).

Les espaces cérémoniels sont presque toujours préparés dans des lacunae. Un espace préparé réduit le temps requis pour lancer des sorts cérémoniels.

Voici les temps d'incantation lorsque le mage utilise un espace cérémoniel, en minutes par magnitude :

**Douze minutes par magnitude** : correspond à un espace que le mage a créé comme recours temporaire. Par exemple : une série de cercles tracés à la craie sur le sol d'une chambre louée dans une cité étrangère.

**Deux minutes par magnitude** : correspond à un espace natu-

## Invocation des saints patrons

Comme indiqué dans Les Dimensions de pouvoir : le Divin, il est possible pour un personnage d'implorer un saint pour un miracle. La formule et ses modificateurs sont trop détaillés pour que nous les reproduisions ici. En général, le miracle que les mages Jerbiton demandent est de se voir accorder le droit de défendre la Cité contre tout mal. Si le miracle est accordé, le Dominion cesse de s'opposer à l'utilisation vertueuse de la magie du personnage le temps d'une scène ou d'une histoire, à la discrétion de la troupe. Ce faisant, les malus dont souffre le personnage, d'après le tableau d'Interaction dimensionnelle, sont réduits à zéro.

rel adapté à la pratique de la magie cérémonielle. Ces espaces sont souvent beaux. Par exemple, une saillie de falaise faisant face au lever du soleil, le sommet de la plus haute tour de l'alliance à la nuit tombée ou les profondeurs d'une forêt d'automne.

**Six minutes par magnitude** : correspond à un espace que le mage a soigneusement arrangé, aux caractéristiques architecturales, aux rayons lumineux et aux lignes de réflexion adaptés, et aux couleurs bien placées.

**Trois minutes par magnitude** : correspond au laboratoire du mage ou à un autre lieu de contemplation magique.

**Une minute par magnitude** : correspond à une pièce uniquement conçue pour l'incantation cérémonielle, contenant des accessoires très divers et dans laquelle sont gravées des chorégraphies mystiques. Les personnages qui possèdent la vertu Chorégraphie mystique lancent leur magie cérémonielle à cette vitesse quel que soit le caractère temporaire éventuel de l'espace préparé.

## LA MAÎTRISE DE SORT POUR LES PERSONNAGES URBAINS

Nombre des capacités spéciales de Maîtrise de sort présentées en pages 140-141 d'ArM5 sont utiles pour les mages urbains. Elles permettent au mage de réduire ou d'annuler les malus de lancement de sort sans geste ni parole, ou d'augmenter le bonus de Pénétration du sort. Une autre forme de Maîtrise de sort, présentée dans Les Mystères permet aux personnages d'utiliser les bonus de magie cérémonielle avec les sorts formels individuels. Cette capacité n'exige aucune initiation (ce n'est pas un Mystère, simplement une possibilité passée inaperçue de la Magie hermétique) et s'est bien vite propagée à l'ensemble de la maison Jerbiton.

## LES LIENS MYSTIQUES

Les Liens mystiques facilitent grandement la capacité des mages à pénétrer la protection magique du Dominion. Ils disposent de différents moyens d'acquiescer ces Liens mystiques, en établissant par exemple des contacts sociaux, en toute discrétion magique ou en faisant appel à des serviteurs.

## La fabrication d'objets avec Rego

Le tableau ci-dessous est destiné à aider les joueurs à créer des sorts permettant de fabriquer des objets à partir de matières premières grâce à l'Art Rego. Les niveaux sont indiqués pour tous les sorts de fabrication d'objets de taille individuelle, de portée Personnel et de durée Momentanée. La beauté de ces objets dépend du jet de Finesse, décrit dans l'encadré suivant.

Matière première	Niveau
Os (animal)	3
Pierre précieuse	4
Verre	3
Cuir (tanne)	1
Métal	4
Pierre	4
Bois (séché et préparé)	1
Bois (non-préparé)	5
Laine (préparée)	1
Laine (en suint)	3

## La création des belles choses

La magie aide à créer des choses en leur apportant des détails. Un mage qui souhaite créer un cheval, par exemple, doit simplement savoir quel cheval il souhaite créer et lancer le sort approprié. Un cheval apparaîtra alors. Le mage n'a pas besoin de savoir comment fonctionne le cœur d'un cheval, ni que les chevaux n'ont pas de cils sur les paupières inférieures. Ces détails supplémentaires viennent d'un endroit que les mages appellent de Monde des Formes.

Les mages ne sont pas tous d'accord sur ce qu'est le Monde des Formes. Certains supposent qu'il s'agirait du royaume de la Magie. D'autres suggèrent, au contraire, que l'on trouve les formes dans l'esprit de tous les humains ou qu'elles seraient issues de l'esprit de Dieu. Ces points précis de la métaphysique de la création sont insignifiants pour la plupart des joueurs. Néanmoins, les mages Jerbiton et d'autres, qui suivent les branches créatives et décoratives des Arts mystiques, peuvent utiliser à leur avantage la façon dont les mages interagissent avec le Monde des Formes, quelle qu'elle soit.

## Les beaux objets et les illusions détaillées

La formation aux arts vulgaires que reçoivent certains mages les aide à créer des effets magiques complexes. En général, les mages hermétiques invoquent une vague image mentale de l'effet désiré et leur magie complète nombre des détails de la forme finie en se basant sur la Forme de la création. Le mage altère alors consciemment le résultat, processus illustré par l'utilisation de sa compétence Finesse. Le produit final est également infusé du sceau du mage.

## LA MAGIE CREO

Un mage qui crée un objet naturel grâce à la magie Creo fabrique toujours une version fonctionnelle de cet objet, à condition que son sort ne soit pas un désastre. Le mage peut faire un jet d'Intelligence + Finesse pour rajouter des détails et obtenir une création particulièrement belle ou adaptée à une tâche. L'illusion d'un objet, qu'il soit naturel ou autre, ressemble toujours à un exemple fonctionnel de l'objet mais le mage peut faire un jet d'Intelligence + Finesse pour y rajouter des détails.

Pour créer des objets artificiels, on utilise le même niveau de Finesse que celui de la technique Rego quand on veut les fabriquer à partir de matières premières.

## LA MAGIE REGO

Les mages peuvent utiliser la magie Rego pour faire tout ce qu'un artiste vulgaire ferait avec des outils. Le jet de Finesse requis se fait contre un Facteur de difficulté supérieur de trois points à celui qu'un artisan vulgaire devrait atteindre.

Le Facteur de difficulté est également modifié en fonction de la durée qu'il faudrait à un artiste vulgaire pour terminer son œuvre d'art.

- Faire ce qu'un artiste vulgaire ferait en une journée ne change pas le Facteur de difficulté.
- Faire ce qu'un artiste vulgaire ferait en un mois augmente le Facteur de difficulté de +3.
- Faire ce qu'un artiste vulgaire ferait en une saison augmente le Facteur de difficulté de +6.
- Faire ce qu'un artiste vulgaire ferait en une année augmente le Facteur de difficulté de +9.

## LES FIORITURES

Tous les mages intègrent leur sceau à chacun des effets de sort qu'ils produisent, généralement sans même y réfléchir. Un mage dont les sorts sont accompagnés d'une odeur de fleurs d'orange n'a pas besoin de penser à son sceau puisqu'il est fixé, sauf en magnitude. Le sceau des mages artistes est plus souple que cela. L'expression alternative d'un sceau est ce que l'on appelle une fioriture.

Le sceau des mages artistes est un ensemble de motifs apparentés. Pour poursuivre l'exemple présenté ci-dessus, le motif de la mage sera peut-être une « orange ».

## Les Facteurs de difficulté pour la création et la fabrication d'objets

Les Facteurs de difficulté du tableau ci-dessous incluent l'ajustement de +3 pour utilisation magique (cf. La magie Rego) partent du principe que le mage est familier de la chose créée (+0) et qu'un artiste vulgaire aurait passé moins d'une journée (+0) sur le travail.

Un personnage qui utilise la magie Creo n'est pas obligé de faire de jet de Finesse à moins qu'il ne souhaite que le produit fini soit de qualité supérieure à celle que représente un Facteur de difficulté de 9 sur le tableau suivant.

Tâche artistique	Facteur de difficulté	Notes
Triviale	3	Il ne vaut presque jamais la peine de faire le jet
Simple	6	Travail régulièrement réalisé par les personnes non-formées, comme blanchir à la chaux une maison
Facile	9	Travail quotidien des artistes amateurs
Moyenne	12	Travail quotidien des artistes compétents
Difficile	15	Travail quotidien des artistes hautement compétents ou travail exceptionnel des artistes moyens
Très difficile	18	Travail quotidien des artistes exceptionnellement compétents ou travail exceptionnel des artistes hautement compétents
Impressionnante	21	Travail exceptionnel des grands-maîtres de l'art
Remarquable	24	Meilleur travail des grands-maîtres de l'art
Presqu'impossible	27	Accomplissement du talent artistique

Quand elle ne se concentre pas, sa magie crée une odeur de fleur d'oranger mais, lorsqu'elle se concentre sur la modification de son sceau, elle peut alors générer un effet alternatif. Tenter de créer une arabesque augmente le Facteur de difficulté du jet d'Intelligence + Finesse du sort de +3.

Les arabesques sont des effets purement esthétiques mais rendent la pratique des Arts du mage plus personnelle et esthétiquement plus agréable. Quiconque est familier du sceau d'un mage peut facilement identifier les arabesques comme des variations du sceau. Les arabesques correspondant au thème des « oranges » pourraient inclure :

- la couleur des oranges
- l'odeur du jus d'orange, de la fleur d'oranger ou de feuilles d'agrumes écrasées
- le goût des oranges
- la texture douce mais légèrement rugueuse des oranges ou le bois d'oranger.

## Duperie et perception

Le Fondateur était doué pour la magie qui altère la perception. Sa tradition se poursuit avec tous ceux qui ont rejoint la Maison depuis ses débuts. La perception est un processus complexe, ce qui la rend fragile et aisément manipulable à ses différentes étapes par les mages. Le processus de distorsion des perceptions des autres correspond à ce que l'on appelle la duperie, et les membres de la maison Jerbiton prétendent en être les maîtres, même si on trouve des individus doués pour la duperie dans de nombreuses Maisons.

### Les species

Les species sont des particules que les objets dégagent en permanence et qui suscitent une réponse lorsqu'elles frappent les organes sensoriels du corps. Les humains rencontrent régulièrement quatre types de sorts :

- les species iconiques sont portées par la lumière et sont interprétées par l'œil.
- les species échoïques sont portées par l'air et sont enregistrées par l'oreille.
- les species haptiques ne passent que par le contact direct et sont perçues par la peau.
- les species olfactives et gustatives sont perçues dans l'air (par l'odorat) ou dans l'eau (par le goût). Ce sont les mêmes species que l'on expérimente simplement par deux sens différents et par deux média différents.

## Les niveaux de réussite pour les illusions

Les mages peuvent créer des illusions directement ou en modifiant l'apparence d'objets existants. Le mage fait soit un jet de Perception + Finesse pour reproduire quelque chose, soit un jet d'Intelligence + Finesse pour créer une image sans modèle, puis il utilise l'échelle suivante pour déterminer sa réussite.

**3** : le personnage peut décider de la façon dont il intègre son sceau à sa création. Par exemple, le mage peut décider qu'un animal qu'il a créé aura les yeux de la même couleur que son sceau.

**6** : le personnage peut choisir une caractéristique de sa création afin qu'elle diffère de la forme universelle de l'image créée. Ce choix doit quand même entrer dans le cadre naturel de la création. Par exemple, le mage peut décider de la couleur précise d'un serpent illusoire. Il s'agit également du niveau de Finesse requis pour créer une copie de l'apparence d'une personne donnée de manière à duper les connaissances de passage de la personne originale.

**9** : le personnage peut procéder à plusieurs choix mineurs en ce qui concerne les caractéristiques de l'image, à partir du moment où celles-ci restent dans le cadre naturel des objets similaires. Sinon, il peut faire un seul choix cosmétique non-naturel. Par exemple, un mage qui crée une créature illusoire peut très bien déterminer qu'elle possèdera un motif de peau jamais vu dans la nature ou qu'elle émettra des sons inhabituels. Il s'agit également du niveau de Finesse requis

pour créer une copie de l'apparence d'une personne donnée de manière à duper les amis de la personne originale.

**12** : le personnage peut définir avec précision l'apparence de l'image, à condition qu'elle reste dans le cadre naturel des objets de ce type. Sinon, il peut faire un seul choix moyennement non-naturel. Il s'agit également du niveau de Finesse requis pour créer une copie de l'apparence d'une personne donnée de manière à duper les proches de la personne originale.

**15** : le personnage peut définir avec précision l'apparence de l'objet créé, à condition qu'elle ne soit non-naturelle que dans un sens esthétique. Ceci permet au créateur de produire une image à la beauté non-naturelle en y intégrant des couleurs mystiques, une grâce surnaturelle et d'autres caractéristiques séduisantes.

**18** : le personnage peut exprimer avec perfection son désir artistique jusque dans les moindres détails. Il s'agit du niveau requis pour créer une reproduction exacte de l'objet, avec tous ses petits défauts et toutes ses imperfections. C'est également le niveau de Finesse requis pour créer une copie de manière à ce que la personne originale y voit un reflet parfait de son apparence et de ses mimiques.

**21** : le personnage peut créer des images apparaissant comme de véritables incarnations de la classe d'objets représentée.

## Les bonus et les malus de Finesse pour la familiarité

Le schéma sous-jacent aux variantes de forme, de couleur et de structure d'une classe d'objets a pour nom le « simile » de cette classe d'objet. Le simile diffère de la forme. La forme d'une pomme permet au mage de créer une pomme idéalisée. Le simile des pommes permet au mage de créer des pommes d'apparence naturelle mais qui varient de la forme idéale tout en restant dans un cadre naturel. Plus le personnage est familier du simile d'un objet, plus il lui est facile de recréer l'objet de manière convaincante.

Le jet de Finesse qu'impose l'utilisation de la magie pour créer, fabriquer ou imiter des objets est ajusté comme suit, en fonction de la familiarité du personnage avec le simile.

**échec automatique** : le personnage échoue automatiquement à son jet de Finesse s'il tente de créer des objets qu'il ne peut pas imaginer.

**-3** : ce malus s'applique quand le personnage...  
... peut se rappeler distinctement un exemple de l'objet mais n'a plus vu cet objet depuis plus d'un an.  
... n'a pas vu d'exemple de l'objet mais possède un Lien mystique avec l'un de ces exemples.  
... possède la vertu Exaltation et a vu une œuvre d'art représentant l'objet avec talent.

**+0** : la connaissance générale du simile accorde un modificateur de +0. Tous les mages présentent ce degré de familiarité avec les similes des choses...  
... qu'ils rencontrent chaque semaine.  
... qui existent couramment dans n'importe quelle

région pour laquelle ils ont une Connaissance (de la région) de 1 ou plus.

... qui ne sont pas courantes mais existent dans n'importe quelle région pour laquelle ils ont une Connaissance (de la région) de 3 ou plus.

... qui sont rares mais existent dans n'importe quelle région pour laquelle ils ont une Connaissance (de la région) de 5 ou plus.

... qui servent à mettre en pratique n'importe quelle Compétence dans laquelle le personnage a une valeur de 1 ou plus.

... que la troupe est susceptible de connaître du fait de l'histoire, des Compétences, de l'histoire ou des Vertus du personnage.

**+3** : les mages sont très familiers des similes des choses...

... qu'ils possèdent et utilisent comme modèles.

... qu'ils rencontrent tous les jours.

... qui existent couramment dans n'importe quelle région pour laquelle ils ont une Connaissance (de la région) de 3 ou plus.

... qui ne sont pas courantes mais existent dans n'importe quelle région pour laquelle ils ont une Connaissance (de la région) de 5 ou plus.

... qui servent à mettre en pratique n'importe quelle Compétence dans laquelle le personnage a une valeur de 5 ou plus.

... que la troupe est susceptible de connaître intimement du fait de l'histoire, des Compétences, de l'histoire ou des Vertus du personnage.



Les humains vulgaires sont incapables de manipuler directement les species et, comme ils n'ont d'autre choix que de manipuler les objets qui les émettent, le modèle de transmission en est agréable. Les species n'en engendrent pas d'autres et sont très légères. La plupart d'entre elles sont donc invisibles et intangibles. Elles existent également en nombre infini car tous les objets en dégagent un flot continu.

Grâce à leurs Arts, les mages peuvent manipuler la capacité d'un objet à produire des species ou les species en elles-mêmes. Les sorts Muto qui transforment d'autres Formes en species traitent ces éléments comme des solides, des liquides ou des gaz légèrement non-naturels et nécessitent le complément Imaginem.

On utilise les Cibles suivantes pour les species. Elles viennent compléter les Cibles que l'on trouve dans le livre de règles :

- **INDIVIDUELLE** : species suffisantes pour créer et maintenir l'illusion à taille-réelle d'un humain ou d'un objet plus petit, affectant tous les sens.

- **PARTIE** : species suffisantes pour créer et maintenir l'illusion à taille-réelle d'un humain ou d'un objet plus petit, affectant un seul sens, ou l'illusion partielle d'un humain, affectant tous les sens.

- **GROUPE** : species suffisantes pour créer et maintenir l'illusion à taille-réelle d'un groupe d'humains ou d'objets plus petits.

## Exemple de magie des species

### DISPERSION DE LA LUMIÈRE

MuTe(Im) niveau 30

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort transforme le métal d'un objet, comme par exemple d'une épée, en species iconiques. La lumière qui traverse l'objet transporte ces species, qui sont absorbées au moment où elles touchent une surface non-réfléchissante. Ce sort désintégrant les objets, il présente des avantages évidents en combat mais, à l'origine, a été créé par un artiste qui cherchait un moyen efficace de plaquer les objets de métal. Il plaça le métal et l'objet qu'il souhaitait plaquer, en lévitation dans une boîte surnaturellement éclairée et dont l'intérieur était recouvert de miroirs, puis il lança ce sort, tout d'abord pour transformer le métal en species, puis pour inverser la transformation, ce qui recouvrit l'objet, ainsi que l'intérieur de la boîte, d'un revêtement en métal lisse.  
(Base 5, Voix +2, métal +2, complément +1)

Les mages hermétiques n'ont pas encore trouvé le moyen de fabriquer des objets solides à partir de species en utilisant la magie Muto. Il existe plusieurs théories qui expliquent cela mais, selon nombre de penseurs, ce serait à relier à la difficulté à percevoir distinctement un ensemble de species à transformer.

### LE PROCESSUS DE PERCEPTION

Les mages peuvent tromper les autres en interrompant le processus de perception à tout moment de ses différentes étapes. Voici les étapes de la perception et les points auxquels les mages peuvent intervenir pour perturber le processus :

- un objet existe et laisse des species derrière lui.

- les species sont transmises par un intermédiaire.

- les species touchent un organe de perception.

- l'organe envoie un signal au cerveau. Cette étape ne sera pas présentée plus loin dans ce chapitre puisqu'elle trouve ses fondements dans la forme Corpus.

- l'esprit interprète le signal, informant sur sa signification.

- le signal est gardé en mémoire.

## Les sens mineurs supplémentaires

Le corps dispose de sens internes qui viennent compléter les cinq sens externes. Comme pour les sens majeurs, il est possible de viser la capacité à interpréter les sens internes grâce à la magie Mentem et d'attaquer l'utilisation des organes de ces sens avec des sorts Corpus. Les sens internes sont difficiles à cibler avec la magie Imaginem de portée supérieure à Contact car ils utilisent des species haptiques : c'est-à-dire qu'elles ne se transmettent que par l'intermédiaire direct du contact charnel, comme les species du toucher.

La proprioception correspond au sens que le corps utilise pour contrôler la position et l'orientation de ses différents membres. Elle est régulée par les messages que transmettent les nerfs. Le corps utilise cette perception pour réguler ses mouvements. Elle est vitale pour la coordination car elle informe les différentes parties du corps dans quelle mesure elles doivent bouger pour pouvoir fonctionner ensemble correctement. Il n'existe pas d'organe unique de la proprioception mais les messages proviennent des articulations.

L'équilibre est un sens mineur dont le corps se sert pour déterminer où est le bas et, par inférence, où est le haut. Les magiciens hermétiques n'ont pas découvert l'organe de l'équilibre mais ne l'ont jamais cherché activement. Techniquement, la douleur n'est pas un sens. Il s'agit d'un signal utilisé par le corps pour informer l'esprit que le corps est endommagé. Les sorts Corpus peuvent soigner les dégâts indiqués par le signal de la douleur comme ils peuvent créer la sensation de douleur, mais il est possible d'inhiber la capacité de l'esprit à détecter le signal, comme de créer de faux signaux, grâce à la magie Mentem.

La douleur, la proprioception et l'équilibre sont considérés comme des capacités mentales au regard des niveaux de base de lancement de sorts indiqués dans le livre de base.

## Mimétisme : créer des objets illusoires

Les illusions hermétiques présentées dans le livre de base sont presque toutes basées sur le mimétisme, terme désignant la création d'objets illusoires. Le mimétisme ne demande pas beaucoup de finesse mais n'est pas subtil. Comme exemple de mimétisme, un mage qui souhaite faire croire à une victime qu'il y a un serpent sur son lit crée une illusion dégageant des species naturelles non-magiques, comme ceux d'un serpent sur un lit. Tout le monde autour voit le serpent illusoire et y réagit comme s'il était réel. Les imitations ont un reflet convaincant car ces reflets dégagent des species omnidirectionnelles. La Parma Magica ne permet pas de résister aux imitations car leurs species ne sont pas magiques.

## Mimétisme et art médiéval

Les artistes médiévaux ne s'essayent pas au mimétisme, ou à la reproduction en miroir, dans leurs œuvres d'art. Par exemple, un roi représenté sous forme de statue médiévale ne ressemblera pas à un véritable roi mais au portrait de ce qu'un roi devrait être afin que le port royal de la personne représentée impressionne les observateurs de la statue. Au moment où la statue est sculptée, si un usurpateur vient à remplacer le roi, alors la pratique courante consiste simplement à changer le nom de la statue. L'exactitude n'est pas importante dans l'art médiéval. En revanche, il est important d'influencer ceux qui contemplent l'œuvre d'art.

Les mages Jerbiton ont accès à des exemples grecs classiques de l'art mimétique mais la philosophie artistique de leur propre temps considère le mimétisme comme un vice. La fonction de l'artiste est de restituer le simile, avec de subtils changements afin que soient

exprimées les caractéristiques distinctives du modèle. Si les caractéristiques principales du modèle et du simile entrent en conflit, alors l'artiste compétent adoptera résolument les caractéristiques du simile, non ceux du modèle. Un mage qui peint un roi endormi sans inclure de représentation de sa couronne aura, par définition, réalisé un mauvais tableau car il aura échoué à y inclure un élément obligatoire.

Ceci crée une dichotomie dans la pensée de la Maison. Les mages de la maison Jerbiton sont capables d'un art mimétique parfait en utilisant la magie mais, puisque cela ne leur demande aucun effort, il ne s'agit pas d'une expression de leurs compétences. Beaucoup de mages sont capables de créer des œuvres d'art hautement mimétiques grâce à la magie, mais aussi de créer un art vulgaire qui s'appuie sur le rendu de formes idéalisées.

## Exemples de transparences

Il est impossible de résister aux transparences avec la Parma Magica car elles impliquent la destruction des espèces avant que celles-ci ne frappent la cible.

### Embuscade sur la route déserte

#### EMBUSCADE SUR LA ROUTE DÉSERTE

PeIm 20

P : Au contact, D : Anneau, C : Cercle

Ce sort détruit toutes les espèces que le groupe d'objets se trouvant à l'intérieur du Cercle émet dans une seule direction. Il permet, par exemple, de rendre le groupe de voyageurs du mage invisible depuis la direction d'un autre groupe que le premier souhaite prendre en embuscade. Le niveau de base du sort inclut un ajustement qui tient compte de la capacité du mage à réorienter tout doucement la direction de l'effet afin qu'au moment où le groupe ennemi passe à côté, il ne puisse pas percevoir le groupe caché. Les autres personnes, comme les membres de la compagnie du mage, peuvent toujours se voir les uns les autres puisque les espèces qui atteignent leur œil ne sont pas obstruées. Pour que la transparence soit convaincante, il faut réussir un jet de Perception + Finesse contre un Facteur de difficulté de 9.

(Base 5, Au contact +1, Anneau +2)  
puis pour inverser la transformation, ce qui recouvre l'objet, ainsi que l'intérieur de la boîte, d'un revêtement en métal lisse.  
(Base 5, Voix +2, métal +2, complément +1)

### Caché dans la foule

#### CACHÉ DANS LA FOULE

PeIm 10

P : Personnelle, D : Soleil, C : Individuelle

Ce sort rend le lanceur en partie invisible. Il détruit un petit cône des espèces que le mage émet afin que qu'une seule personne ne puisse le voir. Les gens qui entourent le mage et qui sont extérieurs à ce cône continuent de voir le lanceur. C'est un sort particulièrement utile au milieu des foules urbaines car il évite au mage de se faire bousculer par les passants inattentifs. Notez que ce sort ne fonctionne que si le mage connaît la position du seul observateur qu'il veut exclure et que si cet observateur se déplace de manière prévisible. Si l'observateur se dégage trop rapidement du cône, le mage redevient visible à ses yeux.

Pour que la transparence soit convaincante, il faut réussir un jet de Perception + Finesse contre un Facteur de difficulté de 6, si la cible reste stationnaire. Si la cible se déplace lentement et de manière prévisible, comme par exemple une sentinelle sur une route ou un individu déambulant en direction d'une porte, le Facteur de difficulté passe à 9. Il passe à 15 contre un personnage se déplaçant très rapidement mais de manière prévisible, comme par exemple un cavalier suivant une route.  
(Base 4, Soleil +2)

## Les espèces itinérantes

Beaucoup de mages manipulent les flux de espèces qui se déversent des objets. Les manipulations les plus simples permettent de remplacer ou de détruire les espèces créées par un objet. Un mage qui s'arrange pour qu'une feuille ressemble à une pièce de monnaie remplace les espèces de la pièce de monnaie. Un mage qui rend une dague invisible détruit la capacité de l'objet à créer des espèces optiques. Il existe cependant des façons plus subtiles de manipuler les espèces itinérantes.

### LA TRANSPARENCE

Une illusion de transparence détruit les espèces de l'objet avant qu'elles n'atteignent l'œil, ou parfois l'oreille, d'un observateur donné. Les autres personnes peuvent quand même voir les espèces émises par l'objet. La transparence ne peut être maintenue que dans les environnements relativement statiques car l'illusion de perspective employée est trop difficile à maintenir face à des observateurs multiples se déplaçant par rapport à l'objet et les uns par rapport aux autres.

La transparence a le même niveau de base que l'effet qu'elle imite, comme indiqué en page 221 d'ArM5. Les transparences sont de cible Individuelle, illustrant le flot de espèces entre l'objet caché et son observateur. Pour lancer une illusion de transparence, il faut réussir un jet de Perception + Finesse contre un Facteur de difficulté de 6. Ce Facteur de difficulté est modifié comme suit :

modificateur	cible
+3	Objets de taille Pièce ou Groupe
+6	Structures
+9	Espaces décrits par la cible Périmètre

### Toucher les organes de la perception

Il est possible de réaliser des effets inhabituels en modifiant légèrement les espèces avant qu'elles ne touchent les sens de la cible.

### LES MACROSCOPIES : ILLUSIONS DE PROXIMITÉ POUR LES ORGANES DE LA PERCEPTION

Une macroscopie est une image magnifiée au-delà de la capacité de l'œil humain et créée en forçant les espèces de l'objet à frapper l'œil de manière moins concentrée. Elles sont présentées dans les indications Intellego Imaginem d'ArM5 (niveau de base 3). Les mages Jerbiton se servent des macroscopies pour définir les méthodes et techniques des artefacts à partir des toutes petites marques laissées par les outils de l'artisan. Ils les utilisent également pour observer les œuvres d'art sous des angles inaccessibles aux vulgaires, pour observer des objets de très loin et pour déterminer la qualité

des matériaux précieux qu'ils souhaitent acheter. Les macroscopies peuvent aussi servir à corriger les déficiences de la vision.



## LA SYNESTHÉSIE : LE BASCULEMENT DES ORGANES DE LA PERCEPTION

Grâce aux illusions synesthétiques, on altère les espèces d'un sens faible de manière à ce qu'elles soient perçues par un sens plus développé. Chez les humains, la vue est le sens le plus puissant et c'est ainsi que la plupart des sorts synesthétiques rendent visibles les espèces moins facilement détectables. La transformation des espèces de sens externes, comme la vue, en espèces de sens internes, comme la douleur, n'a aucun effet car elles ne peuvent pas atteindre les organes internes qui les détectent.

## Révélation des coups de pinceau

### RÉVÉLATION DES COUPS DE PINCEAU

InIm 10

P : Au contact ; D : Anneau ; C : Cercle

Ce sort intensifie les espèces émises par un objet situé à l'intérieur du Cercle, de telle manière que le mage peut voir les tous petits détails qui seraient autrement invisibles. Ce sort est généralement utilisé pour étudier la construction physique des œuvres d'art mais les mages Jerbiton orientés sur la nature l'utilisent depuis peu pour étudier l'ouvrage naturel de Dieu, en examinant les structures minuscules de la création.

(Base 3, Au contact +1, Anneau +2)

## Exemples de synesthésie

Les sorts qui transforment les espèces déclenchant un sens en espèces déclenchant un autre sens ont un niveau de base de 2.

### Demande visuelle de réparation

#### DEMANDE VISUELLE DE RÉPARATION

MuIm 5

P : Au contact ; D : Anneau ; C : Cercle

Ce sort transforme les grognements et gémissements des pièces d'équipement endommagées en espèces iconiques qui ne sont pas sans rappeler le sceau du mage. Il est donc plus facile pour les mages de découvrir les défauts des parties endommagées : ils bénéficient d'un bonus de +3 aux jets d'Artisanat ou de Profession.

(Base 2, Au contact +1, Anneau +2)

### Empreintes scintillantes du voleur

#### EMPREINTES SCINTILLANTES DU VOLEUR

MuIm 20

P : En vue ; D : Concentration ; C : Groupe

Ce sort rend visibles les traces de sueur laissées par un individu en transformant le flux de espèces olfactives de l'odeur de l'individu en un flux de espèces iconiques. La façon dont cette lumière apparaît dépend du sceau et de la Finesse du mage. Comme il s'agit d'un sort mimétique, toutes les personnes alentour peuvent voir les traces de l'odeur. Notez que pour lancer ce sort, le mage doit clairement distinguer l'odeur du voleur afin de disposer d'une cible valide pour le sort.

(Base 2, En vue +3, Concentration +1, Groupe +2)

### Vision de la surface chaude

#### VISION DE LA SURFACE CHAUDE

MuIm 15

P : Au contact ; D : Concentration ; C : Vision

Bien que la magie Imaginem ne puisse pas créer de chaleur, les surfaces chaudes émettent des espèces que les humains peuvent percevoir au toucher. Ce sort transforme ces espèces en espèces auxquelles l'œil peut réagir. La manière dont cette chaleur est vue dépend du mage.

(Base 2, Au contact +1, Concentration +1, Vision +4)



## Les ruses de l'interprétation

Il existe deux styles d'attaque différents contre la capacité de l'esprit à interpréter ce que les sens perçoivent. Le mage peut attaquer l'esprit directement, réduisant sa capacité à penser clairement. Sinon, il peut recourir aux techniques de raisonnement de l'esprit pour le forcer à tirer des conclusions erronées.

### LES ANAMORPHOSES

Les gens catégorisent les objets de leur environnement et prennent souvent les objets déroutants pour des objets familiers. Les illusions anamorphiques (« sans forme ») manquent de détails et court-circuitent cette tendance. Ces illusions dépendent du jet de Perception + Attention de l'observateur : en cas d'échec, il ne s'aperçoit pas que l'objet est une illusion, ce qui pousse son esprit à compléter les détails dont l'illusion est dépourvue. Les personnages fatigués, émotionnellement stimulés ou en état d'ébriété sont plus sujets à ces duperies.

Le Facteur de difficulté du jet de Perception de la victime correspond à la somme du résultat d'un jet de dé, de la valeur de son Trait de personnalité actif dominant, de la valeur de Perception du lanceur et de la valeur de Finesse du lanceur.

FACTEUR DE DIFFICULTÉ DU JET DE PERCEPTION DE LA VICTIME : un dé + valeur du Trait de personnalité actif dominant + Perception du lanceur +

Finesse du lanceur.

- Si le total de la victime dépasse un Facteur de difficulté de 6, elle voit l'anamorphose pour ce qu'il est réellement : une chose surnaturelle et informe.

- Si le total de la victime dépasse un Facteur de Difficulté de 3, elle voit l'anamorphose comme quelque chose de faux, avec une explication vulgaire.

- Si le total de la victime dépasse un Facteur de difficulté de moins de 3, elle ne fait qu'enregistrer l'existence de l'anamorphose. Elle sait qu'il y a quelque chose mais ce n'est pas suffisamment important pour que son esprit classifie l'élément sans y être encouragé. Si sa situation contraint la victime à tenir compte de l'anamorphose, alors elle l'étudie de plus près.

- Si le Facteur de difficulté est supérieur au total de la cible, celle-ci voit l'anamorphose comme quelque chose qui correspond à son état émotionnel du moment mais pas comme quelque chose de suffisamment important pour qu'elle l'étudie.

- Si le Facteur de difficulté est supérieur de 3 au total de la cible, celle-ci voit l'anamorphose comme une caractéristique de son état mental. Par exemple, un individu effrayé y verra peut-être une silhouette menaçante tandis qu'un individu heureux y verra sans doute un artiste de carnaval.

- Si le Facteur de difficulté est supérieur de 6 au total de la cible, l'anamorphose agit exactement comme le personnage s'attendrait à le voir faire. Une silhouette menaçante donnera peut-être l'impression de se glisser discrètement en direction de la cible tandis qu'un artiste de carnaval apparaîtra sans doute en train de jongler.

## Exemple d'anamorphose

Une mage souhaite qu'un garde prenne son serviteur pour le duc de Rothestay mais ignore à quoi ressemble le dit duc. Elle lance une illusion anamorphique sur le visage de son serviteur afin que les gens y voient les traits auxquels ils s'attendent. Ensuite, à l'aide de son illusion, elle s'arrange pour que son serviteur arrive de nuit, équipé d'un bouchier portant les armories du duc et sur un cheval flanqué de son insigne, en criant : « Que l'on ouvre les portes au duc de Rothestay ! »

Les attributs du duc et la suggestion faite par l'autre serviteur qu'il s'agit bel et bien du duc ont contribué à préparer l'état émotionnel du garde. Le garde effectue son jet contre un Facteur de difficulté égal à un jet de dé (résultat de 5, dans ce cas) plus sa valeur de Loyauté (+2), la Perception du lanceur (+1) et la Finesse du lanceur (4), pour un total de 12. Si le garde fait un jet de Perception + Attention à

18 ou plus, il voit le visage comme un élément surnaturel et changeant.

15-17, il voit un visage similaire à celui du duc mais sait qu'il ne s'agit pas du duc.

12-14, il sait que quelque chose cloche suffisamment dans ce visage pour se renseigner davantage.

11 ou moins, il est convaincu par l'illusion. En cas de résultat inférieur, la méprise de perception est plus compliquée.

- Si le Facteur de difficulté est supérieur de 9 au total de la victime, celle-ci se construit un souvenir très détaillé de son interaction avec l'anamorphose. Dans les situations menaçantes, ces souvenirs pourront inclure des bagarres mineures tandis que dans les situations heureuses, ils incluront peut-être de brèves conversations sans grand intérêt.

Les anamorphoses ne trompent, en général, qu'un seul sens en renvoyant de vagues indices visuels que la cible interprète mal. Tout comme les images qui n'affectent qu'un seul sens, les anamorphoses ont un niveau de base de 1. Certains mages préfèrent créer des anamorphoses affectant plusieurs sens. Pour chaque sens supplémentaire que le mage affecte et que la victime expérimente, réduisez le total de Perception de la victime de 3. Il n'est pas besoin de complément Mentem pour les anamorphoses car ils n'influencent pas magiquement l'esprit. Ils sabotent simplement le réflexe humain de catégorisation des sensations.

### LES PRÉJUGÉS ÉMOTIONNELS FABRIQUÉS

Les mages peuvent s'attaquer à la capacité de prise de décision de leurs ennemis en obscurcissant leur esprit d'émotions, ce qui génère des Traits de personnalité artificiels de valeur +5. Il est possible de résister aux sorts qui provoquent des émotions extrêmes en faisant un jet de n'importe quel Trait de personnalité en opposition contre un Facteur de difficulté de 9. Pour résister

aux sorts qui provoquent des émotions plus modérées, il faut réussir un jet contre un Facteur de difficulté de (4 + valeur du Trait de personnalité artificiel) mais ces sorts ont le même niveau que les sorts plus puissants. Voici des indications sur les niveaux de base :

- les sorts *Creo Mentem* qui provoquent des émotions et sont dirigés sur un individu ou un objet particulier ont un niveau de base de 4. *Panique du cœur tremblant* et *Ire croissante* (tous deux présentés dans *ArM5*, p. 224) sont des exemples de ce type de sorts.

- les sorts qui génèrent une tendance non dirigée à ressentir une émotion particulière ont un niveau de base de 5. Les exemples d'effets incluent les sorts qui poussent la victime à la fureur contre tous les gens qui l'entourent ou la poussent à percevoir tout ce qui lui est dit comme incroyablement amusant.

- les sorts qui génèrent une émotion dirigée à l'égard d'une classe générale de personnes ou de choses ont un niveau de base de 5. Les exemples d'effets incluent les sorts qui dirigent la haine sur les gens portant un insigne particulier ou originaires d'un endroit donné.

### LES CAPACITÉS MENTALES DIMINUÉES

Les sorts *Perdo Mentem* permettent aux mages de réduire les capacités mentales de leurs cibles. Ils ont un niveau de base de 4, indiqué en page 226 d'*ArM5*. L'exemple présenté correspond à *Foi de l'enfant*, qui détruit tout jugement adulte à l'égard de la vérité et du mensonge. Les mages hermétiques peuvent créer de nombreux sorts similaires, qui réduisent les capacités mentales de la cible d'autres manières. En s'appuyant sur le modèle de *Foi de l'enfant*, les personnages doués pour la magie *Perdo Mentem* peuvent inhiber la capacité de la cible à faire n'importe laquelle des choses qui suivent :

- ignorer les détails sans intérêt pour découvrir les propriétés fondamentales d'une chose.
- articuler des mots.
- évaluer des détails sans préjugé émotionnel.
- commander ses muscles pour effectuer des mouvements appris.
- se concentrer.
- déduire des faits à partir d'observations.
- estimer le passage du temps.
- créer des souvenirs ou apprendre.
- déduire les propriétés d'une chose en s'appuyant sur d'anciennes expériences avec des choses similaires.
- intégrer les informations sensorielles (ce qui fait apparaître le personnage maladroit, comme s'il était en état d'ébriété).
- lire les expressions du visage.
- se remettre d'un choc nerveux.
- écrire.
- comprendre et former les mots.
- comprendre les concepts mathématiques simples.
- comprendre le langage.

## Une liste d'émotions

Les personnages qui créent des émotions disposent de plusieurs options aux différences subtiles. Voici un petit exemple de la diversité d'émotions que les mages peuvent susciter : concentration, étonnement, colère, agacement, anxiété, arrogance, apathie, stupeur, bienveillance, amertume, ennui, insensibilité, calme, gaieté, compassion, confiance, courage, cynisme, ravissement, dépression, désespoir, déception, gêne, mimétisme, enthousiasme, excitation, affabilité, galanterie, force d'âme, épanouissement, fureur, générosité, pessimisme, chagrin, haine, espoir, horreur, engouement, indifférence, joie, amour, modestie, indignation, optimisme, placidité, passion, patience, pitié, ressentiment, résolution, impatience, révérence, sentimentalité, timidité, peine, réactivité, surprise, taquinerie, terreur, hypocrisie, contrariété, rancune et émerveillement. La plupart des personnages ne parlent pas le français et les joueurs pourraient vouloir identifier des termes définissant des états émotionnels que d'autres cultures décrivent bien mieux. Il y a, par exemple, l'allemand *schadenfreude*, qui définit la joie que provoque le malheur des autres ; l'italien *malinconia*, qui pourrait se traduire par cette émotion commune donnant lieu à des lamentations spontanées et résignées du type « Oh, si seulement ! » ; le portugais *saudade*, qui exprime le sentiment qu'il ne se passe (plus) jamais rien d'important.



## Exemples de miniatures

Nombre des sorts suivants ont pour cible Partie, ce qui signifie que le mage crée un flux de species ciblant la tête d'un unique observateur. Étant donné que le mage vise la victime par un moyen magique, il est possible d'y résister grâce à la Parma Magica.

### Trompe-l'œil

#### TROMPE-L'ŒIL

CrIm 10

P : En vue ; D : Momentanée ; C : Partie

Un mage qui utilise ce sort crée les species correctes pour reproduire le mouvement rapide d'un petit objet brillant et les envoie à la tête de la cible. Presque tous les humains ont des réflexes involontaires qui font que leurs yeux suivent la trajectoire des objets en mouvement, notamment de ceux qui sont susceptibles de les toucher. Le mage utilise ce réflexe contre sa victime car, lorsqu'elle pose les yeux sur l'endroit où devrait se trouver l'objet, elle entre en contact visuel avec le mage, ce qui permet à ce dernier de lancer des sorts de portée En vue sur sa victime.

Ce sort ne nécessite aucun jet de Finesse puisqu'il n'imité aucun objet en particulier. (Base 2, En vue +3, Partie +1)

### Cri muet

#### CRI MUET

CrIm 10

P : En vue ; D : Momentanée ; C : Partie

Ce sort crée une explosion de species, correspondant à la voix du lanceur, qui frappent la cible en pleine tête. Il faut réussir un jet de Perception + Finesse contre un Facteur de difficulté de 6 pour que la voix ressemble de manière assez convaincante à celle du mage (le Facteur de difficulté de base est de 9, avec un modificateur de -3 en cas de grande familiarité) mais, même en cas d'échec, la cible entend le message. Ce sort sert sur les champs de bataille ou à donner des instructions aux apprentis dans les chambres de Tribunaux. Il tire profit de la nature directionnelle des miniatures pour empêcher les autres d'entendre son contenu.

(Base 2, En vue +3, Partie +1)

## LES MINIATURES : LES RUSES S'APPUYANT SUR LA PERSPECTIVE

Une miniature est une petite illusion qui n'envoie de species que dans une direction unique. Elle a pour but de duper l'observateur par une illusion de perspective : ces petits objets proches ressemblent exactement à de gros objets lointains. Les miniatures sont pratiques en ville car elles passent inaperçues. Elles exigent plus de Finesse que les illusions normales mais cela ne gêne en rien les mages Jerbiton.

Les mages urbains utilisent souvent les miniatures car, lorsqu'ils sont à l'intérieur de bâtiments, les lignes de vue sur les cibles sont limitées. Une miniature lancée sur une fenêtre ou sur un seuil, qui sont des cibles Individuelles, peut donner à voir tout un panorama, ce qui nécessite une cible Périmètre si le mage utilise des illusions mimétiques. Le seuil ou la fenêtre diminue la magnitude du sort en offrant une surface sur laquelle tracer un Cercle et un Anneau. Même les miniatures sans cadre peuvent donner des images qui, aux yeux de l'observateur, ressembleront à des cibles Pièce, Structure ou Périmètre. La miniature conserve sa cible Individuelle et, à la place, exige une Finesse plus importante. Ces miniatures affectent tous les observateurs se trouvant du côté actif de l'illusion, donc il n'est pas besoin de la cible Partie qui doit être utilisée pour les miniatures ciblant la tête d'une seule victime.

Les miniatures peuvent également servir à créer des illusions que seule une victime donnée peut percevoir. L'illusion conventionnelle d'un serpent sur un lit sera visible par toutes les personnes présentes dans la pièce.

La toute petite illusion d'un serpent qui se trouve juste sous les yeux de la victime et qui n'envoie de species qu'en direction de ses yeux sera invisible aux autres personnes présentes dans la pièce. Des tours similaires permettent de créer des illusions sonores, produisant de la musique ou des voix que seule la cible peut entendre.

La plupart des miniatures sont supérieures d'une magnitude au niveau de base indiqué en page 218 d'ArM5. La magnitude ajoutée permet à la miniature de se déplacer légèrement, de manière à ce que les mouvements de tête d'un seul observateur ne risquent pas de gâcher l'illusion de perspective essentielle au succès de la miniature. Le lanceur de la miniature doit réussir un jet de Perception + Finesse contre un Facteur de difficulté de 9 pour créer son illusion. Le Facteur de difficulté est modifié comme suit :

modificateur	circonstances
+3	Miniatures imitant des cibles Pièce
+6	Miniatures imitant des cibles Structure
+9	Miniatures imitant des cibles Périmètre
-1 à -3	La portée des mouvements de l'observateur, ou les lignes d'observation, sont réduites.

### Inondation purificatrice de l'ennemi par le sceau du mage

#### INONDATION PURIFICATRICE DE L'ENNEMI PAR LE SCEAU DU MAGE

CrIm 15

P : En vue ; D : Concentration ; C : Partie

Ce sort submerge la cible de species visibles concentrées, surchargeant ses yeux. Aucun jet de Finesse n'est requis car les species ne construisent pas une image. Dans ce cas précis, le nombre-même de species suffit à surcharger les yeux de la cible afin qu'elle ne puisse voir rien d'autre. Ce sort doit son nom à son apparence, qui est toujours fortement associée au sceau du lanceur. La victime recouvre sa capacité à voir deux minutes après que le sort soit terminé ou au bout d'un tour si elle pense à fermer les yeux au moment où le sort la frappe.

Des sorts similaires à celui-ci permettent de créer des images détaillées mais nécessitent un jet de Finesse. (Base 2, En vue +3, Concentration +1, Partie +1)

### Fausse fenêtre

#### FAUSSE FENÊTRE

CrIm 5

P : Au contact ; D : Soleil (Anneau, pour certaines versions) ; C : Individuelle

Ce sort permet au mage de tracer l'encadrement d'une porte ou d'une fenêtre et de créer une miniature qui semble révéler que quelque chose se dresse de l'autre côté. Il faut réussir un jet de Perception + Finesse pour créer une illusion convaincante. Le Facteur de difficulté est de 9 si l'image semble montrer une pièce, de 12 si elle semble montrer une structure ou de 15 si elle semble s'ouvrir sur l'horizon. Ces nombres intègrent déjà la réduction de la limite de la ligne de vue de l'observateur mais pourraient être réduits ou augmentés en fonction de la familiarité avec la scène représentée.

Beaucoup de lanceurs de Fausse fenêtre augmentent la magnitude du sort afin que les silhouettes à l'intérieur de l'image paraissent bouger et que la lumière change pour imiter un moment du jour, mais cette version plus simple ne crée qu'une image statique. Ce sort sert également de modèle pour les sorts similaires adaptés aux autres sens, comme par exemple un miroir jouant un air, à condition qu'il ne soit pas tourné face à un mur. Il est possible de résister aux species créées directement, comme celles-ci, grâce à la Parma Magica.

(Base 2, Soleil ou Anneau +2, Individuelle +1)

## LES ÉTATS DE CONSCIENCE

Les mages formés aux Arts Rego et Mentem peuvent lancer des sorts qui influencent l'état mental de la cible. Ces sorts ont un niveau de base de 4 (ArM5, p. 228). Les exemples présentés dans ArM5 incluent Appel de Morphée, Réveil d'un claquement de doigts et Confusion de l'esprit engourdi.

L'état mental est défini par la perception qu'a la cible de sa relation avec son environnement. Le livre de base fixe les états mentaux suivants : éveillé, endormi et confus. L'état éveillé est la forme de perception la plus complète et supérieure, l'état endormi est la forme manquée de la perception, et l'état confus est à mi-chemin entre les deux. Les sorts présentés dans ArM5 servent de modèles aux sorts qui manipulent les autres états mentaux.

Voici quelques autres états mentaux possibles :

- **ANIMALISTE** : l'individu (un mage Bjornaer, par exemple) perçoit son environnement par l'appareil sensoriel et avec le même sens du temps qu'un animal. Cela peut nécessiter le complément Animal.

- **ANESTHÉTIQUE** : l'individu ignore l'existence de son propre corps mais interagit avec son environnement. Une personne complètement captivée par une représentation artistique se trouve dans cet état.

- **RÉVERIE** : l'individu contemple ses propres pensées au mépris de son environnement.

- **SONGE** : l'individu contemple le royaume des rêves, décrit dans Les Mystères, plutôt que le monde éveillé.

- **CONSCIENCE DE SOI** : l'individu contemple ses propres réactions ou sensations plutôt que son environnement. La douleur intensifie la conscience de soi.

- **SOMNAMBULIQUE** : état typique des somnambules, pendant lequel la perception du monde réel est filtrée par les rêves.

- **INCONSCIENT** : la catégorie plus générale, pour laquelle l'état « endormi » sert d'exemple dans le livre de base. Un individu inconscient n'a ni conscience de lui-même ni de son environnement. Il existe plusieurs formes d'inconscience, comme par exemple endormi, comateux ou évanoui.

## L'ALTÉRATION DES PENSÉES

La magie Mentem cible les pensées. Une pensée est l'expression d'une idée en cours d'activité au sein de l'esprit. Les mages compétents peuvent cibler des pensées indépendantes ou la capacité de penser même de l'esprit. La magie Mentem permet également d'influencer la façon dont l'esprit transforme des sensations en pensées. Les mages arrivent à cela en altérant la manière qu'a le personnage de catégoriser les sensations ou en entravant l'esprit de façon à ce que la victime perde une faculté cognitive particulière.

Le livre de base présente des niveaux de sorts de base pour la création, la compréhension et le contrôle des pensées. Il est également possible de modifier et de détruire des pensées en s'appuyant sur les mêmes

## Exemple de sort de mémoire procédurale

### DISSOLUTION DU MUR DE BOUCLIERS

PeMe 20

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Groupe

Ce sort efface les souvenirs qui permettent à un groupe de soldats de combattre comme une unité. Il peut servir à détruire d'autres facultés simples, trop petites pour relever d'une Compétence. Par exemple, un mage pourra lancer ce sort sur un groupe de courtisans pour que tous oublient les pas d'une danse donnée. Ces souvenirs ne sont pas récupérés quand le sort se termine mais peuvent l'être avec une simple démonstration et un peu de pratique, ce qui nécessite du temps mais pas de points d'expérience.

Ce sort n'endommageant pas la mémoire autobiographique, il apparaît évident à la victime qu'elle a perdu une capacité qu'elle possédait pourtant et, puisqu'il n'altère pas le jugement, la victime peut en déduire que le mage est responsable. Une version de ce sort avec une portée En vue (niveau 25) sera plus discrète.

(Base 4, Voix +2, Groupe +2)

niveaux de base que pour les souvenirs. Vous trouverez des exemples de sorts entravant la pensée dans le livre de base. Sur le bout de la langue (ArM5, p. 226), par exemple, affecte la capacité à penser un mot davantage que le souvenir du mot puisque cette faculté revient quand la durée du sort expire.

## La mémoire

Il existe différents types de mémoire. Voici les trois catégories présentant le plus grand intérêt pour les mages hermétiques :

- la mémoire inscrite, que l'étude et l'expérience gravent dans l'esprit.

- la mémoire procédurale, qui correspond aux séquences dans lesquelles s'effectuent les actions pour mener à bien une tâche plus grande.

- la mémoire épisodique, par laquelle on se souvient d'événements particuliers. La mémoire autobiographique est une forme de mémoire épisodique.

En théorie, les mages hermétiques devraient être capables de dupliquer la mémoire procédurale et la mémoire inscrite d'un donneur au sein d'une cible, permettant ainsi le transfert de Compétences. Pour l'instant, aucun mage n'y est parvenu par la magie conventionnelle. La mémoire inscrite et la mémoire procédurale restent des cibles valides pour d'autres manipulations magiques mais la création de Compétences par la magie dépasse, pour le moment, les limites de la compréhension hermétique.

Les mages hermétiques peuvent créer des souvenirs épisodiques, comme indiqué dans le livre de base et précisé plus bas. Les érudits hermétiques supposent que ceci s'expliquerait par le fait que le processus de

## Exemples de sorts de mémoire inscrite

Il est impossible de résister aux transparences avec la Parma Magica car elles impliquent la destruction des espèces avant que celles-ci ne frappent la cible.

### Création du simile

#### CRÉATION DU SIMILE

CrMe 20

P : Regard ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort crée une nouvelle catégorie de choses dans l'esprit de l'observateur, développant une familiarité inconsciente avec un large ensemble d'exemples de cette chose. Sinon, le sort peut également servir à apporter un savoir étendu sur une catégorie de choses dont la cible a déjà connaissance. Un mage profondément familier d'un simile, comme indiqué plus haut, peut développer cette même familiarité avec le simile chez la cible, tandis qu'un mage qui n'est que vaguement familier d'un simile ne pourra créer qu'une vague familiarité chez la cible.

Ce sort est généralement conçu avec une longue Portée et une longue Durée car il permet au mage de créer des similes illusoire dans l'esprit des cibles hostiles. C'est plus efficace quand la cible n'a pas déjà connaissance d'une catégorie de l'élément que le mage souhaite dissimuler. Par exemple, un mage qui fait transporter d'étranges composantes de sorts en ville veut convaincre les gardes qu'il s'agit

de « babioles » ou de quelque autre catégorie d'objets sans importance. Cela ne fonctionnera pas si le garde possède déjà un simile incluant des choses qui ressemblent à des composantes de sorts, comme par exemple des instruments du Diable. »

(Base 5, Regard +1, Soleil +2)

### Agnosie

#### AGNOSIE

PeMe 10

P : Regard ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort détruit toute familiarité avec une catégorie d'objets représentée par un nom unique. La victime ne reconnaît plus les exemples de la chose, même si elle reste consciente que ces choses existent. Si elle est confrontée à un objet représentatif, la victime est incapable de l'identifier ou de l'utiliser. Ce sort ne détruisant pas les Compétences, si le personnage se retrouve dans une situation où il utilise l'un de ces objets sans contrôle conscient, ses Compétences lui reviennent. Ce peut être alarmant pour la cible du sort puisqu'elle est incapable d'utiliser l'outil consciemment pour reproduire les actions réalisées par inadvertance.

(Base 3, Regard +1, Soleil +2)

mémorisation du souvenir épisodique crée un épisode neuf, et donc une mémoire neuve, que la magie n'alimente pas. Les souvenirs épisodiques n'apportent pas de Compétences mais peuvent apporter des faits individuels. Le souvenir d'un événement particulier pourrait, en fonction de la décision de la troupe, offrir une réussite automatique à un test de Connaissance donné. Le livre de base assigne un niveau de base de 5 aux sorts qui permettent de créer un unique souvenir.

### LA MÉMOIRE INSCRITE

Du point de vue des professeurs médiévaux, la mémoire la plus importante serait celle que l'étudiant inscrit dans son cerveau par ses efforts assidus. Elle inclut les faits et les corps de savoir.

### LA MÉMOIRE PROCÉDURALE

La mémoire procédurale correspond à des séquences d'actions, réalisées dans l'ordre et sans effort conscient. Toutes les Compétences physiques que les personnages utilisent sans tenir compte des menus détails font partie de la mémoire procédurale. La Magie hermétique peut cibler les souvenirs procéduraux mais ne peut pas en créer de nouveaux.

Certains mages rapportent avoir rencontré des enfants qui avaient hérité de la mémoire procédurale de leurs parents. L'exemple le plus fréquent du folklore concerne les enfants des maisons nobles, intuitivement capables de manier les armes. Ce peut être une forme de Distorsion mais certains mages pensent que les souvenirs procéduraux peuvent être transmis par le sang, avec la mémoire procédurale inhérente à tous les peuples. Ce genre d'héritage est rare et peut s'illustrer par des Vertus.

### LA MÉMOIRE ÉPISODIQUE

La mémoire épisodique a trait aux événements. Un mage qui se souvient d'un autre parce qu'ils se sont rencontrés à une réunion de Tribunal particulière, par exemple, fait appel à cette forme de mémoire. La mémoire autobiographique et la mémoire prospective, qui concerne les événements futurs prévus, en font également partie. S'ils sont endommagés ou distordus par la magie, ces souvenirs se réparent d'eux-mêmes par un processus de déduction, d'induction et d'abduction, que les mages exploitent en créant des souvenirs vivaces mais faux qui deviennent très vite impossibles à distinguer des souvenirs naturels.

La perte de mémoire épisodique n'empêche pas d'utiliser ses autres facultés. Un amnésique, qui n'a aucun souvenir autobiographique, peut quand même travailler et utiliser le langage. Un personnage dont la mémoire épisodique a été endommagée ne saura peut-être pas quelles sont les Compétences qu'il est capable d'utiliser mais, s'il se retrouve dans une situation où il doit agir instinctivement, il pourra alors les utiliser normalement. Par la suite, cependant, le détail de ses actions échappera à sa compréhension.

Le niveau de détail d'un souvenir épisodique est déterminé par un jet d'Intelligence + Finesse contre un Facteur de difficulté de 6.

- **DÉSASTRE** : le personnage a créé un élément de souvenir tellement faux que la cible le remarque dès qu'elle l'examine.

- **ÉCHEC** : le personnage a créé un souvenir si peu convaincant que la cible n'en tient pas compte, jugeant qu'il ne s'agit que d'une fantaisie.

- **RÉUSSITE** : le lanceur crée un souvenir dont les détails s'inspirent des expériences et aspirations de la victime. Par exemple, une victime de Londres qui se voit implanter le souvenir d'une visite à Venise se souviendra peut-être de ses rues boueuses, ne sachant pas qu'elle devrait plutôt se souvenir de ses canaux.

- **RÉUSSITE DE 5 OU PLUS** : le mage peut intégrer au souvenir quelques détails qu'il connaît. Si la cible cherche à vérifier le souvenir, elle aura la certitude qu'elle ne peut pas se rappeler ces détails de son expérience du souvenir remémoré. Ces détails peuvent par exemple inclure une vue exacte d'un bâtiment important ou de l'agencement des meubles d'une pièce.

- **RÉUSSITE DE 6 OU PLUS** : le mage peut intégrer de nombreux petits détails, connus de lui, qui peuvent facilement semer la confusion chez un individu essayant de vérifier la véracité du souvenir.

- **RÉUSSITE DE 9 OU PLUS** : le mage peut inclure des informations extrêmement détaillées au souvenir. Si la cible tente de vérifier le souvenir, ces détails le feront apparaître comme quelque chose de sensé.

## La mémorisation de connaissances fabriquées

Les pensées et les souvenirs fabriqués disparaissent de l'esprit de la cible quand le sort qui les a générés expire. Mais il arrive que certains personnages souhaitent conserver ces pensées. La mise à contribution de la pensée ou du souvenir, afin que l'esprit crée une mémoire épisodique autour, permet à l'esprit de reconstruire le souvenir une fois que la magie a disparu.

Ce n'est pas un moyen d'enseigner qui soit efficace puisqu'il nécessite une heure de travail pour chaque image ou ensemble significatifs de faits afin que le souvenir se fixe dans la mémoire. Par exemple, si le mage crée l'image d'une carte dans l'esprit d'un serviteur, celui-ci pourra en fixer le souvenir en dessinant les détails de la carte pendant une heure, avant que le sort n'expire. Les souvenirs reconstruits sont également des copies imprécises du souvenir original, ce qui n'inhibe pas l'utilisation de faits reconstruits simples mais entraîne une accumulation d'erreurs pour les informations complexes.

### LES AUTRES TOURS DE LA MÉMOIRE

**STOCKAGE** : le livre de base présente des indications pour transformer l'esprit en un objet solide et donne l'exemple d'un oiseau (ArM5, aux pages 226 et 225 respectivement). De la même manière, il est aussi possible de transformer un souvenir ou une émotion en un objet solide. Le niveau de base pour cette opération est de 5 et elle nécessite un Complément qui définit la forme finale du souvenir. L'auteur peut à nouveau ressentir l'émotion ou se rappeler le souvenir lorsqu'il tient l'objet en

## Exemples de sort de mémoire épisodique

Les sorts présentés dans le livre de base correspondent souvent à ce type de mémoire, comme par exemple Souvenirs jamais vécus, Passé d'un autre et Léger trou de mémoire, qui ont tous trait à la mémoire des événements.

### Création d'une réputation imméritée

#### CRÉATION D'UNE RÉPUTATION IMMÉRITÉE

CrMe 20

P : Regard ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort crée le souvenir qu'une certaine personne a confessé avoir passé une soirée coquine extrêmement agréable avec une autre. Cette seconde personne peut être nommée, si le mage le souhaite, ou simplement suggérée, avec un malus de 3 au jet de Finesse, afin que la cible du sort en tire ses propres conclusions. Quand la Durée du sort expire, les détails de cet épisode disparaissent mais le personnage se rappelle s'en être souvenu. Cela signifie que le personnage ne sera peut-être pas capable de se rappeler où ni quand la confession a eu lieu mais il se souviendra qu'elle a eu lieu. Si on le presse de questions, le personnage commence alors à déduire le contexte du souvenir, qui devient de plus en plus solide à chaque remise en mémoire.  
(Base 5, Regard +1, Soleil +2)

### Tâche spontanée

#### TÂCHE SPONTANÉE

MuMe 25

P : Regard ; D : Lune ; C : Individuelle

Ce sort crée un simple souvenir prospectif dans l'esprit de la cible, qui se répète si souvent que la cible finit par en conclure que ce souvenir a une bonne raison d'être. Les souvenirs simples, comme « Il faut que je pense à laisser la porte de derrière ouverte demain soir, » donnent lieu à des déductions raisonnables comme « parce que sa seigneurie va sortir en douce pour passer une nuit en ville quand Madame se sera endormie. » Pour reprendre l'exemple ci-dessus, le mage profite de l'action suggérée par le souvenir prospectif pour envoyer un serviteur cambrioler la maison, sachant que la porte ne sera pas verrouillée.

S'il n'existe aucune déduction raisonnable possible, alors le sort échoue. Dans la plupart des cas, il est donc impossible de contraindre au suicide ou à des actes abominables. Il est impossible de convaincre un personnage de faire des choses dangereuses, à moins que celui-ci ne soit régulièrement confronté à ce type de danger du fait de son métier. Un berger pourrait repousser un loup tandis qu'un garde urbain pourrait arrêter un soulard violent, mais aucun des deux n'en arriverait à la conclusion raisonnable qu'il doit s'acquitter de la tâche de l'autre.

(Base 5, Regard +1, Lune +3)

main, mais les autres en sont incapables.

**INCLINATIONS** : le livre de base présente des indications pour incliner une personne à un type de réaction particulier. Il s'agit d'un effet de base Rego Mentem de niveau 5 (ArM5, p. 228). D'après les mages Jerbiton, l'une des inclinations les plus importantes concerne la foi. En d'autres termes, les sorts de ce type permettent de rendre la cible plus crédule afin que les autres illusions et hallucinations aient plus de chances de réussir. L'absence d'intérêt est également une autre inclination utile. Les sorts Rego Mentem ne permettent pas de détruire les souvenirs, mais un personnage tout simplement indifférent à ce qu'il voit sera bien moins susceptible de s'en souvenir.

# TYTALUS



## La maison Tytalus

*Les imbéciles et les idiots ont créé les lois pour punir la réussite et asservir la violence, mais il aura fallu un être plein de sagesse et de perspicacité pour inventer la crainte des dieux et, par là même, introduire le plus agréable des enseignements : la dissimulation de la vérité parmi les mensonges. Néanmoins, aucune loi d'invention humaine ne saurait limiter les esprits réellement sages et affûtés.*

— Tytalus le Fondateur



La maison Tytalus est tout particulièrement connue pour sa quête incessante de conflits. Ses membres sont perçus comme des fauteurs de troubles, des politiciens soumois et des intrigants clandestins. Tout cela à la fois, ils sont pourtant bien plus encore. Pour les joueurs qui s'intéressent aux personnages de la maison Tytalus, ce chapitre présente l'histoire, la philosophie et la culture de la Maison, en plus de détailler les motivations de ces mages querelleurs. Le conteur y trouvera, quant à lui, un ensemble de règles utiles pour diriger des histoires ou des sagas basées sur la maison Tytalus, y compris des règles concernant la résolution des débats publics et des idées d'histoires s'appuyant sur des intrigues et de sinistres manigances.

## Faits majeurs

POPULATION : 96.

PRIMUMS : Buliste ou Harpax (cf. Les Primi en guerre, plus bas).

DOMUS MAGNA : Fud arus se situe sur l'île d'Ouesant, au large des côtes bretonnes. Cette île au relief plat, réputée pour ces récifs traîtres et ses violentes tempêtes, se dresse à environ cinquante-quatre mètres au-dessus du niveau de la mer, dessinant des parois pratiquement verticales. Fud arus est une forteresse tentaculaire située au sommet des falaises, sur le plateau de l'île, drapée derrière leur verticalité telle un lierre pétrifié. Les brumes marines et les esprits trompeurs cachent l'alliance aux yeux des mortels.

TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION : aucun.

DEVISE : *Auctus ex dimissione* (« Du conflit naît la croissance »).

SYMBOLE : une spirale. L'heraldique Tytalus est un phénomène complexe, qui présente de nombreuses variantes du symbole de base (cf. Le symbolisme de la spirale). Pris dans son intégralité, le symbole de la Maison correspond au type de spirale que l'on appelle la spire, formant quatre tours complets. Le symbole est aujourd'hui tracé dans le sens des aiguilles d'une montre, mais ce ne fut pas toujours le cas. Depuis ces dernières années, les partisans de Buliste ou d'Harpax colorent respectivement le symbole en violet ou en vert (cf. Histoire, pour plus de détails sur la querelle qui oppose Buliste et Harpax).



CHAPITRE



## Histoire

Selon certains, on pourrait diviser l'histoire de la maison Tytalus en différentes époques, en s'appuyant sur les couples de mages éminents en conflit les uns avec les autres. Les premières années furent dominées par les luttes de Tytalus avec son maître, avec Tremere et avec ses filii qui, à leur tour, ont perpétué la tradition avec leurs propres querelles. La période intermédiaire fut marquée par la corruption de la Maison, qui monta les quatrième, cinquième et sixième Primi les uns contre les autres. Enfin, l'époque actuelle voit toujours la Maison en guerre, avec deux mages qui revendiquent le droit à la diriger.

### Tytalus le sorcier

Alors qu'elle était en quête de magiciens pour créer un Ordre uni autour de la Magie hermétique et de la Parma Magica, Trianoma visita les catacombes de Naples. Là, elle découvrit Guorna la Fétide, nécromancienne sans doute la plus puissante qui eut jamais existé et héritière des secrets de la mort et des morts (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées). Ce fut avec beaucoup d'appréhension que Trianoma invita l'hidieuse nécromancienne à Durenmar afin qu'elle étudiat sous la houlette de Bonisagus et que sa puissante magie pût être intégrée à la Théorie hermétique. Inconnus de Trianoma, les trois élèves de Guorna (Tytalus, Tremere et une jeune fille nommée Pralix, dont l'éducation était encore à faire) avaient fui par l'Adriatique en direction de la Dacie peu de temps auparavant, juste après avoir découvert l'horrible plan de leur maîtresse, qui cherchait à transférer son âme pour la faire passer de son corps de lépreuse, infecté de pus, à celui de l'un de ses élèves.

Les trois apprentis réunirent des forces pour tuer leur ancienne persécutrice et professeur. Tytalus prit les choses en main. Il était le plus âgé des trois et avait étudié auprès de la sorcière pendant près de trois décennies. Il ordonna à Tremere de trouver des magiciens qui les aideraient tandis que lui-même s'occupait de chercher une assistance magique à opposer à la magie de Guorna. La nécromancienne tirait ses pouvoirs des dieux des morts (malgré la sécularisation de sa religion) et Tytalus partit donc en quête des esprits que ces dieux avaient emprisonnés aux Enfers, esprits emplis de rancœur, de révolte et de haine et à la puissance immense : les titans. Il passa de nombreux pactes avec ces redoutables esprits et, ragaillard par le nombre de magiciens nécromantiques que Tremere avait recrutés, tous deux détruisirent ce qu'il restait de la tradition de Guorna à Naples puis attendirent que la sorcière s'en revint de la Forêt Noire. Le piège élaboré par les deux frères était trop bien préparé pour que Guorna pût y survivre, même malgré son nouvel enseignement hermétique. Tytalus affirma avoir porté le coup fatal à sa mater en arrachant son cœur de pus à sa poitrine. Guorna eut cependant sa revanche et, dans son dernier souffle, maudit ses élèves matricides de la même affliction qui l'avait rongée, la lèpre.

## Personnages célèbres

**TYTALUS** : Fondateur de la Maison  
**PRALIX** : première apprentie de Tytalus et Fondatrice de la maison Ex Miscellanea  
**HARISTE** : élève adorée de Tytalus, collectrice des Analectes et première de la lignée des Mages lépreux  
**TASGILLIA** : Prima exécutée pour diabolisme en 961 av. J.-C.  
**KALLISTE LA MAUDITE** : Prima qui succéda à Tasgillia

### Tytalus le mage

Après la défaite de Guorna, Tytalus et Tremere (ainsi que Pralix) marchèrent sur Durenmar dans l'intention d'éliminer les magiciens qu'ils considéraient comme ses alliés et conspirateurs associés. Néanmoins, la diplomatie de Trianoma désamorça leur fureur et les frères se laissèrent convaincre de leur innocence. En fait, ils se laissèrent persuader d'accepter la tutelle de Bonisagus en lieu et place. L'adoption de la Magie hermétique fut très difficile pour Tytalus, qui avait été formé de manière approfondie à sa tradition d'origine et en avait acquis un énorme pouvoir. Cela dit, il fut quand même capable d'apprendre la Parma Magica. Pralix devint l'apprentie conjointe de Tytalus et de Bonisagus, et, grâce à ses deux maîtres, en retira une compréhension parfaite de la sorcellerie comme de la Magie hermétique. Quand les magiciens que Trianoma avait rassemblés à Durenmar commencèrent à mettre en mot la structure de l'Ordre, Tytalus supposa que Tremere deviendrait un membre de sa Maison, car sa formation magique était inférieure à celle de tous les autres Fondateurs potentiels. Toutefois, Tremere avait longtemps regimbé sous le joug dominant de son frère et, avec le soutien de plusieurs autres Fondateurs et de son entourage de nécromanciens Daces, il trouva la force politique suffisante pour fonder sa propre Maison. Ce fut le début du fossé qui, avec le temps, n'allait cesser de se creuser entre Tytalus et Tremere.

Tytalus était un politicien de talent doublé d'un puissant magicien. Il consacra énormément d'efforts et de temps à haranguer les autres Fondateurs, notamment Guernicus, au sujet de la structure et du gouvernement de l'Ordre d'Hermès. Tytalus se posa en faveur d'une structure démocratique de l'Ordre et les premiers éléments du Droit hermétique furent, pour l'essentiel, modelés suite aux débats publics qui opposèrent Guernicus et Tytalus. Ses disciples pensent, aujourd'hui, que Tytalus aurait poussé l'Ordre sur la voie démocratique dans le seul but de supplanter Tremere et sa base de pouvoir, non dans quelque objectif plus noble. Il estimait que remettre la direction de l'Ordre à la classe plébéienne valait toujours mieux que de voir un arriviste affaibli de pouvoir régner en maître sur l'Ordre.

Les écrits de Tytalus révèlent ses nombreuses manigances dans le monde vulgaire. Il fut au moins en partie responsable de l'établissement d'un protectorat sur les Slaves, sur la frontière orientale du Duché de Bavière. Son intention était de creuser un fossé entre les Bulgares (alliés de Tremere) et leurs cousins du nord. Il

## Symbolisme de la spirale

Chacun des types de spirale employés par la maison Tytalus a une symbolique particulière. Aucun symbole tytalien ne présente de lignes croisées. Ce sont toujours des spirales, non des nœuds.

La spire forme des lignes rayonnant du centre du symbole à intervalle régulier. Elle représente le moi et la nature humaine.

La conche (« coquille ») forme des boucles, chacune s'éloignant peu à peu de la précédente. Elle représente les nouvelles et la réputation.

Le vertex (« tourbillon ») forme des boucles se rapprochant de plus en plus, jusqu'à ce que la spirale se retrouve piégée dans un cercle. Il représente l'intimité et les secrets.

La clavicle (« petite clé ») forme une spirale piégée dans une forme géométrique autre que le cercle ou l'ovale. Elle représente la tradition.

Le tourbillon se compose d'arcs qui se replient les uns sur les autres. Il représente la rivalité et la confusion.

Le labyrinthe se compose d'une ou de plusieurs spirales, d'un seul trait, qui, généralement, vont dans une direction, puis dans une autre. Il représente la combinaison de deux qualités différentes.

Le turbo (« tourbillon ») se compose de lignes multiples et spirales. Il représente l'effort combiné.

L'hélix (« escargot ») est une spirale enroulée autour d'un cône. Elle représente le déclin ou l'ascension.

L'hodera (« herse ») est une spirale enroulée autour d'un cylindre. Elle représente la continuité.

Les boucles tournant dans le sens des aiguilles d'une montre (en partant du centre, aussi appelées droites ou dextres) indiquent la croissance et la perception, ainsi que l'éthique catholécenne (cf. La philosophie du conflit, plus bas).

Les boucles tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (en partant du centre, aussi appelées gauches ou sinistres) représentent l'introspection et l'éthique hippienne (cf. La philosophie du conflit, plus bas).

existe de nombreuses rumeurs selon lesquelles il aurait également été actif au sein de l'Empire byzantin, où il aurait aidé Jerbiton à vaincre les ambitions impériales de Tremere. Il fut probablement responsable de l'annexion de la Bretagne (où il s'était installé) par l'Empire franc, considérant ce dernier comme plus stable que les royaumes saxons fracturés des Îles Britanniques. Cependant, la légende de la Maison raconte également que Tytalus se serait mêlé de la succession des rois de Grande-Bretagne. Toutes les histoires que l'on raconte à son sujet ne peuvent pas être vraies puisque certaines le placent en différents endroits au même moment. Aucune accusation de violation du Code ne fut jamais portée contre lui mais, à cette époque-là, l'Ordre était encore petit et un intrigant aussi doué que Tytalus pouvait aisément échapper au regard vigilant des Quaesitores.

En 798 av. J.-C., Pralix, devenue une mage puissante, présenta son maître à une jeune fille qu'elle avait l'intention de prendre comme apprentie. La jeune fille, pré-nommée Hariste, était d'une beauté enchanteresse et Tytalus tomba éperdument amoureux d'elle. Submergé par ce sentiment qui ne lui était pas du tout familier, Tytalus vola Hariste à Pralix et se retira chez lui, à Fudarus, pour la former. Furieuse, Pralix resta en arrière et le remplaça à la tête de la Maison, même si elle ne réclama jamais le titre de Prima.



La relation de Tytalus avec Hariste frisait l'obsession. À cause de la lèpre, elle lui serait à jamais inaccessible et, même si Hariste n'eût jamais le moindre signe de rejet à son égard, il refusait de souiller sa perfection. Rongée par la frustration, elle se résolut à punir son maître pour sa retenue et donna ainsi naissance à cette tradition de rivalité entre élève et maître, qui perdure encore aujourd'hui dans la maison Tytalus.

## La Maison après Tytalus

En 807 av. J.-C., Tytalus quitta Fudarus uniquement vêtu de sa robe et de son voile de lépreux et équipé d'un bâton. Son familier était introuvable. Il rendit visite à tous les membres de sa Maison un à un, offrant des conseils à chacun, et tous s'accordèrent sur le fait que son comportement n'avait rien d'ordinaire. Sa dernière escale fut pour voir Hariste, auprès de laquelle il s'attarda près d'un mois, période pendant laquelle ils auraient enfin consommé leur amour, selon la rumeur. Puis il s'en alla pour les Bois de Maddenhofen, en Bohême, où il déclara se rendre dans le but de faire triompher les « désirs de son cœur » auprès de la Reine des Fées. On ne le revit plus jamais.

Hariste s'installa à Fudarus et devint la première Prima de la maison Tytalus. Elle requit une audience privée avec chacun des membres de sa Maison. Seule Pralix refusa de la voir. Elle leur fit part des dernières instructions de Tytalus. Ce fut en tout cas ce qu'elle déclara. Elle collecta également tous les conseils qu'il avait faits à chacun et reporta ses paroles dans un ouvrage intitulé les *Analectes de Tytalus*. Alors qu'elle était sur son lit de mort, les dernières instructions d'Hariste furent que l'ouvrage fût copié et remis à chacun des membres de la Maison afin que tous se souviennent de leur Fondateur bien-aimé. Les *Analectes de Tytalus* sont encore très populaires au sein de la Maison et chaque apprenti reproduit la copie de son maître pour lui-même à un moment donné de son apprentissage.

L'influence d'Hariste sur la Maison était très subtile mais persuasive. Tytalus était une créature née des guerres violentes que se livraient les magiciens tandis qu'Hariste avait grandi dans la paix imposée de l'Ordre d'Hermès. Dans les *Analectes*, elle réaffirma l'importance de la philosophie de Tytalus sans jamais modérer l'ampleur de sa force. Elle institua les rencontres éristiques (cf. plus bas) pour le règlement des différends et encouragea la rivalité amicale au sein de la Maison. Même si elle n'en n'avait pas l'intention, Hariste introduisit également un culte du héros parmi les disciples de Tytalus, plaçant le Fondateur sur un piédestal que lui-même n'aurait jamais cherché à occuper.

Pralix n'accepta jamais vraiment Hariste. À ses yeux, Tytalus était une figure paternelle dure mais adorée, ce qui plaçait fatalement Hariste dans le rôle de la catin vénale qui, en plus de cela, était presque deux fois plus jeune qu'elle. Mais la plus jeune et jolie mage s'était attirée le soutien de la Maison grâce à une vivacité d'action et à un style oratoire fascinant, vertus à côté desquelles Pralix donnait l'impression d'une franche maladresse. Du fait de ses compétences davantage adaptées au champ de bataille qu'aux cours des Tribunaux, Pralix renonça à essayer de prendre le contrôle de la Maison et décida plutôt de consacrer ses efforts à intégrer toujours plus de magiciens dans le giron de l'Ordre.

Pralix et Hariste sont considérées comme le premier

## Tytalus

*Tytalus fut une figure à la fois tragique et terrifiante. C'est principalement à cause de la menace que représentaient les puissants sorciers tels que lui que l'Ordre fut initialement fondé. Véritable héritier de la grande magie spirituelle de Guorna comme de sa malédiction de la lèpre, il portageait la même absence apparente de scrupules sociaux que sa maîtresse. Quand il se laissa enfin convaincre de rejoindre l'Ordre, il mit toute son énergie à s'assurer que celui-ci resterait le testament spirituel des Fondateurs longtemps après qu'ils auraient disparus. Tytalus était un puissant politicien dans les Tribunaux de l'Ordre, mais pas parce qu'il était honnête, sérieux ou corrompu. Il répondait plutôt à toutes les questions posées, quel que fut le sujet, sans délai et sans considération. Il cherchait à embrouiller, à piéger et à troubler ses adversaires ou les aveugler de métaphores étranges ou fleuries ou, quand ses stratagèmes ne fonctionnaient pas, en recourant au blâme et à la violence.*

*Il pensait sincèrement que l'adversité était source de développement et croyait que sans ennemi, l'Ordre finirait par stagner. Tytalus était un caméléon social, capable de s'adapter à presque toutes les situations humaines et de se faire passer pour un véritable membre de la communauté. Il avait un familier, un esprit qui prenait la forme physique d'un énorme chien noir et que Tytalus prétendait être le fils d'Hécate et le frère de Corbère. Que ce fût par sens de l'honneur ou par mépris (pourquoi pas les deux), il baptisa son chien Tremere.*

des couples de « rivaux adorés » pour lesquels la Maison est réputée. Leur rivalité est légendaire et, au départ, prenait sa source dans la jalousie. Hariste envoyait Pralix car son aînée avait toujours connu Tytalus. Pralix en voulait à Hariste de n'être pas devenue son apprentie. Quand Hariste manipula l'Ordre pour envoyer Pralix combattre Damhan-Allaidh, ce fut un coup de maître digne de Tytalus lui-même. Ce ne fut que lorsque Pralix abandonna l'Ordre qu'Hariste réalisa à quel point sa « grande sœur » lui manquait et prit conscience de la véritable affection que cachait leur hostilité. Suite à cela, elle fit tout ce qu'elle put pour protéger Pralix quand toutes les autres Maisons exigèrent qu'elle fut exécutée pour sa témérité (cf. Chapitre 4 : la maison Ex Miscellanea, Histoire).

## La trahison

*Je refuse de reconnaître la culpabilité de mes actes, ne souscrivant nullement aux chaînes de la moralité qui vous empêchent de comprendre mes actions. J'admets avoir échoué et avoir renoncé à un trophée bien plus grand que ce que vous ne pourriez jamais m'arracher, mais je ne peux et ne refuserai toujours à regretter ce que j'ai accompli.*

— **Tasgillia, face au Tribunal qui l'exécuta pour diabolisme.**

Tasgillia fut la quatrième Prima de la maison Tytalus. En plus du mépris que la Maison lui témoignait pour sa personnalité profondément désagréable et sa vision extrêmement égoïste du monde, elle était souvent comparée à Guorna à cause de la puissance de sa magie spirituelle. Elle gagna toutefois le droit de diriger la

## Tytalus et Tremere

*Qu'il est terrible de voir un homme dépourvu de sagesse s'en croire doué.*  
— Critias

*Tytalus ne pardonna jamais à Tremere sa trahison devant les autres Fondateurs. Il dédia des efforts considérables à contrecarrer les plans de son « petit frère » (comme il le nommait, même s'ils n'avaient aucun lien de parenté) et, s'il n'avait pas connu sa fin si tôt, aurait très certainement réussi à le remettre à sa place comme il en avait toujours eu l'intention. Dans ses écrits, Tytalus se réfère souvent à Tremere et à ses disciples sous le terme de « loups », à cause du symbole qu'ils ont adopté, mais systématiquement de manière négative, insistant sur leur nature sauvage, leur tempérament désagréable, leur tendance à dévorer les cadavres des tués et leur incapacité à se laisser domestiquer. Ses écrits ont également rapporté un certain nombre d'autres surnoms déplaisants pour Tremere et que les mages Tytaliens utilisaient encore pour désigner les membres de la maison Tremere : *Frairius* (« petit frère »), *Tremulus* (« tremblotaire ») et *Vagitus* (« geignard », « chiot »).*

maison Tytalus, chose que nul ne pouvait lui retirer. La lutte qui l'opposa à sa sœur Kalliste fut la querelle la plus amère et vindicative de l'histoire de la Maison. Kalliste estimait que le Serment apportait une culture supérieure au chaos anarchique qui avait précédé la fondation de l'Ordre, époque où chaque mage ne suivait que sa propre nature égoïste. L'immorale Tasgillia était dépourvue de ces tendances altruistes et ne permettait pas que quoi que ce fût vint entraver ses intérêts personnels. Les deux femmes s'opposaient à la moindre occasion et ne se déclarèrent pas moins de quatre Guerres des magiciens, jusqu'à ce que le Tribunal menaçât de lancer une Marche contre elles deux.

Le conflit cessa brutalement en 961 av. J.-C. quand Kalliste apporta aux Quaesitores la preuve que sa mère accumulait sa puissance avec le diabolisme, puisant dans le savoir de Guorna pour invoquer des démons et assouvir ses désirs sybarites. Tasgillia fut exécutée pour diabolisme par l'archimage Erythraïus de la maison Guernicus cette même année. L'ensemble de sa tradition, les Titanoi (cf. Les personnages, plus bas), fut jugée suspecte et l'enquête qui s'ensuivit se conclut par l'exécution de quatorze Titanoi et de trois autres Tytali par les Hoplites de l'Ordre. De la lignée des Titanoi ne survécurent que Kalliste et ses fils. Forte du soutien et de l'approbation de la maison Guernicus, Kalliste remplaça Tasgillia et devint la cinquième Prima de la maison Tytalus, bien qu'elle n'eût jamais gagné ce privilège selon les règles de la Maison qui considéraient qu'il s'agit d'un honneur que l'on accorde avec le temps.

On en vint à se référer à cet événement comme la Trahison des Tytali, même si l'Ordre parle plus couramment de la Corruption, que les Tytali modernes voient comme une période sombre de leur histoire, mais pas pour les raisons que les autres Maisons s'imaginent. Les Tytali admettent ouvertement que Tasgillia était coupable des crimes dont elle fut accusée mais tiennent Kalliste pour responsable de la trahison des principes de Tytalus car, en plaçant la coutume devant la nature, elle a complètement trahi la philosophie du Fondateur. De plus, les Tytaliens auraient procédé autrement en

## Les Analectes de Tytalus

- Summa de Connaissance de la maison Tytalus, Niveau 4, Qualité 11
- Summa de Philosophies, Niveau 3, Qualité 11
- Tractatus de Connaissance de l'Ordre d'Hermès, Qualité 8

réglant le problème à huit-clos. Au lieu de cela, leur Maison si fière fut publiquement humiliée devant l'Ordre et, à ce jour, n'a toujours pas retrouvé sa réputation d'origine. C'est à Kalliste que les Tytali se réfèrent quand ils parlent de la Trahison et, chaque année, au milieu de l'hiver, les membres de la Maison maudissent rituellement sa mémoire à Fudarus.

## Le Schisme et ses conséquences

Suite à la Trahison, la maison Tytalus connut une période de paix relative et se consacra à la reconstruction de ses rangs et de sa réputation au sein de l'Ordre. Les mages spirituels, capables de contrôler les esprits du conflit et de la victoire, étaient les plus grands combattants de la Maison et, suite à leur perte, les Tytali se détournèrent du conflit physique (le laissant aux Flambeau et aux Tremere) pour réembrasser l'art subtil du débat qu'aimait tant leur Fondateur. En conséquence, ils accumulèrent un certain pouvoir politique, notamment dans le Tribunal de Normandie. La Maison, brisée, que Kalliste dirigea pendant le Schisme, ne devint plus qu'un instrument de la maison Guernicus. Lors du dernier jour de la bataille entre la maison Diedne et le reste de l'Ordre, la Prima Kalliste trouva la mort au bout de la lame empoisonnée d'un membre de sa propre Maison. Le meurtrier fit l'objet d'une Marche, lancée par son propre pater, Klynoïtes, qui devint alors le nouveau Primus de la maison Tytalus. On croit souvent que le filius de Klynoïtes commit le crime au nom de la Maison et de son pater.

Au cours des années qui suivirent le Schisme et la disparition de la maison Diedne, les riches sources de vis et les sites magiques fleurirent dans toute l'Europe Mythique, mais nulle part ailleurs autant qu'en Bretagne. Les vétérans du Schisme dans le Tribunal de Normandie, qui étaient principalement des membres de la maison Flambeau, s'approprièrent ces sources de vis par droit de conquête malgré leur position sur des territoires traditionnellement reconnus comme des territoires de membres de la maison Tytalus. Cela créa des tensions entre les deux maisons, qui s'intensifièrent lorsque chacun des côtés fut rejoint par des sodales de sa Maison. Le conflit pour les ressources pris alors une tournure idéologique. La maison Tytalus accusa la maison Flambeau d'exiger une récompense pour avoir rempli son soit-disant autoproclamé devoir, alors que ce dernier consista au meurtre brutal des membres de la maison Diedne. Elle jeta le discrédit sur les protestations de justice et d'honneur des Flambeau, qu'elle fit apparaître arrogantes et hypocrites : les Tytali déclarèrent qu'il n'y avait rien d'honorabile à s'emparer des ressources des autres Maisons en les déclarant butins



### LES PRIMI EN GUERRE

de guerre. Au Tribunal, le Primus Klynoïtes porta atteinte à l'image des Flambeau qu'il qualifia d'idiots subornant bêtement leur magie au dictat des Quaesitores au lieu de jouir du pouvoir de leur Don.

Le conflit inter-Maisons menaça de replonger l'Ordre dans l'anarchie d'avant-Schisme. Les certamens disputés au nom des ressources et des territoires escaladèrent en cycles de Guerres des magiciens motivées par la vengeance jusqu'à ce qu'on en oubliât presque les litiges de départ, au moins chez les Tytali. Ce fut les Flambeau qui mirent fin au conflit au Grand Tribunal de 1063 : en gage de solidarité ils refusèrent de continuer à combattre des Tytali. Pour les Tytali impliqués, le conflit avait pris plus d'importance pour le défi qu'il constituait que pour les raisons qui l'avait déclenché. En se retirant du combat, les Flambeau instaurèrent une trêve. En Normandie, des institutions légales furent mises en place pour redistribuer toutes les ressources magiques récupérées pendant le Schisme. Dans toute l'Europe, le Grand Tribunal parraina des alliances accueillant des disciples de Flambeau et de Tytalus, souvent accompagnés de Bonisagi de la lignée de Trianoma faisant office de médiateurs, et une entente cordiale fut finalement établie entre les deux Maisons, au moins en apparence.

Il y a vingt-cinq ans de cela, la Prima Buliste sombra dans un long Crépuscule et fut déclarée morte par son jeune frère, le mage hermétique Harpax, que sa sœur avait vaincu pour la direction de la Maison. Suite à cela, Harpax remporta le privilège de servir en devenant le dixième Primus. Cependant, trois ans plus tard, en 1198, Buliste vint à bout de son Crépuscule temporaire (comme certains l'en pensaient capable) et tenta de retrouver son ancienne position à la tête de la Maison. Harpax refusa bien évidemment d'en céder le contrôle à sa rivale. La Maison retint son souffle tandis que le frère et la sœur, tous deux des mages puissants, se livraient une bataille durable, mais aucun n'en émergèrent vainqueur. Aujourd'hui, en 1220, le problème n'a toujours pas été résolu. Les deux mages ont gagné le droit de servir la Maison en tant que Primus et aucun d'eux ne semblent être en mesure de prendre l'avantage sur l'autre. En conséquence, le choix de devenir Decimus (partisan du dixième Primus) ou Fidelus (loyaliste de la neuvième Prima) repose sur les choix personnels et/ou les caprices éventuels de chaque membre de la maison davantage que sur le mérite légal, sachant que quiconque refusant de prendre parti s'attire le mépris des autres. Lorsque des Tytali soutenant des camps opposés se rencontrent, il y a de grandes chances pour que chacun vante à grands cris les mérites du champion qu'il a choisi. La domus magna de Fudarus est occupée par les deux Primi et a effectivement été divisée en deux alliances sous un même toit. S'ils partagent les mêmes salles, les mêmes quartiers et les mêmes ressources, les mages, les résidents et les servants loyaux à chacun des Primi mènent des vies séparées, refusant de reconnaître

l'existence de l'autre camp. Ils portent un morceau de tissu de couleur différente pour se distinguer les uns des autres : du pourpre royal pour Buliste et du vert révolutionnaire pour Harpax, couleurs qui ont été respectivement adoptées pour les badges des Fideli et des Decimi. Le sérieux avec lequel les mages Tytali poursuivent le conflit a tendance à déstabiliser les individus extérieurs à la Maison, qui sont encore plus perplexes devant le fait que celui-ci dure depuis vingt ans et n'a toujours pas été résolu. La vérité, c'est que la maison Tytalus s'amuse bien trop de toute cette affaire pour y mettre un terme maintenant.



### Graine d'histoire : Guerre incivile

En 1228 se tiendra le Grand Tribunal. Les deux Primi tiendront à représenter la Maison lors de ce prestigieux événement et il y a fort à parier que la rivalité opposant les deux factions s'intensifiera. Si un personnage-joueur s'est déclaré pour un parti, il risque bien de se retrouver pris pour cible de nombreuses intrigues fomentées par l'autre côté pour réduire le nombre de partisans adverses. De la même façon, il sera attendu de lui qu'il manigance contre ses rivaux en vue du même objectif. Ce qui aura commencé comme une compétition bon enfant (pour les membres de la maison Tytalus, sinon pour les Primi) pourrait bien prendre un tour nettement plus sérieux à l'approche du Grand Tribunal.



## La philosophie du conflit

*L'individu profiterait bien davantage de la justice s'il traitait les lois comme primordiales en présence de témoins et les décrets de la nature comme primordiaux lorsqu'il est seul.*

— Antiphon

La maison Tytalus cherche à imiter son Fondateur, qu'elle voit comme le mage le plus brillant ayant jamais existé. Les membres adorent les Analectes de Tytalus, qui décrivent le parcours qu'il a suivi toute sa vie jusqu'à son accession au pouvoir. Les philosophes des autres Maisons dénigrent Tytalus, le voyant plus comme un « grappilleur de sagesse » qui ne collectait que les fragments de philosophie suffisamment brillants pour attirer son attention. Face à ce point, les Tytali qui prennent part à ces débats hochent vigoureusement la tête en signe d'approbation (enfin quelqu'un qui comprend le Maître !)

Des nombreuses écoles de la Grèce antique qui enseignaient la philosophie, Tytalus s'inspira le plus fortement des enseignements des sophistes. Et il est vrai que l'essentiel du corpus des enseignements sophistiques entre en résonnance avec les membres de la maison Tytalus aujourd'hui. Les sophistes étaient un groupe antagoniste d'érudits qui employaient des tactiques fourbes pour vaincre leurs adversaires et furent presque unanimement honnis par les écrivains ultérieurs. La raison pour laquelle leur philosophie attire tant la maison Tytalus est évidente : elle repose sur un conflit implicite, la rivalité nature/coutume.

### L'antagonisme Physis/ Nomos

*J'ai fait la guerre à ma mère, j'ai affronté mon frère, je me suis disputé avec mes amis et je me suis querrelé avec mes filles, mais mon pire rival est ce reflet que me renvoie le miroir.*

— Analectes de Tytalus

Chacun des disciples de Tytalus porte en lui le sens de la rivalité. Les fondements de toute la philosophie de Tytalus reposent sur l'idée que chaque homme doit faire face à un dilemme moral primordial qui naît des rivalités opposant les deux forces abstraites que sont la physis et le nomos.

Physis se traduit par « nature », mais a une signification beaucoup plus complexe que cela. Elle correspond à tout ce qui constitue un être vivant donné et se traduit donc souvent par « le moi ». Ce sont ses pulsions qui poussent l'homme à manger, à boire, à prendre des épouses et à faire des enfants, mais ce sont aussi l'ambition, la motivation et la compétition. Nomos, de son côté, est la « loi », les « conventions » ou les « coutumes », une invention humaine destinée à souder la société. Tytalus, comme les sophistes qu'il étudia, voyait ces deux forces en opposition directe l'une à l'autre. Les lois, les noms et les habitudes de comportements humains varient d'une communauté à l'autre car ils sont sujet au changement, aux remises en question. Par contraste, la physis dérive d'une autorité divine supérieure. Elle est donc permanente, invariable et fermée à toute remise en cause. Si les sophistes cherchèrent à former des lois humaines à partir des lois de la nature,



## Les philosophes

*Les sophistes présentés ci-dessous sont souvent cités dans les Analectes de Tytalus.*

**ANTIPHON** suggérait que l'homme a tout intérêt à échapper aux contraintes des conventions. Il pensait que l'homme ne peut pas avoir le contrôle de lui-même tant qu'il n'a pas été soumis à la tentation et il enseignait une vie d'hédonisme intellectuel et raffiné visant à tirer le maximum de plaisir et le minimum de souffrance de nos existences brèves et imparfaites.

**CRITIAS** faisait partie des membres dirigeants des Trente Tyrans qui régnaient sur Athènes après la défaite contre les Spartiates. Il pensait que les lois n'étaient ni inhérentes à la nature, ni un don des dieux, et que la vertu ne pouvait être imposée que par la force. La religion n'était qu'une invention purement humaine destinée à contrôler les masses et il s'opposait violemment à la démocratie, soutenant que l'acceptation des conventions n'était nullement une façon de diriger une nation. Il trouva la mort au cours d'une guerre civile contre les démocrates.

**GORGIAS** était un élève d'Empédocle et apprit à ses élèves à maîtriser les arts de la persuasion et de la tromperie. Il incarne le pouvoir corrupteur des mots en rédigeant un discours pour la défense de le prince Héctor de Troie. Il mit en garde l'auditeur contre les effets insidieux de l'exposition à la rhétorique en usant lui-même de ces effets sur son public. Dans d'autres travaux, il démontre par la logique que a) rien n'existe, b) même s'il existait quoi que ce soit, il serait impossible de le savoir, et c) même s'il était possible de le savoir, il serait impossible de le communiquer à quiconque ce soit d'autre.

**HIPPIAS** croyait en l'unité fondamentale de l'humanité par des lois tacites d'origine divines. Il suggéra que les lois qui dérivent d'accords et de coutumes humains dressaient des barrières entre les gens et pouvaient aussi bien être tyranniques que pacifistes.

**PROTAGORAS** se bâtit une réputation de penseur politique et moral sans s'impliquer dans la politique ni chercher le pouvoir pour lui-même. Il enseignait que les humains sont le point de référence quand il s'agit de décider ce qui compte et ce qui ne compte pas comme quelque chose de réel. Le monde est ce que nous en faisons. Il n'est aucune vérité indépendante.

Les Callicléens soutiennent que ce sont les puissances dirigeantes qui fixent les nomoi, dans leur propre intérêt plutôt que dans celui de ceux qu'elles gouvernent. En conséquence, l'homme qui agit de manière juste s'en sort toujours plus mal que l'homme injuste. Il est donc justifié d'apparaître bon (c'est-à-dire d'obéir au nomos), si l'on en retire un avantage social réel, mais il n'y a aucun intérêt à l'être dans les faits quand personne ne regarde. Il vaut mieux saisir toutes les occasions d'agir injustement si le résultat en est la valorisation du moi, mais il est souvent possible de servir le moi en se montrant gentil avec les autres et en suivant les préceptes de la société.

Cette philosophie semble suggérer que l'homme devrait toujours agir égoïstement et au détriment de la société. Toutefois, les Callicléens soutiennent que, si l'intérêt personnel correspond à ce que la physis recherche naturellement comme quelque chose de bien, le nomos l'oblige à se muer en respect pour l'égalité. La justice dépend uniquement de l'égalité des pouvoirs car sans

Tytalus, quant à lui, voyait la physis comme un critère, une norme à la lumière de laquelle les lois ordinaires pourraient être corrigées, améliorées ou ignorées.

Les disciples de Tytalus pensent que la coutume s'oppose directement à ce qui est naturellement précieux et que l'homme ne devrait pas être lié à ces choses que la société lui impose si celles-ci interfèrent avec les pulsions de sa physis. La philosophie tytalienne se divise en deux branches aux points de vue différents, l'une recherchant la physis, l'autre le nomos, comme maître du comportement humain. Ces branches sont nommées d'après les célèbres sophistes qui embrassèrent chacun une approche : les Callicléens défendent la physis face au nomos tandis que les Hippiens soutiennent que certaines règles sont intrinsèques à la nature humaine et sont un frein nécessaire aux impulsions de la physis égoïste. L'attitude dominante de la Maison est passée plusieurs fois de l'un à l'autre de ces camps politiques au cours de l'histoire. Chaque basculement s'est accompagné d'un changement dans le symbole de la Maison, entre la spirale callicléenne tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et la spirale hippienne tournant dans le sens inverse. Sous Tytalus et ses filii, la Maison présentait des perspectives résolument callicléennes, jusqu'à la Trahison, que l'on imputa largement à l'intempérance extrême de Kalliste. L'approche hippienne, plus introspective, a ensuite dominé pendant toute la période du Schisme. Après le Schisme, le conflit avec la maison Flambeau (cf. Histoire) poussa une fois de plus la Maison à adopter une éthique callicléenne, et les Primi de la Maison sont tous deux des Callicléens (bien que leurs disciples soient issus des deux bords du conflit). Certains pensent que cette ère s'achèvera sur une confrontation finale entre Buliste et Harpax puisque, d'ici là, les mages de la Maison se seront lassés de leur poursuite incessante du moi qui s'incarne dans leur rivalité. Ces deux positions décrivent uniquement les attitudes dominantes de la Maison : à tout moment, on trouve aisément les deux points de vue (et les nuances qui les séparent) au sein de la maison Tytalus.

### L'ÉTHIQUE CALLICLÉENNE

*Nos lois contre-nature modèlent nos meilleurs hommes dès leur plus jeune âge, leur enseignant le bien-fondé et la justice de l'égalité, mais si un individu naturellement et suffisamment fort devait émerger, tel le jeune lion il se débarrasserait de ses chaînes, briserait sa cage et deviendrait un maître plutôt qu'un esclave. Alors la justice de la nature jaillirait dans toute sa gloire.*

— **Callicles**

Les lois et la justice ne sont jamais que des instruments que la majorité des faibles emploie pour garder l'homme fort (qui, par physis, est un homme juste) à sa place. Il est dans la nature humaine de se comporter égoïstement, que ce soit en tant qu'individu ou en tant que nation, et le fait de s'ériger en tyran imposant sa volonté aux autres est une conséquence inévitable de la poursuite de sa physis et constitue une forme d'existence idéale. L'opulence, la lascivité et la liberté de toute contrainte, lorsqu'elles sont appuyées par la force, constituent l'excellence et le bonheur. Tout le reste n'est que non-sens sans importance. La chute de Targillia fut le résultat du fait que cette excellence était tout ce qu'elle recherchait et que sa vanité excédait sa prudence.

cette égalité, le fort fera ce qu'il veut tandis que le faible se soumettra. Ainsi, parmi les Callicléens, il est possible de trouver l'origine de la croyance selon laquelle du conflit naît le développement. Les épreuves et les querelles peuvent enseigner à l'homme faible comment devenir un homme fort et, donc, à dépasser les limitations de sa propre nature.

Les Callicléens sont déterminés à forcer le monde à s'accommoder à leurs objectifs égoïstes. Ils se montrent généralement sans scrupule quand il s'agit de violer les règles qui ne leur conviennent pas, même s'ils reconnaissent qu'il est parfois nécessaire d'agir en secret. Les rôles typiques de ces mages sont ceux de l'hédoniste, de la brute, du tyran, du duelliste, du casse-cou et de l'agent provocateur.

### L'ÉTHIQUE HIPPIENNE

*La calomnie est une terrible chose car la loi n'offre nulle réparation contre les diffamateurs comme elle le fait contre les voleurs. Pourtant, les diffamateurs sont des voleurs qui dérobent le bien le plus précieux, à savoir l'amitié. Ainsi, la violence, aussi abjecte soit-elle, est plus juste que la calomnie en ceci qu'elle n'est pas dissimulée.*

— **Hippias**

Les Hippiens comme les Callicléens s'accorderaient sur le principe qu'un bon comportement n'est pas une part inhérente ou fondamentale de la nature humaine. Mais, là où les Callicléens souhaitent se libérer des contraintes au profit de leur nature égoïste, les Hippiens soutiennent que la décence est nécessaire à la préservation de la société (et, sans société, l'homme périrait). Ils affirment que les sentiments de honte et de culpabilité sont une preuve qu'il existe des lois tacites faisant partie de la nature universelle de l'humanité. La nature peut être corrompue et présente souvent des désirs primaires, et les hommes qui se définissent par ce genre de nature se retrouveront à faire le mal mais, du fait du don divin de la justice et de la conscience, ces criminels savent le tort qu'ils font. Ces lois universelles (la révérence pour le Divin, la récompense des bienfaiteurs et le devoir d'hospitalité à l'égard des étrangers, pour n'en citer que quelques-unes) sont supérieures aux lois et aux coutumes erronées que formule l'humanité. Les nomoi sont des lois qui divisent et qui dressent des barrières entre les hommes là où nulle n'existe dans la nature. Ils sont le résultat d'accords humains régulièrement sujets au changement et de tyrans qui dictent son comportement à l'homme sans reconnaissance de ce qui est bon.

Les Hippiens cherchent à réformer ces lois et coutumes qui, de leur point de vue, sont contraires à la nature humaine. Ils bafouent volontiers les normes sociétales (et le Code, s'il le faut) s'ils estiment que ces restrictions inhibent la nature essentielle de l'être humain. Les rôles typiques des mages Hippiens sont ceux de l'altruiste, du réformateur social, du combattant de la liberté, de l'agent double et de l'espion.

### LE DÉVELOPPEMENT PAR LE CONFLIT

Tytalus adopta la devise de la Maison pour une bonne raison : il croyait que l'adversité apportait des changements positifs. Le mage Hippien voit en cela l'objectif de ses conflits et de ses intrigues tandis que le mage Callicléen n'y verra qu'un effet secondaire, même s'il est

bénéfique. La guerre contre Damhan-Allaidh conduisit à la création de la maison Ex Miscellanea. Le Schisme mit fin à des décennies de discordes et annonça une ère de paix pour l'ensemble de l'Ordre. Le conflit de la maison Tytalus avec la maison Flambeau (cf. Histoire) précipita l'ascension au pouvoir des Milites au sein de la seconde. D'un point de vue plus personnel, un mage essayant d'exploiter une faille du Code d'Hermès ne sert qu'à promouvoir les règles qui éliminent ces incohérences. Un mage qui lutte contre son rival amasse de la puissance personnelle dans le seul espoir de vaincre cet ennemi. Un mage qui en trompe un autre, l'attirant dans quelque intrigue, aiguise la prudence de sa victime qui sera moins susceptible de se faire bernier à nouveau. Cette quête du développement constant permet également aux Tytali d'arracher la victoire des griffes de ses défaites en défendant le développement personnel chaque fois qu'un plan échoue.

## Les instruments du conflit

Tytalus personnifia les armes avec lesquelles il se battit donnant à chacune d'elles des noms de Titans, ces puissants esprits auxquels il fit appel contre Guorna. Ces instruments ne se résumaient cependant pas à des épées et à des couteaux, mais aussi à la magie et, plus important encore, aux mots. Il est attendu des mages Tytaliens qu'ils luttent lors des délibérations des tribunaux, sur les champs de bataille des hommes, sur les rings des duels en certamen et partout où il y a un conflit. Même si l'on n'attend pas d'eux qu'ils excellent dans chaque catégorie, ils doivent être suffisamment bien équipés avec les bonnes armes (c'est à dire la force adaptée) pour se battre correctement.

### LA RIVALITÉ

*Quel cœur acharné que celui de Zéos [Rivalité]. Plus puissant que la nature, il possède la force amère du feu et son épee est aussi dure que le diamant. Il ne préserve nullement quand il surgit, ne reconnaissant ni canavade, ni frère, ni cousin, et son intervention est aussi bouleversante qu'indécible.*

— **Analectes de Tytalus**

La compétition entre rivaux telle que la pratiquent les mages Tytali ne correspond pas à un désir de s'emparer du pouvoir de l'autre (ce serait de la jalousie, non de la rivalité) ni au désir de priver l'autre de ses droits (ce serait de la malice). Elle est motivée par le désir d'acquiescer quelque chose que l'autre possède, non parce que l'autre le possède mais parce que l'on en est dépourvu. Certains (beaucoup, en réalité) sont motivés par des passions plus antisociales qui les mettent en conflit avec les autres, comme l'ambition acharnée, l'avidité cachée ou la luxure dévorante, mais il y en a d'autres dont les motivations trouvent leurs racines dans la foi, la justice ou la compassion. La physis de ces derniers entre plus rarement en conflit avec le nomos puisque la société humaine s'appuie sur des fondations morales. Néanmoins, un Tytalus compatissant n'hésitera pas à transcender le nomos s'il devait se faire témoin de la souffrance d'un innocent : il ne se sentira jamais limité par les lois des hommes car sa vocation est bien plus grande. Les Analectes de Tytalus ne se concentrent que sur la sournoiserie et les transactions fourbes car Tyta-



lus pensait que sa physis démontrerait sa supériorité sur le monde. Chaque mage doit prendre conscience de sa propre nature et de la manière dont il la servira au mieux.

## LA PERSUASION

*Péitho [Persuasion] est une déesse terrible à laquelle on ne refuse rien.*

— **Analectes de Tytalus**

Les Analectes de Tytalus enseignent que les mots sont aussi puissants que la force physique. Qui se retrouve submergé par une chose échappant à son contrôle est absout de toute responsabilité. En effet, tout comme il est impossible de blâmer le moine d'avoir été volé par des bandits, ou la femme d'avoir été violée par un homme plus fort, on ne peut blâmer l'homme de suivre une ligne de conduite (si haineuse soit-elle) vers laquelle l'aura poussé le pouvoir des mots.

Dans la Grèce antique, les sophistes gagnèrent leur vie en commençant par créer une forte demande en talents intellectuels, puis en vendant ceux-ci au prix fort. Pour les Athéniens, dont la vie politique souffrit sous la direction des sophistes, le terme utilisé pour définir l'« ingéniosité » partageait la même racine que le terme signifiant « terrible ». Ils créèrent leur propre paradoxe : en fournissant les talents rhétoriques nécessaires à la participation aux débats, ils facilitèrent la formation d'une culture démocratique mais, en ne vendant ces talents qu'à ceux qui pouvaient se les offrir, ils n'assurèrent des avantages qu'aux riches. Tytalus trouvait ce paradoxe jubilatoire et enseigna qu'un mage se considérant comme un membre de la maison Tytalus devait être prêt à faire usage de sa force supérieure contre ses ennemis, sur de multiples champs de bataille.

## LA FORCE

*Kratos [Pouvoir] et Bia [Force] sont mes compagnons éternels. Le premier, je l'ai volé à ma mère. La seconde, je l'ai offerte à mes disciples.*

— **Analectes de Tytalus**

Le pouvoir d'un Tytalus tient à sa compréhension parfaite de sa propre physis et à la reconnaissance (apprise au cours de son apprentissage) que le *nomos* est arbitraire et souvent contraire à la physis. On apprend aux mages Tytalus à reconnaître leurs défauts et à en faire des forces. Les défaites peuvent être aussi fréquentes que les victoires mais l'échec est une source importante de connaissance en ce qui concerne les limitations du mage. Tytalus reconnut que la sagesse selon laquelle l'objectif d'un conflit tient au conflit en lui-même marqua l'un des tournants majeurs de sa vie.

Lorsque l'apprenti d'un mage Tytalus se fait écraser encore et encore par la défaite, il doit alors apprendre à se battre contre l'injustice pour enfin embrasser sa nature. Cette lutte lui permet de se construire l'armure mentale qui lui sera nécessaire pour survivre à presque tous les coups que la vie lui enverra. La force de volonté qui anime tous les mages Tytali tout au long de leur vie est sans doute leur trait le plus caractéristique. Certains membres de la Maison retournent cette philosophie contre les autres, leur imposant des épreuves et leur refusant tout plaisir afin de transformer leur fer brut en

## Les rumeurs

*Voici un petit aperçu des rumeurs qui circulent au sujet du Fondateur. Il en existe bien plus que cela, concernant toutes sortes de sujets.*

— *Tytalus se retira du monde pour devenir un dieu et, aujourd'hui, de puissants théurgistes peuvent le conjurer.*

— *Tytalus est toujours en vie et, un jour, se libérera de la Reine des Fées pour revenir parmi les hommes. Ce jour-là, les Tytali feront la guerre pour savoir si leur Fondateur est aussi fort que sa légende le prétend.*

— *Prélix et Hariste étaient deux personnes d'un même mage, peut-être même de Tytalus lui-même. C'est pourquoi elles disparurent le même mois.*

— *Tytalus découvrit que Bonisagus était en réalité un être féérique du nom d'Alberic... Oui, oui, celui-là même de la Chanson des Nibelungen.*

acier. La plupart des sujets qu'ils soumettent à ces traitements n'apprécient pas l'attention qui leur est portée.

## Culture

*Souvenez-vous bien de moi pour cela, à défaut d'autre chose. Je peux forger vos armes, je peux sangler vos armures, je peux même choisir le champ de bataille, mais il n'appartient qu'à vous de remporter le combat.*

— **Analectes de Tytalus (dernière page)**

Pour une Maison qui enseigne qu'il n'est rien de moralement plus répugnant que l'action égoïste aux dépens des autres, et qui encourage activement les conflits entre ses membres, la maison Tytalus est remarquablement cohérente. Fortement centrée sur l'« unité familiale », elle se montre très jalouse lorsque quelqu'un intervient dans ses rivalités personnelles. S'il est normal qu'un frère et une sœur soient en désaccord, quiconque s'en mêle le regrettera quand il verra les deux parents unir leurs forces contre lui. D'une manière un peu tordue, les rivalités au sein de la maison Tytalus sont l'une des raisons pour lesquelles la Maison est une force politique si puissante.

Si la rivalité joue un rôle majeur dans la vie des mages Tytali, il y a également d'autres choses qui unissent la Maison.

## LA RÉVÉRENCE POUR LE FONDATEUR

Il est une croyance populaire parmi ses disciples, selon laquelle Tytalus était le plus parfait des êtres mortels que le monde a connu. Bonisagus fut peut-être le plus intelligent, Flambeau le plus puissant et Merinita la plus sage, il n'en demeure pas moins que Tytalus était un polymathe qui incarnait tous ces traits et bien plus encore. Les mages Tytali sont friands de nouvelles histoires inconnues sur le Maître et sont de fervents improvisateurs de son mythe, plagiant souvent d'autres légendes pour en faire de Tytalus le hé-

ros. L'objectif n'est pas de tromper mais d'informer. Les contes moraux tordus que l'on utilise pour apprendre aux apprentis comment se comporter correctement au sein de la Maison présentent souvent Tytalus comme le personnage principal, Guernicus comme son conspirateur associé et Tremere comme le dupe.

Certains poussent ce culte du héros à l'extrême, se rendant sur les lieux que Tytalus estimaient importants, faisant même des pèlerinages jusqu'aux Bois de Maddenhofen, en Bohême, où il trouva la mort. Les chiens font des familiers et des animaux de compagnie populaires dans la Maison car Tytalus lui-même avait un chien pour familier (quoique personne ne se risquerait à appeler son chien Tremere, comme celui du Fondateur !). Mais la manifestation la plus évidente de ce culte de la personnalité, c'est la dévotion que la Maison témoigne aux Analectes de Tytalus, qui regroupent les écrits du Fondateur, ses discours et ses adages sur l'intégralité de sa vie. Presque tous les membres de la Maison possèdent leur propre copie de cet ouvrage.

## L'ÉGALITÉ

Les points de vue Hippien et Callicléen reconnaissent que les barrières de classe, de naissance, de race ou de sexe qui séparent les hommes sont un produit des coutumes, non de la nature. En tant que Maison, les disciples de Tytalus estiment que l'âge ne gratifie pas de la supériorité : la rivalité parents/filius serait inconcevable si tel était le cas. En effet, tout l'intérêt du Gant de l'Apprenti dans la maison Tytalus consiste à anéantir la barrière qui sépare l'élève et le maître. En conséquence, les mages Tytali n'accordent aucune importance au rang ou au titre et la Maison ne présente aucune structure interne. Le rôle de Primus existe uniquement parce que l'Ordre le veut et qu'un membre de la Maison force les autres à reconnaître son droit à cette position. Pour autant, le Primus n'est pas le dirigeant de la Maison : il est simplement le plus doué. Si les autres Tytali prêtent attention à ses opinions, ils ne se sentent nullement contraints de faire ce qu'il dit, à moins que cela ne convienne à leur propre physis.

La plupart des Tytali appliquent cette égalité à tout, ne dédaignant pas les vulgaires simplement parce qu'ils ne possèdent pas le Don. Ils méprisent ceux qui échouent à exploiter leurs talents naturels au maximum. Le principal reproche que les Tytali font aux disciples de Flambeau, c'est qu'ils ont l'impression que ces mages limitent leur incroyable talent naturel en se dissimulant derrière les concepts vains de l'honneur et du devoir.

## LA PÉDAGOGIE

*Une victoire sans bataille, c'est comme dresser un loup : une perte de temps inutile en tout point.*

— **Analectes de Tytalus**

Les sophistes du monde antique étaient des professeurs de rhétorique et certains Tytali poursuivent cette tradition en enseignant leur philosophie du conflit à quiconque veut bien les écouter. Leur principal objectif est de suffisamment bien former leurs adversaires pour que le combat en soit digne. Il n'y a aucune gloire à vaincre facilement. Le second avantage qu'apporte leur bonne volonté à enseigner, c'est la potentialité de recruter de nouveaux membres (cf. Rejoindre la maison

Tytalus, plus bas).

Les Tytali dispensent leur enseignement à de petits cercles d'élèves (qui peuvent inclure des apprentis, des mages ou des vulgaires) ou en public, lors de rencontres éristiques (cf. plus bas). L'enseignant peut éventuellement inviter son auditoire à lui poser des questions, auxquelles il répond non pas avec sagesse mais avec rhétorique. L'intérêt n'est pas de transmettre son savoir mais sa technique. La différence entre la rhétorique et la philosophie pure n'est pas sans rappeler celle qui oppose l'être et le paraître, ou la persuasion et la démonstration. La vérité n'est pas importante, ni même la justice, et malgré cela, le mage Tytalus est bien souvent capable de remporter les débats verbaux par la seule force de sa personnalité. Un mage Tytalus dirait, par exemple, qu'il est impossible de mentir en cela que le mensonge consiste à dire ce qui n'est pas et que ce qui n'est pas ne peut exister. Pour corollaire, nul n'a le droit de contredire un autre.

## LA PERSONNALITÉ

*Nos frères Tytali se battent aux côtés des maisons Tremere et Flambeau, faisant pleuvoir autant que nous le feu et le sang sur la Plaine des Loups. Et pourtant, je ne peux me débarrasser de cette impression qu'ils livrent une bataille différente de celle à laquelle nous prétendons.*

— **Ceristun, Primus de la maison Tremere pendant le Schisme**

Les membres de la maison Tytalus forment clairement un groupe controversé, ce qui n'en fait pas des êtres désagréables pour autant. Lorsqu'ils se rencontrent en public, ils se montrent en général amicaux avec leurs semblables et il n'y a que lorsqu'ils se montrent excessivement polis les uns envers les autres que l'on peut alors déceler un courant sous-jacent de rivalité. Tous les Tytali ne sont pas faits de cette étoffe querelleuse et désagréable du stéréotype. Cela dit, en raison de leur amour pour l'intrigue, beaucoup de ces mages s'avèrent être des cancaniers invétérés qui adorent discuter des manies des autres. Tout comme ils sont prompts à entacher la réputation des autres, ils font tout pour améliorer la leur, et un mage Tytalus est souvent enclin à se vanter et à se glorifier quand il est entouré d'autres membres de sa Maison. Cette combinaison entre le commérage et l'intrigue fait également d'eux des conspirationnistes ayant tendance à voir l'œuvre d'une cabale clandestine dans tous les événements majeurs de la société hermétique comme de la société vulgaire.

Les mages de la maison Tytalus sont aussi très enclins à l'obsession, parfois au point de friser la psychose. Dans l'expression de sa rivalité, un mage pourrait développer un intérêt excessif pour son rival ainsi qu'un lien émotionnel profond avec lui, chose perturbante à contempler de l'extérieur. Poussé à l'extrême, le mage pourrait se mettre à suivre sa cible, allant jusqu'à fouiller ses poubelles de manière obsessionnelle, voire même s'introduire dans son sanctum quand elle n'y est pas. Il peut en arriver à mettre la vie de son rival en danger en l'impliquant dans des actes dangereux afin de profiter de ses triomphes par procuration. Fort heureusement, ce côté sombre de la rivalité tytalienne est quelque chose de rare sous ses formes les plus extrêmes, même si tous les Tytali qui se lancent dans une relation de rivalité le portent en eux dans une certaine



mesure.

Il est rare que les membres de cette Maison se fassent avoir deux fois par une même ruse. Un mage Tytalien vaincu sera déterminé à développer des armes qui le prémuniront contre une nouvelle défaite. Il y a, par exemple, de grandes chances pour qu'un mage ayant survécu à sa défaite contre un démon passe ses prochaines saisons à inventer (ou à réinventer) des sorts spécifiquement prévus pour détruire les démons. Il se repassera les événements ayant mené à sa défaite, retournera peut-être même sur les lieux, et évaluera toutes ses actions, comme celles de ses compagnons, l'ayant conduit jusque là. Plus les conséquences personnelles de la défaite sont importantes, plus le Tytalien se montrera obsessionnel dans son désir de comprendre son échec. L'objectif de cette analyse n'est pas de trouver un responsable à blâmer, ni de trouver des excuses à son échec. Il s'agit simplement de s'assurer que l'on ne reproduira pas les mêmes erreurs.

Les disciples de Tytalus sont rarement gracieux dans la victoire. Il est important pour son ego et sa réputation au sein de la Maison que l'adversaire vaincu finisse par reconnaître la supériorité du vainqueur et, plus la défaite est publique, plus grande est la victoire. Aux yeux des autres Maisons, se vanter d'une victoire est souvent perçu comme une marque d'arrogance inutile mais les mages Tytaliens n'en ressentent aucune honte. Comme Tytalus le disait, « Tomber dans l'oubli est un crime, être reconnu pour un crime est une victoire, mais être reconnu pour une grande victoire, c'est toucher le divin. »

### RIVAUX ADORÉS

*La haine est aussi puissante que l'amour. Qui saurait juger lequel des deux est le plus noble ?*

— **Analectes de Tytalus**

L'apprentissage tytalien n'est pas une expérience agréable (cf. plus bas) et la compétition qui se développe entre le maître et son élève est souvent la plus intense des relations qu'un mage connaîtra dans toute sa carrière. Il n'est pas aisé de se débarrasser d'une rancœur accumulée pendant quinze années d'apprentissage, même si le mage réalise et accepte qu'il était nécessaire de souffrir entre les mains de son maître. Cette rancœur (peut-être même peut-on parler de haine) se mue souvent en rivalité quand l'ancien apprenti se sert de sa toute nouvelle liberté pour se déchaîner contre son persécuteur. L'étincelle de ce conflit ne faiblit jamais, même si (ou peut-être parce que) le mage en vient peu à peu à respecter son maître et il n'est pas rare que le protecteur et l'ennemi d'un Tytalus soient une seule et même personne !

Dans le cas où cette hostilité ne se résoudrait pas naturellement d'elle-même, alors le mage peut faire une déclaration officielle de rivalité en annonçant que son ennemi et lui sont des Rivaux adorés. Ce n'est pas une chose que les mages font à la légère car, une fois annoncée (généralement au cours d'une cérémonie pendant laquelle le mage délivre à son rival une spirale dessinée avec son propre sang), la rivalité dure jusqu'à la mort de l'un ou l'autre des deux adversaires. Les rivalités officiellement déclarées durent toute la vie et le rival est sans cesse à l'affût du moindre signe de faiblesse

### Les noms tytaliens

Quand Tytalus adopta des magiciens, qu'il fit entrer dans sa Maison, il les gratifia tous d'un nom hermétique pour la vie de tous les jours et, pour cela, s'inspira des noms et des titres des Titans. Il est évident que cette liste était limitée mais Tytalus n'était pas au-dessus de l'idée de créer de faux noms aux significations fictives. Les Primi de la maison Tytalus se réservent toujours le droit de conférer un nom à un mage au moment de son initiation dans l'Ordre mais, aujourd'hui, le mage est autorisé à choisir son nom lui-même. L'accord écrit du Primus est une simple formalité. Beaucoup de Tytali se choisissent encore un nom modelé sur ceux des Titans d'autrefois. Sinon, les mages peuvent créer leurs propres noms en combinant un préfixe à un suffixe de genre.

Préfixe	Suffixe Féminin	Suffixe Masculin
Okéan-	-ia	-noitès
Kron-	-is	-nos
Astér-	-ome	-pétos
At-	-ibe	-ios
Hel-	-émis	-lus
Pho-	-ione	-ses
Per-	-ène	-théns
Kly-	-éris	-rion
Har-	-illia	-lus
Bnl-	-istc	-cus
Kal-	-ix	-butès
Tes(s)-	-égis	-pax
Hyp-	-eppe	-das
Iap-	-atia	-ratos
Mén-	-ine	-krax

Pour les noms féminins, la dernière consonne du préfixe est souvent doublée. Exemples de noms : Perrene, Iapatis, Hypeppo, Okéanibe, Helletis, Klyome.

Pour les noms masculins, la dernière consonne du préfixe est souvent supprimée si elle se heurte à la consonne initiale du suffixe. Exemples de noms : Périon, Iaprax, Hydax, Okéalax, Herthéns, Klyés.

**NOMS DE TITANS FÉMININS :** Aukhiale, Astéria, Diane, Éos, Eurynome, Klymène, Kytèle, Méris, Mnemosyne, Phorbé, Rhéa, Solène, Tértyis, Théia, Thémis.

**NOMS DE TITANS MASCULINS :** Adanos, Astraios, Atlas, Epiméthée, Hélios, Hypérior, Iapétos, Koios, Kronos, Ménoitès, Okéanos, Pallas, Persée, Prométhée.

de l'autre. Les deux mages font tout ce qu'ils peuvent pour entraver l'autre, allant même jusqu'à mettre leur vie en danger. Toutefois, quand ils se rencontrent en personne, ils deviennent souvent inséparables, un peu comme un père aimant avec son fils adoré. Les relations de Rivaux adorés se nouent le plus souvent entre un maître et son élève mais peuvent potentiellement naître entre n'importe quel couple de Tytali ayant une bonne raison pour cela.

Les Rivaux adorés utilisent un système de désignation officiel pour signifier cette relation et avertir les spectateurs de ne pas s'interposer. Entre membres de la même « famille » hermétique (maître à élève, ou filii d'un même maître), les Tytali emploient l'adjectif carus (féminin : cara, « adoré(e) ») pour indiquer qu'ils s'adressent à un rival. Ainsi, une mage et son ancien élève pourront se référer l'un à l'autre sous les termes de mater cara (« mère adorée ») et de filius carus (« fils adoré »). Les mages n'ayant pas de liens entre eux utilisent les termes cognatus praeclarus ou cognata praeclara (respectivement pour les hommes et pour les femmes), qui signifient « parent/parente honoré(e) ». Quand le terme carus est employé, les autres Tytali savent qu'ils ne doivent pas interférer dans la relation de rivalité. Les comparatifs (praeclarior, « plus honoré(e) ») et carior, « plus adoré(e) ») et les superlatifs (praeclarissimus/a, « le/la plus honoré(e) ») et carissimus/a, « le/la plus adoré(e) ») de ces adjectifs sont employés de manière ironique.

La maison Tytalus est vue par ses membres comme une grande famille, le Primus étant à sa tête, mais chaque mage ayant son rôle à jouer. De manière générale, des querelles peuvent éclater entre les membres d'une famille mais, en cas de crise, ils se rapprochent et se soutiennent (le sang est plus dense que l'eau, après tout). La maison Tytalus préfère veiller d'elle-même à son bon fonctionnement, plutôt que d'être soumise à l'examen approfondi des Quaesitores, et procède par des moyens clandestins ou par l'intermédiaire plus franc de la Guerre des magiciens. Si l'Ordre voyait les membres de la maison Tytalus enfreindre le Droit hermétique de manière régulière, une autre Trahison (ou pire, un autre Schisme) pourrait bien éclater et c'est là une chose que l'on ne peut autoriser.

### LES RENCONTRES ÉRISTIQUES

*Ô puissante Niké, désirée des hommes et le cœur hostile aux feux terribles de la fureur,*

*Je t'invoque, toi, dont la seule puissance suffit à étouffer la rage du guerrier et la brutale cruauté.*

*C'est à toi qu'il appartient de remettre la couronne du combat, le trophée de la victoire et la tendre marque du renom.*

*Car tu régnes sur toute chose, divine Niké, et sont tiennes les luttes glorieuses comme les cris d'allégresse.*

*Viens, puissante déesse, et bénis qui t'implore, le regard étincelant, de victoire exalte.*

*Puissent les illustres exploits recevoir ton égide et, guidés par ta main, trouver l'immortalité.*

— **Hymne orphique à Niké**

La maison Tytalus ne se réunit pas régulièrement. Là où les autres Maisons ressentent le besoin de tenir des réunions périodiques pour partager leur savoir, définir leurs programmes politiques et renforcer leurs liens avec les autres membres de la Maison, les mages Tytaliens évitent toutes ces choses et n'ont donc pas besoin de se réunir. Cela ne veut pas dire que les membres de la maison Tytalus ne se retrouvent jamais, simplement que ces rassemblements ne sont jamais réguliers et comptent rarement plus d'une poignée de membres de la Maison. Il arrive parfois que deux Tytali éprouvent le besoin de résoudre leurs différends publiquement et en appellent alors à une rencontre éristique.

Ces rencontres sont des débats publics entre orateurs en compétition. L'annonce de la rencontre est por-

tée par une Toque Rouge à toutes les alliances locales, et tous les membres de l'Ordre sont autorisés à y assister. Les débats publics sont une forme commune de divertissement en Europe Mythique pour les connaisseurs intellectuels et, si les adversaires sont connus, alors la foule peut être assez impressionnante. Si l'un des adversaires en appelle à un « concours subtil », alors l'invitation à l'événement peut même s'étendre à des non-mages, tels que le clergé ou les érudits locaux. L'affrontement public de deux mages, devant des témoins ignorant tout de leur statut de mage, est considéré comme une grande épreuve d'habileté.

Le plus souvent, les participants sont au nombre de deux pour une douzaine d'observateurs au maximum, mais certains participants peuvent former des équipes pour vaincre de puissants rivaux, tout comme chaque mage peut se retrouver à affronter de multiples adversaires individuels. De plus, il n'est pas rare que les observateurs deviennent participants en cours des disputes. La convention fixe le nombre minimal de l'assistance des rencontres éristiques à cinq : deux participants et trois témoins.

Comme leur nom le suggère (dérivant du terme grec /eris/, signifiant « lutte »), ces rencontres ne sont pas un espace où les conflits se règlent de manière pacifique. Chaque participant de la rencontre fait son maximum pour vaincre son adversaire par tous les moyens nécessaires. Les « armes » autorisées dans la rencontre sont déterminées à l'avance. Les joutes verbales sont la forme de lutte la plus courante, et les règles d'arbitrage des débats sont présentées plus loin dans ce chapitre. Parfois, les adversaires se mettent d'accord sur un combat physique ou magique, quoique ce dernier choix ne soit pas autorisé lors des concours subtils. Si la magie est utilisée dans la rencontre, alors il en va souvent de même pour le certamen, bien que certains adversaires trouvent cela trop contraignant. Devant témoin, il arrive que les deux adversaires déclarent publiquement que leur intention n'est pas de menacer la vie de l'autre avec des sorts, et la décision d'autoriser l'utilisation d'une quelconque magie de scrutation leur appartient. Une fois ces déclarations faites, les adversaires sont libres d'utiliser toute magie qu'ils jugent appropriée contre leur rival : seule la mort de l'un ou l'autre des adversaires donne lieu à des poursuites au regard du Droit hermétique.

Il y a deux types spéciaux de rencontres éristiques que pratique la maison Tytalus. Le premier est un Gant de l'Apprenti pendant lequel un apprenti utilise la procédure officielle de la rencontre, devant des témoins de la Maison, pour forcer son maître à accepter son statut de membre à part entière de l'Ordre. L'autre forme de rencontre éristique spécifique se tient un an après la mort ou le Crépuscule final du Primus de la maison Tytalus. Cette rencontre-là est toujours organisée par l'alliance de Fudarus et tous les mages Tytaliens font leur possible pour y assister. Tous les autres témoins sont exclus. Quiconque se juge digne de la position de Primus devient un adversaire, dans un tournoi de « mort subite » qui dure jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul adversaire : celui-ci devient le nouveau Primus. Lors de manifestations aussi puissantes de la rencontre éristique, les membres les plus doués de la Maison ont éliminé certains de leurs adversaires avant même de poser le pied à Fudarus, en se montrant plus habiles qu'eux sur le plan social, recourant au chantage, aux rumeurs et à d'autres vilains tours.

## Les histoires éristiques

Les rencontres éristiques sont un très bon moyen de servir un peu plus ses ambitions au sein de la Maison, même si l'on n'y assiste qu'en qualité d'observateur. Si l'un des participants de la rencontre est un allié ou un ennemi, l'un des personnages-joueurs pourrait bien découvrir quelque information à son sujet, information que l'intéressé aurait préféré garder secrète. Un concours subtil armé soulève une question légale intéressante : compte-t-il comme une « tentative de meurtre sur un autre magicien » au regard du Code ou est-il plus important de préserver l'ignorance des témoins vulgaires ? Un mage laisse son rival le vaincre au cours d'une rencontre éristique. L'admission contrite de sa faiblesse inflige plus de dégâts à son adversaire que sa victoire n'en aurait jamais fait.

## L'apprentissage

*L'éducation n'est pas implantée dans l'âme, à moins d'atteindre une grande profondeur.*

— Protagoras

La maison Tytalus est tristement célèbre dans l'Ordre d'Hermès pour sa façon de traiter ses apprentis. Contrairement au paradigme maître/élève de la plupart des Maisons, la maison Tytalus semble opérer selon un système maître/esclave (voire même propriétaire/animal). Les apprentis des autres Maisons murmurent de sinistres histoires au sujet des pratiques des mages Tytaliens quant à la formation de la génération suivante, histoires qui servent de menaces effectives à l'encontre des apprentis indisciplinés.

Tytalus souffrit grandement au cours de son apprentissage auprès de Guorna la Fétide (peut-être plus que l'Ordre d'aujourd'hui ne le jugerait acceptable) et il lissa entendre que, plus d'une fois, il aurait tenté de mettre fin à ses souffrances. Après les faits, Tytalus se raisonna en se disant que, grâce aux souffrances qu'il avait endurées, il fut en mesure de plonger plus profondément en lui-même et d'y découvrir des réserves de force et de magie qui seraient rester inexploitées sans cela. Tytalus pensait avoir été injuste avec Tremere en minimisant la cruauté de Guorna, en le laissant « bancal » (il était plus qu'un homme mais moins qu'un magicien).

Les mages Tytaliens choisissent en général des enfants plus âgés que dans les autres Maisons et s'assurent de bien les instruire en Latin, dans les Arts libéraux et en Athlétisme (sujets préférés des sophistes) avant que leur apprentissage ne débute. Cette éducation passe généralement par une inscription dans une bonne école-cathédrale quand elle n'est pas dispensée par des tuteurs privés, voire même par le mage, dissimulé sous les traits d'une persona (cf. plus bas). L'enfant ignore tout de la destinée magique qui l'attend. Après au moins quatre années de scolarité, l'étudiant est retiré à ses tuteurs et informé de sa véritable voie. Le maître ouvre alors les Arts de l'apprenti et initie sa formation hermétique.

Pendant les quinze années qui suivent, l'apprenti mène une vie exceptionnellement difficile. Aucun luxe ne lui est accordé. Il bascule pour ainsi dire dans l'esclavage après une scolarité jusqu'alors privilégiée. Il vit dans des conditions misérables, ne recevant que

## Extraits du Manuel d'instruction

Au cours de ses deux premières années de formation, l'apprenti doit garder la tête baissée et s'en tenir au nettoyage de l'équipement du laboratoire. L'apprenti qui a terminé ses six années d'instruction doit tenir un objet en bois entre les dents pendant qu'il accomplit sa tâche.

Un apprenti qui établit un contact oculaire avec un mage autre que son maître avant le coucher du soleil sera puni, condamné à porter une tête de cochon sur le dos pendant un mois, à moins que le tonnerre n'ait grondé ce matin-là, auquel cas il portera la tête d'une chèvre pendant une saison.

L'apprenti est autorisé à prendre une demi-heure de repos toutes les quatre heures, sauf les jeudis où il a droit à cinq minutes toutes les heures. Les mois pendant lesquels les Ides tombent le quinzième jour, ces périodes de repos sont inversées.

Un apprenti qui touche la fourrure ou les écailles d'un familier sera puni à marcher avec trois billes d'argile placées dans la chaussure gauche jusqu'à ce qu'elles s'en trouvent réduites en poudre.

L'apprenti arrogant sera puni, condamné à porter deux bols d'eau à bout de bras après chaque repas, pour une durée totale d'une journée répartie sur autant de périodes qu'il en faut pour compléter la sentence.

L'obstination sera punie par le ramassage de cent quarante-quatre pommes de pin.

L'apprenti introuvable sera puni, condamné à porter des vêtements trempés dans du vinaigre pendant une semaine.

de maigres provisions, et quand il ne reçoit pas d'instructions directes ou n'est pas en train d'apporter son assistance, les tâches qui lui sont assignées peuvent être péniblement monotones comme elles peuvent être franchement dangereuses. Si nombre des pratiques du maître Tytalien peuvent sembler cruelles, l'objectif n'est pas de faire preuve de cruauté pour le seul plaisir. Le maître cherche plutôt à révéler l'injustice des lois (nomoi) imposées par une société arbitraire et à pousser l'apprenti à se rebeller contre la coutume pour embrasser sa physis. Pour cela, le maître s'appuie souvent sur le Manuel d'instruction, texte rédigé par Tytalus lui-même et établissant des règles explicites sur le comportement que doit respecter l'apprenti, ainsi que sur les punitions imposées en fonction des infractions. Ces sanctions sont arbitraires et visiblement aléatoires, et elles ne présentent absolument aucune valeur éducative : le Manuel d'instruction ne légifère pas sur la façon dont former l'apprenti mais sur la façon de le traiter. Le maître fait souvent mine de compatir avec son élève, utilisant la loi de fer du Manuel comme excuse : « Je ne veux vraiment pas t'imposer cela mais le Manuel d'instruction stipule que se laver un jeudi est interdit. Je n'ai pas le choix. »

Au cours des dernières années de l'apprentissage, le maître expose volontairement son élève à la culture de la Maison par le biais des rencontres éristiques, insistant ainsi sur l'énorme inégalité qui existe entre la situation de l'apprenti et le mépris affiché des règles dont fait preuve la Maison, tout en continuant à punir tout signe de plainte ou d'insatisfaction. Beaucoup d'ap-

## Éviter le Manuel d'instruction

Le Manuel d'instruction est l'objet le plus honni des apprentis Tytaliens et les mages qui viennent de passer leur Gant, après avoir souffert de ses préceptes pendant quinze années, jurent souvent de ne jamais l'imposer à leurs propres apprentis. Mais quand vient le moment de débiter une formation, ils en remettent presque systématiquement une copie à leurs élèves et en respectent rigoureusement les principes, désormais convaincus de leur véritable capacité à former les meilleurs des apprentis. Un mage qui déciderait de ne pas utiliser le manuel devrait appliquer un régime tout aussi dur, destiné à forger la confiance en soi et à endurcir l'esprit, car son apprenti se doit d'apprendre l'importance de choisir la physis plutôt que le nomos, sans quoi il ne pourra jamais prétendre être un disciple de Tytalus.

prentis prennent la fuite au moins une fois pendant leur apprentissage. Certains passent leur frustration sur d'autres enfants de l'alliance, jouant les petites brutes. D'autres nourrissent des fantasmes de meurtres, mais très peu passent à l'acte. Néanmoins, le maître serait très mal avisé de ne pas prendre ses précautions contre le mal que pourrait lui faire celui qui se tient dans son dos, lui prépare ses repas et partage son sanctum lorsqu'il dort.

L'intérêt de ce traitement n'est pas de briser l'égo de l'apprenti mais de lui forger une volonté de fer. Cette pointe de rébellion, d'arrogance ou de désobéissance qui est le premier signe d'une volonté émergeante est alors attisée et se transforme en un tourbillon rageur d'émotions dans l'esprit de l'adolescent, puis en une arme dangereuse que vient aiguïser la rancœur. Le maître Callicléen essaiera de provoquer cet éclat d'insoumission pour l'amener au conflit ouvert tandis que le maître Hippicien guidera son apprenti pour qu'il apprenne à éviter les sanctions à cause de détails techniques et en vienne à mépriser ouvertement les règles quand il pense que son maître ne le regarde pas. Publiquement, les deux types de maîtres affichent leur désapprobation face aux actions de l'apprenti mais s'en réjouissent secrètement.

Si les méthodes d'enseignement de Tytalus échouent à calibrer correctement l'étudiant, le maître ne poursuit pas son éducation. Un apprenti qui ne s'insurge pas contre la dureté de son apprentissage est condamné à se faire exclure de la maison Tytalus : le malheureux sera envoyé dans une autre Maison ou complètement abandonné (il gagnera alors la Vertu de statut social *Apprenti raté*).

## LE GANT DE L'APPRENTI

L'apprentissage prend fin quand l'apprenti décide qu'il en a assez. Après quinze saisons de formation, l'instruction se termine mais le statut de l'apprenti ne change pas comme il pourrait s'y attendre. S'il demande quand aura lieu le Gant de l'Apprenti, on lui répond « pas maintenant ». Il ne fait aucun doute que l'apprenti n'a qu'une hâte, échapper au contrôle de son maître, mais ce que l'on ne lui dit pas, c'est qu'il doit forcer son maître à l'accepter en tant que mage : deman-

der ne suffit pas. Ce n'est que lorsqu'il tentera sérieusement de contraindre son maître à l'accepter que celui-ci organisera une rencontre éristique afin de déterminer, devant témoin, si son apprentissage est vraiment terminé. L'apprenti passe son Gant s'il réussit à forcer son maître à l'accepter comme son égal. Il peut choisir le type de lutte engagée mais, s'il n'introduit pas de magie dans le conflit, le maître le fera. Traditionnellement, le maître n'est pas censé lutter trop durement contre son apprenti mais doit quand même lui poser un défi digne de ce nom. L'apprenti gagne la vertu Confiance en soi, qui est partagée par tous les mages ayant souffert un apprentissage tytalien, lorsqu'il défait enfin son persécuteur.

Un apprenti qui parvient à tuer son maître à n'importe quel moment de son apprentissage est aussitôt élevé au statut de mage, quel que soit le stade de sa formation. Étant donné que le Code précise que le maître est responsable de tout ce que fait l'apprenti, le fait de provoquer son apprenti et de le pousser à tuer son maître équivaut à un suicide. C'est une situation très rare, mais pas inconnue. Les apprentis qui font l'erreur d'assassiner leur persécuteur trop tôt risquent de se retrouver affublés du vice Parens incompetent, reflétant leur apprentissage incomplet. Il se produit la même chose lorsque l'apprenti force le passage de son Gant (et le réussit) avant d'avoir terminé ses quinze saisons parce qu'il ne supporte plus la façon dont son maître le traite. Plus d'un maître ne se satisfait jamais des « preuves » de son apprenti, peu importe le nombre de rencontres éristiques qu'il a affrontées. Au bout de trois tentatives échouées, un autre mage Tytalus conseille généralement à l'apprenti de chercher l'aide d'un Quaesitor qui administrera le Gant à la place (ArM5, p. 169), mais la manœuvre est considérée comme une ignoble façon de rejoindre la Maison à l'issue de laquelle l'apprenti gagne le vice Maître ennemi. La même chose se produit quand il est nécessaire d'informer l'apprenti des conditions dans lesquelles il passe son Gant : aucun maître ne respectera un apprenti qui accepte les nomoi de l'apprentissage sans remise en question.

### Graine d'histoire le ring involontaire

Un personnage non-Tytalus se fait un ennemi d'un Tytalus. Il le combat depuis des années dans toutes les arènes. Quand le non-Tytalus parvient enfin à porter le coup final qui met son adversaire à terre pour de bon, celui-ci l'accueille dans la maison Tytalus. En le vainquant, elle a passé le Gant de la Maison. Désormais, tous les Tytali du Tribunal se réfèrent à la mage comme un membre de leur Maison, à son plus grand embarras.

### REJOINDRE LA MAISON TYTALUS

N'importe quel membre d'une autre Maison et n'importe quel sorcier étranger peut rejoindre la maison Tytalus s'il est prêt à accepter la philosophie du Fondateur exposée dans les Analectes de Tytalus et s'il parvient à forcer un mage Tytalus (de même âge ou plus âgé) à le reconnaître comme quelqu'un de digne, comme par exemple au cours d'un Gant de l'Apprenti. Cependant, la pénurie générale de magiciens cherchant à rejoindre l'Ordre d'Hermès au XIII<sup>e</sup> siècle ainsi que la difficulté à passer le Gant font que la plupart des mages Tytaliens modernes ont été élevés dans la Maison.

[Début d'encadré]

Il n'est même pas nécessaire pour un mage de renoncer à son appartenance à sa Maison pour rejoindre la maison Tytalus : quiconque a fait ses preuves est autorisé à se considérer comme un Tytalus, quel que soit le nom que les autres lui donnent (ou que lui-même se donne). Bien entendu, la maison Tytalus étant la seule des douze Maisons à autoriser la double appartenance, l'Ordre d'Hermès voit ces mages d'un très mauvais œil, même s'ils sont particulièrement rares.

La reconnaissance d'un tiers comme membre de la maison Tytalus est le plus grand honneur accordé aux non-Tytali car ils peuvent estimer faire partie des meilleurs mages. Du fait de la définition plutôt floue de ce qu'est un « membre de la maison Tytalus », il peut arriver qu'un mage gagne ce statut sans le faire exprès, en vainquant sans équivoque un Tytalus qui lui fait passer le Gant de la Maison. À partir de là, les membres de la maison Tytalus persistent à se référer au mage comme à un membre de la Maison, forçant souvent la frustration et l'embarras du mage en question. Évidemment, contraindre la Maison à abroger l'honneur de cette appartenance ne fait que renforcer la conviction des Tytali que le membre réfractaire de la Maison mérite définitivement son statut.

De cette attitude découle également le fait qu'un mage cesse d'être considéré comme un membre de la maison Tytalus si la philosophie de celle-ci le pousse au désenchantement. On n'a pratiquement jamais vu un mage Tytalien se faire bannir de la Maison sans son consentement mais il arrive parfois qu'un mage demande au Primus Tytalus l'autorisation de renoncer à son statut de membre de la Maison. Le mage dispose alors d'une année pour rejoindre une nouvelle Maison avant d'être puni pour vagabondage (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées, la maison Guernicus). Nombreuses sont les Maisons à ne pas faire confiance à un mage qui renonce à la maison Tytalus, partant du principe que tout cela cache quelque plus grand complot.



### Les cabales

*La tragédie engendre l'illusion que l'imposteur est plus juste que celui qui n'a jamais trompé et que le dupe est plus sage que celui qui n'a jamais été trompé.*

— Gorgias

Il est évident que les mages Tytaliens entretiennent une culture propre à leur Maison, axée sur les intrigues et les manigances ingénieuses, et destinée à accroître leur propre pouvoir comme le pouvoir de la Maison, voire même celui de l'Ordre, à travers leurs conflits. Néanmoins, rares sont les disciples de Tytalus à poursuivre leurs plans les plus ambitieux sans assistance. Quand un groupe de disciples de Tytalus cherche à changer la société de manière coordonnée, il forme une cabale. Les rivalités personnelles du mage (avec sa « famille » ou autre) ne regardent que lui mais il n'a pas à se battre seul quand ses intrigues peuvent s'avérer profitables pour les autres.

Une cabale est généralement l'initiative d'un seul mage, qui estime avoir besoin de soutien pour atteindre un objectif spécifique. Il délivre alors des invitations anonymes aux autres Tytali, les enjoignant à venir discuter des plans à mettre à exécution pour atteindre cet objectif. La plupart des mages Tytaliens invitent tous les membres de la Maison vivant à moins de deux semaines de voyage du lieu de réunion choisi, y compris leurs ennemis. Il s'agit toujours d'une invitation écrite qui expose les grandes lignes de l'objectif visé et précise le lieu et le moment de la réunion. Il est toujours considéré de bon ton de se montrer inventif dans la remise des invitations ou de parvenir à la cacher dans le sanc-

tum d'un tiers sans se faire prendre.

Tous les partis intéressés par l'objectif proposé participent à la réunion. La présence est elle aussi anonyme : on recourt systématiquement à la magie pour déguiser l'identité des participants. Même l'organisateur ignore quels sont les membres ayant décidé de participer et tait son identité aux autres. Chaque personne présente a son mot à dire sur les mérites du plan et sur la façon dont il pourrait être mis en place. Un mage peut très bien participer dans l'intention précise d'empêcher la formation de la cabale parce que celle-ci pourrait interférer avec ses propres plans. Sinon, il pourrait laisser entendre, au cours de la réunion, que l'objectif visé est soit impossible à réaliser soit pas aussi intéressant qu'il le pensait, puis se retirer. Tous les partis décidés à poursuivre et à participer au plan doivent prendre un petit bout de parchemin dans une coupe que l'instigateur de la cabale a préparée et qui indique le lieu de la réunion suivante.

La réunion qui suit est une rencontre inaugurale de la nouvelle cabale. Seuls ceux qui sont prêts à participer connaissent le lieu de rendez-vous et s'y rendent. L'anonymat est préservé lors de cette réunion et dans toutes celles qui suivent : à moins qu'un mage ne se trahisse, il ne sera jamais reconnu par un autre membre de sa cabale ou d'une autre. Lors des réunions cabalistiques, on assigne des tâches par consensus et on dresse des plans pour la réalisation de l'objectif de la cabale. Bien entendu, certains des membres de la cabale, sinon tous, poursuivent leurs propres objectifs plutôt que ceux de la cabale et les espions et contre-espions sont chose courante, même si la plupart des membres de la cabale partagent au moins quelque intérêt pour le but que la cabale s'est fixée.

## Les cabales actuelles

Voici quelques exemples détaillés de cabales en activité ou prêtes à se former. Notez que leurs objectifs sont très variables, pouvant aussi bien être francs qu'ambitieux, et que certaines présentent des buts dépassant les limites établies par le Droit hermétique. Ces cabales ont en général des noms plutôt ésotériques et mystérieux, et emploient un symbole pour déléguer anonymement leurs communi- qués à leurs membres.

**La cabale de l'Océan brisé** (symbole : un turbo à quatre lignes, formant chacune un quart de tour, et tournant dans le sens des aiguilles d'une montre). Cette cabale soutient les païens de Lituanie contre l'ordre des Chevaliers tecto- niques.

**La cabale d'Erigone** (symbole : une clef triangulaire). Cette cabale est bien décidée à empêcher Caeclius de Durenmar de devenir praeo du Tribunal du Rhin bien que seule la moitié de ses membres appartienne à ce Tribunal.

**La cabale de la Lance** (symbole : un liège fait de chaînes). Cette cabale protège secrètement une toute nouvelle al- liance des intrigues de son tribunal, bien que son objectif ne soit pas clair. L'alliance qui est sous sa protection ignore tout de ses gardiens.

**La cabale de l'Écil étincelant** (symbole : une conque avec un aigle en son centre). Cette cabale cherche à manipuler le Tribunal de Rome en vue de la colonisation de l'Afrique du Nord.

**La Cabale sans-nom** (symbole : un tourbillon à cinq lignes tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et se repliant l'une sur l'autre pour former un vortex). L'ob- jectif de la Cabale sans-nom, dont on ne parle qu'à demi- mot, est de s'assurer que les autres cabales restent en conflit les unes avec les autres. Elle serait composée des plus puissants archimages Tytaliens et, d'après certains, de Tytalus lui-même. Il se pourrait même qu'il y ait plus d'une cabale avec cet objectif.

Une fois formée, la cabale devient en général un groupe fermé. Cela dit, un mage qui témoigne publi- quement de son adhésion à un objectif que poursuit une cabale peut recevoir, de la part de ses membres, une ou plusieurs invitations à rejoindre le groupe... s'il n'en est pas déjà membre lui aussi ! En principe, les mages reçoivent une invitation à former une nouvelle cabale tous les deux ou trois ans en moyenne, ou plus souvent si la région accueille une population impor- tante de Tytaliens. Une cabale moyenne se compose de trois à six membres et se retrouve une fois tous les deux ou trois ans. Nombre des membres de la maison Tytalus sont membres actifs d'une ou deux cabales et des membres moins actifs de plusieurs autres. Ces ca- bales peuvent même présenter des objectifs opposés et les mages appartenant à deux cabales en conflit ma- nipulent délibérément les deux afin qu'elles finissent par s'affronter pour déterminer laquelle est la plus forte. Les plupart des Tytali s'amusent énormément de ces jeux politiques.

## Intrigue

*Comme le feu met l'or à l'épreuve, les fournaies de l'adver- sité mettent les hommes convenables à l'épreuve.*

— Sagesse de Jésus fils de Sizach, 2 : 5

Le mage Tytalus est dans son environnement natu- rel lorsqu'il se trouve en plein cœur d'une intrigue, que celle-ci soit de son propre fait ou l'œuvre d'un autre. Dans Ars Magica 5e édition, le thème de l'intrigue im- pose au conteur un défi singulier, en termes de concep- tion et d'exécution, de ceux que présentent la plupart des autres thèmes, mais négliger les histoires d'intrigue dans une saga qui compte un ou plusieurs person- nages-joueurs Tytaliens reviendrait à ignorer leurs forces. Le conflit peut également se dérouler (c'est par ailleurs souvent le cas) dans d'autres arènes (en combat ou en certamen) mais la gestion des histoires d'intrigue demande un traitement à part.

Les sections qui suivent offrent tout un ensemble d'éléments importants pour la gestion des intrigues, y compris des règles pour ces déguisements d'infiltration tytaliens que l'on appelle les personae, et des règles concernant les estocades lors des débats politiques. Vous trouverez les règles concernant les agences d'es- pions, de voleurs et autres laquais bien utiles dans les Appendices de ce volume puisque les membres de la maison Jerbiton emploient eux aussi ces agents.

Les aventures basées sur les intrigues sont difficiles à organiser car les actions des joueurs peuvent être très différentes en fonction des stimuli. En général, le meil- leur moyen de procéder est de dresser un portrait d'en- semble de la situation, avec un certain nombre d'issues possibles, chacune entraînant ses propres conséquences. Il est beaucoup plus important de connaître les objectifs des antagonistes que les enchevêtrements de l'intrigue. À partir du moment où le conteur a une bonne idée de l'instigateur de l'intrigue et connaît ses motivations comme ses intentions, alors, tant qu'il agira en accord avec la poursuite de son objectif, l'histoire sera bonne même si les personnages-joueurs le prennent de court. Il est une bonne astuce, dont il ne faut pas non plus abuser, qui consiste à jouer la carte du recul pour créer une intrigue bien ficelée. L'instigateur de l'intrigue est potentiellement plus intelligent et tordu que le conteur mais, pour contourner cela, il faut adapter les actions de l'antagoniste aux actions des personnages-joueurs. En réalité, le conteur décide rétroactivement que l'intri- guant avait planifié chacune de ses actions depuis le début et feint ainsi la capacité à prévoir les actions des personnages. Cela dit, il est important de ne pas contre- carier trop souvent les actions des personnages quand on utilise ce procédé, ni de leur refuser une victoire durement acquise.

## Des histoires d'intrigue

Voici quelques exemples d'intrigues tytaliennes typiques. Elles ont en commun avec les fables que l'on raconte dans la maison Tytalus de présenter Tytalus comme le personnage principal et d'autres Fondateurs dans les rôles embléma- tiques : Guernicus comme le conspirateur associé, Tremere comme le dupe et Flambeau comme l'allié du dupe. Ce sont là des contes, non des récits empruntés à l'histoire, mais ils devraient servir d'inspiration pour les histoires s'appuyant sur l'intrigue.

**DÉLIVRANCE** : Tytalus sauve Tremere d'un danger. Suite à cela, Tremere découvre que c'est Tytalus qui l'a mis en danger en premier lieu. Est-ce trop évident de penser que Tytalus souhaitait simplement que Tremere lui soit reconnaissant ?

**CRIME DE VENGEANCE** : le déshonneur de Guerni- cus par Tremere provoque une violente réaction de Tytalus. Mais n'est-ce pas Tytalus qui a remis à Tremere les preuves contre Guernicus ?

**DÉSASTRE** : il semblerait que Tytalus essuie des défaites constantes, qu'il provoque à dessein. Pourquoi voudrait-il que les autres le perçoivent comme une victime ?

**ADULTÈRE MEURTRIER** : Tytalus persécute Guerni- cus pour avoir soutenu Tremere, le traitant plus mal que ce qu'il a jamais fait subir à Tremere. Serait-ce le signe d'une véritable rupture entre ces anciens alliés ?

**FOLIE** : après avoir traversé un Crépuscule, Tytalus mé- lange toutes ses intrigues, employant les mauvais agents pour les mauvais complots. Ou alors, peut-être cherche-t-il simplement à se faire passer pour faible ?

**CRIME PASSIONNEL INVOLONTAIRE** : le non- venu fils de Tremere s'avère être Tytalus, déguisé.

**ABNÉGATION POUR LES SIENS** : il apparaît que Ty- talus investit toutes ses ressources de son effort désespéré de protéger Guernicus. Il est possible, quoi que très impro- bable, que l'histoire ne cache rien d'autre.

**ADULTÈRE** : Tytalus abandonne Guernicus pour Flam- beau. A-t-il vraiment changé d'avis ?

**DÉCOUVERTE DU DÉSHONNEUR D'UN ÊTRE CHER** : comment réagira la famille mortelle de Tremere lorsque Tytalus lui montrera ce qu'est devenu son enfant ? Plus important encore, comment Tremere s'en trouvera-t-il affecté ?

**ERREUR DE JALOUSIE** : Tytalus raconte à Tremere que l'allié Flambeau du second est allié à Guernicus. Tyta- lus chercherait-il une alliance avec Flambeau, Guernicus ou Tremere ?

**REMORDS** : Tytalus confesse ses crimes à Tremere avec une contrition inhabituelle de sa part. Ce faisant, il im- plique Flambeau dans sa trahison.

**PERTE D'UN ÊTRE CHER** : après la disparition de Tre- mere, Tytalus cherche fébrilement à révéler le crime au grand jour. Dissimuler sa culpabilité avec un air de zèle est une méthode trop transparente pour Tytalus. L'alternative serait que son chagrin est bien réel.

## Les agences tytaliennes

*L'être humain est une mesure de toute chose — de ce qui est, de ce qui n'est pas et de ce qui n'est pas.*

— Protagoras

Les Appendices présentent les règles de recrutement et d'entretien des agents, vulgaires contrôlés de près ou de loin par un chef. Les disciples de Tytalus utilisent très souvent ces agences afin de mener leurs manigances à bien. Les politiciens Tytali y voient une source d'information et de désinformation très utile tandis que les Tytali égoïstes s'en servent pour amasser des res- sources ou satisfaire leurs désirs.

### LES ESPIONS

La maison Tytalus utilise le plus souvent les agents comme espions. Le simple fait d'avoir une source d'in- formation en ville ou dans l'église du coin permet de prévoir très tôt tout problème potentiel susceptible de toucher une alliance et les Tytali utilisent cela à leur avantage personnel. Qui envoie un espion parmi les résidents d'une alliance rivale joue à un jeu bien plus dangereux, mais la manœuvre n'est possible de pour- suites dans le cadre du Droit hermétique que si l'agent récupère ses informations en utilisant la magie.

### LES AGENTS CRIMINELS

Presque aussi souvent que leurs espions, les Tytali recrutent des voleurs comme agents, faisant appel à leurs talents pour le larcin en échange de quoi ils les protègent contre les autorités. La «*Guilde des voleurs*» est un lieu commun de la littérature fantastique et ne trouve pas réellement de contrepartie dans la réalité historique, mais, dans l'Europe mythique, un membre de la maison Tytalus pourrait fort bien consacrer ses efforts à la création d'une telle organisation. Bien entendu, en plus de voler des richesses, les voleurs sont très doués pour la récupération de Liens mystiques avec des lieux ou des individus. Quant à ceux qui n'ont aucune morale, ils pourraient bien se laisser convaincre de pratiquer l'assassinat en plus.

### LES MALFRATS

Un groupe de servants est souvent bien peu pratique lorsque l'on veut œuvrer subtilement. Il est plus avan- tageux de faire appel à des agents pour cela. En outre, il est plus difficile de remonter jusqu'au mage avec ce type d'agents qu'avec un servent. Les malfrats ne sont pas seulement utiles dans les situations où le combat est inévitable : l'intimidation peut être une de leurs capaci- tés aussi redoutable que le maniement des armes.

### LES AGENTS DOUBLES ET LES PRISES DE CONTRÔLE HOSTILES

Il arrive parfois qu'un mage Tytalus tombe sur (ou recherche) un agent au service d'un rival. Il se pour- rait bien que le mage courtise cet agent dans le but d'avoir une taupe à l'intérieur de l'agence rivale. Le recrutement de l'agent répond aux règles normales (cf.

## Agences Tytaliennes

Fidarius entretient un immense réseau d'espions. L'alliance contrôle directement un certain nombre d'agents qui possèdent eux-mêmes leurs propres agences, et ainsi de suite, jusqu'à former de multiples niveaux d'interaction. Ces agents sont des espions, essentiellement de petits criminels, qui surveillent de près les intérêts vulgaires de l'alliance, même si le Primus les utilise parfois au nom de la Maison.

On ignore dans quelle mesure les membres de ce réseau sont des agents secrets des Tytali répondant à d'autres qu'au Primus.

Un mage Tytalien dirige un réseau de marchands sur la mer Méditerranée. Tous les marchands ont accès à des navires et le mage peut souvent s'arranger pour faire passer d'autres personnes sur ces navires au nom d'autres mages, au juste prix.

Plutôt que d'avoir des grogs, un membre solitaire de la maison Tytalius est à la tête de plusieurs capitaines mercenaires et de chefs hors-la-loi, auxquels il peut faire appel à tout moment, dans le cas où ses plans contre son rival porteraient leurs fruits.

Une mage Tytaliennne entretient un réseau d'agents composés d'érudits basés à Rome, à Bologne, à Salerne et à Paris. Elle ne les a jamais rencontrés, toutes les communications se font par écrit et ses agents croient qu'elle est une ermite comme les autres (et qu'elle est un homme). La mage cherche à introduire subtilement la philosophie tytaliennne aux principes éthiques, aux lois et aux préceptes théologiques sur lesquels ces érudits écrivent.

Plusieurs des employés d'un bordel sont en réalité les agents d'un Tytalius. Non seulement ils servent ses besoins, mais ils lui fournissent également une source d'informations sensibles qui lui permet de pratiquer le chantage et de recruter d'autres agents au sein de la communauté locale.

Appendices) : dès que la Force de Contrainte de l'agent atteint zéro, il devient un agent double, travaillant pour les deux agences, mais dont la loyauté va à l'employeur pour lequel la Force de Contrainte est la plus élevée. Si le premier employeur découvre la subordination de son agent, il peut alors le garder comme agent triple, retransmettant de fausses informations.

Pour effectuer une prise de contrôle hostile sur une autre agence, il faut procéder agent par agent mais les mages disposent de méthodes plus rapides. Avec la magie appropriée, un Tytalien peut se faire passer pour le principal de l'agence et, parmi les agents, envoyer une persona (cf. plus bas) prenant les traits du principal original. L'imposteur peut alors utiliser la Force de Contrainte de n'importe quel agent, forgée par le principal, comme si elle était sienne. L'agent croit qu'il travaille toujours pour la même personne et l'imposteur le déménage régulièrement afin de le tenir éloigné de son ancien principal. Ce procédé ne fonctionne que si le principal original n'a pas de contact régulier avec ses agents, sinon la supercherie est trop facilement découverte.

## Graine d'histoire : les agences tytaliennes

Plutôt que d'augmenter la Force de Contrainte d'un agent avec des faveurs, un mage qui utilise les stratagèmes tytaliens classiques placera l'agent dans une position où il sera beaucoup plus redevable au mage. Plus le complot est complexe et alambiqué, plus la récompense en expérience sera élevée et, donc, plus le bénéfice de la Force de Contrainte de l'agent sera grand.

Un agent fait croire à son principal que quelqu'un d'autre a essayé de le recruter comme agent double, mais une enquête approfondie révèle que le dit recruteur n'a jamais existé.

Le rival d'un mage devient l'un des agents du mage, qu'il se fasse passer pour un agent existant (dont il s'est débarrassé) ou possède une persona qui vient de se faire recruter.

Quelqu'un s'en prend aux agents d'un mage, éliminant la source de leur Contrainte ou, tout simplement, les agents eux-mêmes. L'ennemi doit avoir accès à l'identité de ces agents depuis l'intérieur. Qui est donc la balance ?

## Déguisements et personae

Le personnage que nous sommes fuit fatalement par ressembler aux choses avec lesquelles nous passons l'essentiel de notre temps.

— Antiphon

Dans la poursuite de ses intérêts, le mage Tytalien a souvent besoin d'un déguisement. En plus de lui épargner le désagrément de se faire reconnaître, ce déguisement lui est souvent utile pour se fondre sans heurt dans une communauté et s'y faire accepter pour ce qu'il n'est pas. Les déguisements magiques ont cependant leurs désavantages (cf. La magie d'Imposture, plus bas) et beaucoup de mages Tytali ont donc perfectionné l'art du déguisement vulgaire. Les mages adoptent rarement des déguisements permanents car cela interromprait trop lourdement leurs études magiques. Cependant, un mage dont l'alliance se trouve au cœur d'une zone peuplée, ou à proximité, pourra sûrement conserver son déguisement sans perdre trop de son temps, même s'il lui faudra trouver une très bonne explication au fait qu'il n'est pas toujours présent pour prendre part aux aspects normaux de la vie en ville. Le plus souvent, les mages Tytali adoptent une identité sans domicile fixe, que ce soit celle d'un vagabond, comme un bohémien ou un musicien, ou de quelqu'un qui voyage beaucoup du fait de son métier, comme un marchand ou un chasseur.

## LES DÉGUISEMENTS À COURT-TERME

Le déguisement à court-terme n'est utilisé que quelques fois tout au plus et emploie des accessoires vulgaires pour changer l'apparence du mage. Il est pratiquement impossible d'adopter le déguisement d'une personne spécifique sans magie, mais un imposteur de talent saura utiliser les vêtements, les teintures capillaires ou les perruques, voire même le maquillage, pour modifier son apparence de manière significative. L'utilisation des déguisements est une fonction de la compétence Tromperie. S'il dispose de suffisamment de temps et d'un matériel convenable, le personnage peut

se donner un air suffisamment différent pour duper les autres. Afin de déterminer la réussite de son déguisement, faites un jet d'Intelligence + Tromperie contre un Facteur de difficulté de base de 9, modifié en fonction de la magnitude du changement désiré, comme indiqué dans l'encadré ci-dessous.

**JET DE DÉGUISEMENT** : Int + Tromperie + dé de tension contre Facteur de difficulté de 9 + modificateurs.

Le conteur devrait effectuer le jet au nom du personnage afin que le joueur ne sache pas si son déguisement est réussi ou non. S'il réussit, le déguisement suffit à éviter toute question de la part de ceux qui croisent le personnage de manière fortuite mais, si le personnage déguisé souhaite interagir avec un tiers, alors le joueur doit faire un jet de Présence + Tromperie en opposition avec le jet d'Intelligence + Connaissance des gens de la personne qu'il essaye de duper. Si le personnage déguisé réussit son jet, il parvient à tromper l'autre. Le personnage doit avoir les Compétences appropriées pour que le déguisement soit réussi : le jet de Déguisement couvre le fait de parler allemand comme un paysan plutôt que comme un mage instruit, mais le mage doit être capable de parler l'allemand pour cela ! Les jets pour les déguisements à court-terme ne sont pas affectés par le Don mais tous les jets sociaux réalisés alors que l'on est déguisé reçoivent les malus habituels et les gens accueillent toujours le mage, même déguisé, avec méfiance et suspicion.

## LES DÉGUISEMENTS D'INFILTRATION

Il arrive parfois qu'un mage doive intégrer une communauté spécifique pendant quelques temps pour mener l'une de ses intrigues à bien. Peut-être espionne-t-il une alliance rivale, qu'il réunit des informations dans le palais d'un évêque, voire même qu'il se cache de ses ennemis. Dans ces situations, un déguisement physique est souvent insuffisant puisque, sur le long terme, il finit par être découvert. Au lieu de cela, le personnage peut se déguiser en adoptant une toute nouvelle identité au sein du groupe ciblé. Il se choisit un rôle à jouer, qu'il complète d'une personnalité, d'une histoire et de petites manies, puis il intègre cette nouvelle identité à la communauté choisie.

Les déguisements d'infiltration ont un nom, un travail et une personnalité indépendants de ceux de leur créateur. Une fois que la nouvelle personnalité a été développée, le mage se glisse dans le costume approprié, intègre la communauté à infiltrer et réalise une action d'éclat devant témoin, imprimant ainsi son personnage dans l'esprit des résidents. Cet acte apporte une nouvelle Réputation au personnage déguisé, d'une valeur de 1 (ArM5, p. 248). Pour établir cette réputation en premier lieu, il faut souvent réussir un jet de Déguisement mais, une fois établie, la Réputation du personnage le dispense des autres jets de Déguisement éventuels. Néanmoins, si jamais il fallait que le mage convainque d'autres personnes de la validité de sa couverture (si un prêtre suspicieux lui pose des questions ou s'il essaye de dissimuler la bourde d'un camarade), alors le Facteur de difficulté du jet de Déguisement serait réduit de la valeur de cette Réputation.



## Modificateurs du jet de Déguisement

Circonstances (toutes celles qui s'appliquent)	Mod.	Exemple
Changement de statut social	+3	Le mage se déguise en paysan
Altération mineure de l'apparence physique	+1	Teinture des cheveux
Altération majeure de l'apparence physique	+3	Le mage devient obèse ou 2,5 cm plus grand
Changement de sexe	+6	Le mage devient une mage
Préparation minimale	+3	Moins de cinq minutes pour fabriquer le déguisement ou accès à un costume limité
Sans préparation	+6	Moins de cinq tours pour fabriquer le déguisement ou accès à un costume basique

**Exemple :** Carolus Furax décide de développer la persona d'un mercenaire, estimant que ce travail constituera une bonne raison à ses longues périodes d'absence dans son village mais lui donnera aussi l'occasion d'échanger des histoires de guerre avec la garde urbaine et, plus important encore pour ses manigances du moment, avec les soldats du baron, qui fréquentent une certaine taverne de la ville. Il se choisit donc le nom de « Reynard », se procure quelques armes et une armure et, après avoir étudié les servants de son alliance pendant quelque temps, s'en va se pavaner dans la taverne où il se commande à boire. Il s'est arrangé pour que des « voleurs » (qui sont en réalité ses servants) lancent une attaque, ce qui lui permet de les repousser et de défendre les résidents. Une fois ce fait accompli, Carolus acquiert la Réputation de Reynard le mercenaire, avec une valeur de départ de 1.

La seule limite aux rôles déguisés en société est la capacité du mage à se mettre dans une situation qui lui permettra d'établir le rôle voulu de manière convaincante. Si le mage est capable de convaincre le clergé local et les habitants de la ville qu'il est un prêtre, il pourrait potentiellement revendiquer la paroisse, mais la plupart des Tytali optent pour des rôles moins voyants. En général, un déguisement d'infiltration pour lequel il faut normalement posséder une Vertu de statut social mineure (comme Prêtre) implique également que le personnage gagne un Vice d'histoire mineur car il doit s'acquiescer des obligations de son rôle, même s'il profite aussi des quelques avantages mineurs que celui-ci lui apporte. Un déguisement qui entraîne normalement l'acquisition d'une Vertu de statut sociale majeure (comme Noble propriétaire terrien) requiert l'attention qu'un Vice d'histoire majeur nécessite normalement pour maintenir le déguisement qui, même ainsi, est impossible à maintenir sur le long terme. Un déguisement d'infiltration dont le maintien nécessite des Vertus autres que des Vertus de statut social comme Influence temporelle ou Richesse, est impossible à développer.

Chaque fois qu'un personnage réalise une action qui confirme le rôle qu'il joue en société, il gagne un point d'expérience dans sa Réputation, qui augmente comme une Compétence. Vivre réellement dans une communauté pendant une saison et entretenir des contacts réguliers avec ses membres suffit généralement à rapporter deux points d'expérience dans la Réputation, tandis que des visites régulières pendant toute une saison ne rapportent qu'un point d'expérience. Un mage qui ne rend qu'une brève visite par saison à la communauté (pour éviter les malus de travail de laboratoire, par exemple), ne gagne que deux points d'expérience par an. Le mage peut accélérer le processus d'établissement de sa Réputation en organisant des événements dignes

d'intérêt au profit de ceux qu'il essaye de duper (un point d'expérience par événement) mais doit, pour cela, avoir les Compétences appropriées (ou être capable de cacher son manque de compétence grâce à des subterfuges ou à la magie) pour ne pas voir ses efforts gâchés. Les événements qui l'unissent à la communauté (si, par exemple, il se marie, fait des enfants ou endosse un rôle de préfet) lui valent également un point d'expérience dans la Réputation. Dans tous les cas, une Réputation qui augmente de plus de deux points d'expérience par saison éveillera probablement les soupçons à cause des efforts excessifs du mage.

Le Don est le plus gros inconvénient pour les mages qui cherchent à endosser un déguisement d'infiltration. Toutefois, à mesure que la fausse identité devient bien connue au sein d'une société, les effets de méfiance et de jalousie qu'engendre le Don diminuent (à condition que le personnage ne fasse rien pour les confirmer) puisque les gens qui l'entourent s'habituent à lui. Le personnage soustrait alors sa valeur de Réputation au malus des jets sociaux imposés par le Don, mais uniquement quand il traite avec ceux avec lesquels il entretient des contacts réguliers. Cet effet décroissant du Don ne s'applique pas aux étrangers, seulement à ceux qui apprennent à bien connaître le mage : c'est une formalisation de l'effet que l'on observe normalement après des contacts prolongés avec un individu possédant le Don (ArM5, p. 122).

**Exemple :** Carolus devient un visiteur régulier du village (notamment de sa taverne), régaland les patrons des histoires de toutes les batailles qu'il a livrées au cours de ses périples (alors qu'en réalité, il était de retour dans son alliance pour poursuivre ses études magiques). Au bout de deux ans et d'une autre démonstration de ses capacités martiales, la persona de Reynard le mercenaire a une Réputation de 2. Dans ce village, il ne souffre que d'un malus de -1 à ses interactions sociales à cause du Don.

Étant donné que les déguisements d'infiltration impliquent un changement radical dans les manières et la personnalité du mage, ceux qui le connaissent comme mage pourraient ne pas le reconnaître lorsqu'il est déguisé car la capacité à reconnaître quelqu'un s'appuie énormément sur le contexte. Si un mage devait entrer dans la localité où vit sa couverture sans son déguisement, les habitants pourraient le reconnaître mais il est impressionnant de voir comme une situation peut rendre aveugle devant l'évidence. Sans les manières et le costume distinctif de son déguisement, le mage apparaît comme une personne tout à fait différente, même s'il partage les mêmes traits physiques. Cela dit, les effets du vice Erreur sur la personne pourraient temporairement

## Graine d'histoire : renaissance identitaire

Un mage Tytalien sombre dans un Crépuscule prolongé et devient l'une de ses persona. Il perd tous les souvenirs de sa vie en tant que mage et ne peut plus utiliser la magie, perdant conscience qu'il y a accès. Peut-être était-il en possession d'une information secrète importante dont les personnages-joueurs ont besoin. Si ja mais les personnages-joueurs, ignorant tout de l'état du mage, lui révélait l'existence de l'Ordre, sa persona risquerait de très mal réagir et se mettre à répéter leurs secrets au monde.

ment s'appliquer à un mage dans cette situation. Naturellement, ses chances d'être reconnu dépendent largement de son degré d'interaction avec les autres, à quel point l'observateur le connaît, etc. Il y a peu de chance qu'un vulgaire familiarisé avec sa couverture rencontre un jour le même individu dans un cercle hermétique. L'inverse est un peu plus probable mais, selon le Droit hermétique, un mage a droit à son intimité et n'a pas à se justifier devant un autre sur les raisons l'ayant poussé à se faire passer pour un vulgaire. À partir du moment où les interactions entre le mage et les personnages qui le connaissent dans son autre vie restent minimales, il est peu probable que le déguisement du mage soit découvert, bien que, si une conversation s'ensuivait, le joueur du personnage sous couverture devrait alors faire un jet de Déguisement, comme indiqué plus haut.

Les déguisements d'infiltration ont une durée de vie limitée. Si un mage cesse d'exposer la communauté à son identité déguisée, alors la communauté finit par l'oublier et sa Réputation s'évanouit tout doucement. Après un nombre d'années de silence égal à sa valeur de Réputation, cette Réputation baisse d'un point par an. De plus, la Réputation négative du Don est rétablie à sa puissance originale si le mage essaye de réutiliser sa persona après cette période de silence.

## LES PERSONAE

Un mage qui possède la Vertu surnaturelle mineure Persona possède la Compétence surnaturelle du même nom (cf. encadré) qui lui apporte le pouvoir de créer un petit nombre de déguisements parfaits. Chacune de ces personae gagne automatiquement une Réputation de 1 à la création, et tout point d'expérience appliqué à la compétence Persona s'applique également à la Réputation de toutes les personae du mage. Une persona est plus qu'un simple déguisement physique. Chaque persona a ses propres schémas de langage, sa propre personnalité et ses propres manies. Une persona ne permet pas d'imiter un individu spécifique (le mage ne peut pas devenir le duc Tybol, par exemple) mais le personnage peut développer une persona ayant suffisamment des traits physiques et des manières comportementales du duc Tybol pour faire croire aux autres qu'il est son fils illégitime. Quoique magique, la Compétence surnaturelle Persona fait appel à une forme de magie très subtile : au moment de la transformation, elle est détectable comme s'il s'agissait d'un sort Muto Corpus de niveau 10 mais, à chaque lever ou coucher de soleil qui passe après l'endossement de la persona, la magnitude diminue d'un point. Les magnitudes négatives de sort ne sont détectables que grâce à une puissante magie Intellego Vim (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées). S'il est besoin d'un niveau de sort équivalent pour quelque autre raison (comme, par exemple, pour Vision de la vraie forme ou Brise du silence), le niveau de sort équivalent est égal à cinq fois la valeur dans la Compétence.

## Nouvelle Compétence surnaturelle : Persona\*

Un personnage qui possède cette Compétence (et la Vertu appropriée, cf. Les nouvelles Vertus) peut altérer son apparence pour adopter une autre identité. Il peut altérer n'importe quel aspect de son apparence : couleur des yeux et des cheveux, teint, forme du nez, carrure et taille (dans les limites de sa Taille), âge apparent et même le sexe. Ces changements sont complets, à l'épreuve même d'une observation vulgaire intime, mais n'altèrent pas la nature profonde du personnage. De ce fait, toutes les valeurs de Caractéristique restent les mêmes, les Vices et les Vertus sont transférés à toutes ses nouvelles formes et un personnage masculin ne peut pas tomber enceinte en adoptant la persona d'une femme.

L'adoption d'une nouvelle identité nécessite :

- un tour de concentration et
- un jet d'Énergie + Persona contre un Facteur de difficulté de 9.

Retrouver sa forme naturelle nécessite la même concentration et le même jet. Chaque identité a ses propres Traits de personnalité et excentricités comportementales, et aucun jet de Déguisement n'est requis pour convaincre les autres du rôle joué : il ne s'agit pas d'un déguisement mais d'une toute nouvelle personne.

Le personnage gagne une identité par point qu'il possède dans sa compétence Persona. Chaque fois que sa Compétence augmente d'un point, le personnage doit définir une nouvelle identité.

Spécialisations : prêtres, paysans, mages.

## Déguiselements hermétiques et personae

Il est tout à fait faisable, pour un mage Tytalus, de maintenir un déguisement d'infiltration ou une persona dans une autre alliance s'il partage son temps entre les deux alliances et a une explication plausible pour ses absences. Il lui faudra également s'assurer que ses identités ne pourront jamais se rencontrer et que ses deux groupes de sodales n'entrent jamais en contact. A moins que la charte d'une alliance n'interdise explicitement au mage d'être membre de plusieurs alliances, il n'y a rien, dans le Code, qui empêche pareille situation bien qu'en cas de découverte, elle pourrait soulever quelques questions concernant les motivations du mage Tytalus ayant mené cette double vie.

Aucun Tytalus n'a jamais été pris à se faire passer pour un Quaesitor mais, si cela devait arriver, alors toutes les décisions que le « Quaesitor » aura prises seraient réexaminées et il y a peu de chance que le Tytalus échappe à la sanction du Tribunal. Une affaire fut portée devant le Tribunal de Normandie contre un mage qui s'était fait passer pour une Toque Rouge, gagnant ainsi accès à des communications privées entre ses rivaux. Le mage fut poursuivi et condamné pour scruation car il avait utilisé la magie pour prendre l'apparence d'une Toque Rouge mais, s'il n'avait pas fait cela, rien dans le Code n'aurait indiqué qu'il avait commis un crime hermétique.

## L'art subtil du débat

*Il faudrait détruire la gravité de l'adversaire par le rire et son rire par la gravité.*

— Gorgias

Les règles ci-dessous présentent comment régler une querelle par le débat. Elles sont réparties en deux sections : la mise à l'épreuve de la force des positions de chacun pendant le débat, et les conséquences de la victoire du débat sur l'opinion des observateurs. Naturellement, s'il n'y a aucun observateur de présent, ou si le problème n'est pas très important, alors la deuxième étape n'est pas nécessaire. Cela dit, elle est d'une importance vitale pour le mage qui poursuit ou défend une affaire au Tribunal.

## La résolution des différends

Les règles du débat sont très semblables à celles du certamen, présentées dans *Ars Magica* 5e édition, et l'objectif est très similaire. Plutôt que d'épuiser l'adversaire, le personnage s'en prend à ses arguments. Chaque tour du débat peut durer quelques minutes ou quelques heures, en fonction de la complexité du problème soulevé. Avant que le débat ne commence, les adversaires doivent décider combien de temps le débat se poursuivra. Un arbitre indépendant (comme le praeco dans un Tribunal) peut autoriser le débat à se

poursuivre pendant un nombre prédéfini de tours (généralement de 5 à 10) ou alors, décider arbitrairement du moment où il se termine. Le débat se termine systématiquement si une attaque de son adversaire laisse le débatteur « inconscient ».

À chaque tour du débat, le personnage choisit laquelle de ses trois Compétences d'attaque (Connaissance des gens, Intrigue ou Arts libéraux) et laquelle de ses trois Compétences de défense (Charme, Tromperie, Commandement) il utilise. Comme en certamen, les règles du débat dépendent de six totaux.

**TOTAL D'INITIATIVE** : Perception + dé de tension

**TOTAL D'ATTAQUE** : Communication + Compétence d'attaque + modificateur d'attaque + dé de tension

**TOTAL DE DÉFENSE** : Intelligence + Compétence de défense + dé de tension

**AVANTAGE D'ATTAQUE** : total d'Attaque - total de Défense (si le total d'Attaque est supérieur)

**TOTAL D'AFFAIBLISSEMENT** : Présence + Avantage d'attaque

**TOTAL DE RÉSISTANCE** : Réputation positive la plus haute + valeur de Confiance

La Fatigue infligée par le débat n'est pas physique mais affecte tous les arguments des adversaires de manière identique. Si un débatteur possède la vertu Clarté de pensée, baissez d'un point les malus associés aux Niveaux de Fatigue réduits, uniquement pour la fatigue du débat. Si un débatteur possède la vertu Volonté de fer, alors il reçoit un bonus de +3 à son Total de Résis-



tance. Les Vices et les Vertus qui affectent la fatigue physique (par exemple, Endurance) n'influent pas sur la fatigue du débat.

La Compétence choisie pour le Total d'Attaque détermine le style oratoire du débatteur pour le tour, tandis que la Compétence de défense détermine quels sont les arguments ou la tactique qu'il emploie. Par exemple, une menace n'a aucun poids si le personnage ne possède pas Commandement pour l'appuyer, et un mensonge franc sera trop transparent pour affecter l'adversaire si le personnage ne possède pas Tromperie. Des exemples sont présentés ci-dessous : on encourage les joueurs à paraphraser les paroles de leur personnage et d'expliquer comment ils s'y prennent pour utiliser ces approches particulières pendant le débat.

**CONNAISSANCE DES GENS** s'appuie sur la compréhension des motivations et du comportement humain pour sécuriser un avantage.

- Charme : le personnage offre un compromis ou fait un compliment désarmant.

- Tromperie : le personnage soutient son argument avec une fabrication intégrale de la vérité.

- Commandement : le personnage profère une menace ou une insulte personnelle contre son adversaire.

**INTRIGUE** représente la capacité du débatteur à manipuler son adversaire pour l'attirer dans ses pièges et à recourir aux sales coups.

- Charme : le personnage égare ou dérouté son adversaire avec un commentaire obtus.

- Tromperie : le personnage laisse entendre qu'il sait des choses que son adversaire ne voudrait pas voir révélées publiquement ou cite de fausses sources.

- Commandement : le personnage répand des ru-

meurs alarmistes concernant les arguments de son adversaire ou laisse entendre qu'il a des amis bien placés.

**ARTS LIBÉRAUX**, notamment la spécialisation en Rhétorique, détermine la capacité du débatteur à utiliser des techniques verbales sophistiquées contre son adversaire.

- Charme : le personnage emploie l'hyperbole et la rhétorique pour semer la confusion chez son adversaire par l'érudition, le distayant ainsi du problème en cours.

- Tromperie : le personnage taquine son adversaire avec des traits d'esprit ou joue sur la foule en utilisant des postulats basés sur leur popularité davantage que sur leur justesse.

- Commandement : le personnage interroge énergiquement son adversaire ou soulève la question de savoir s'il a suivi la procédure correcte.

Les styles de débat particuliers sont plus efficaces contre certaines tactiques que d'autres et le débatteur est souvent contraint d'adapter son style de débat plusieurs fois au cours du débat pour essayer de s'assurer le meilleur avantage. Pour chaque Total d'Attaque, l'attaquant gagne un Modificateur d'Attaque basé sur la Compétence de défense utilisée par son adversaire. Reportez-vous à la table suivante :

	Charme	Tromperie	Commandement
Connaissance des gens	+3	-3	0
Intrigue	0	+3	-3
Arts libéraux	-3	0	+3

**Exemple :** pendant ce tour de débat, dans un Tribunal, Moratamis essaye d'interroger Carolus sur ses activités tandis que Carolus la met en colère (pour le plus grand plaisir de la foule) avec des paroles désarmantes. Moratamis attaque avec Arts libéraux et se défend avec Commandement. Carolus attaque avec Connaissance des gens et se défend avec Charme.

Carolus remporte l'initiative et attaque le premier. Son Total d'Attaque de Connaissance des gens ne reçoit aucun bonus contre la défense de Commandement de Moratamis mais, quand elle contre-attaque, elle reçoit un malus de -3 à son Total d'Attaque d'Arts libéraux puisque Carolus se défend avec Charme.

Lors du tour suivant, elle essaye de poursuivre son interrogatoire mais Carolus a changé de tactique, passant tout à coup des compliments aux commentaires obtus chargés de sous-entendus qui l'embrouillent (il utilise toujours Charme mais, cette fois-ci, avec Intrigue). Carolus profite maintenant d'un bonus de +3 à son Total d'Attaque en plus d'infliger un malus au Total d'Attaque de son adversaire, comme au tour précédent. Moratamis changera probablement de tactique au tour suivant.

## Les arguments gagnants

Les règles du débat peuvent être transposées à un contexte plus large si l'issue du débat peut convaincre les spectateurs des mérites de l'opinion des débatteurs. Le débat met à l'épreuve les forces et les faiblesses de la position de chacun des adversaires sur le problème soulevé, mais ce sont les observateurs extérieurs qui déterminent quel adversaire remporte réellement la dispute. Dans un Tribunal, cette distinction est encore plus évidente car les décisions sont prises par vote et la façon dont l'observateur vote sur une affaire ne dépend pas seulement de qui remporte la dispute, elle est également influencée par les alliances et les inimitiés.

Si un débat se termine parce que l'argument d'un adversaire perd 5 niveaux de Fatigue ou plus, alors le vainqueur est évident. Sinon, l'adversaire dont l'argument a le plus petit malus de Fatigue est jugé vainqueur technique. Pour transformer la victoire d'un argument en une victoire de vote, le conteur doit d'abord répartir les observateurs du débat en différentes factions, selon les inclinations initiales de chacun pour la défense, l'accusation ou aucun des deux principes. Quand un débat présente plus de deux adversaires, la répartition est plus complexe mais le concept général reste le même. Le nombre de votes de chaque faction devrait être détaillé par le conteur car ce nombre ne correspond pas forcément au nombre de mages. La faction neutre est la plus importante : l'objectif principal de tout débat devant un Tribunal est de rallier les membres de cette faction à sa cause, mais ces votants s'abstiennent, à moins d'être influencés d'une manière ou d'une autre. Une fois que les spectateurs ont été divisés en trois camps, calculez la Force d'argument du vainqueur :

**FORCE D'ARGUMENT :** différence entre le nombre de Niveaux de Fatigue perdus

Reportez-vous à la table ci-dessous pour connaître les effets de la Force d'argument sur les dispositions de vote du public. Notez que si un débatteur défait ouvertement son adversaire, alors certains des alliés de son adversaire seront si influencés par la force d'argument

## Le pouvoir de la vérité

Un personnage souhaite démentir d'une thèse clairement défaillante, ou un personnage auquel le public témoigne un mépris accablant, risque de commencer le débat déjà « fatigué » : il devrait appartenir au conteur de déterminer la sévérité de cette fatigue. Dans une rencontre critique un Tytalis pourrait adopter les positions les plus absurdes contre une proposition manifestement fausse, afin de prouver son talent d'avantage que pour déterminer la vérité du problème.

Si un personnage sait que la position qu'il adopte est fautive, alors ses Totaux de Défense recourront des malus à cause de son Trait de personnalité Sincère, le cas échéant. Les Traits de personnalité sournois ne rapportent aucun bonus dans ces situations.

du vainqueur qu'ils abandonneront leur faction et voteront pour le gagnant.

Force d'argument	Description	% de votes neutres	% de votes hostiles
1	Pas concluant	—	—
2	Avantage	10	—
3	Avantage marqué	20	—
4	Victoire nette	30	—
5	Victoire triomphale	40	10
6	Victoire historique	50	20
7	Victoire écrasante	60	30

Après avoir déterminé le vote du Tribunal, le conteur devrait comptabiliser les résultats afin de définir l'issue finale du débat. Notez que les votants neutres qui ne se laissent pas influencer s'abstiennent de voter.

Exemple : Moratamis la Quaesitor est une figure populaire du Tribunal. Sur les cinquante-cinq votants présents, le conteur estime que vingt d'entre eux sont de solides alliés de Moratamis tandis que Carolus ne bénéficie du soutien certain que de dix autres mages. Il remporte toutefois le débat avec une Force d'argument de 3, ce qui signifie qu'il se rallie 20% des vingt-cinq votants neutres, pour un total de cinq votes supplémentaires. Cela ne lui donne que quinze votes, ce qui ne suffit pas à lui faire gagner l'affaire. Il lui aurait fallu une Force d'argument d'au moins 5 pour remporter cette question, qui lui aurait rallié 40% des votes neutres (dix votes supplémentaires) et 10% des votants de la faction de Moratamis (deux votes supplémentaires). À la place, Carolus répète mentalement son appel « contrit » à la pitié.

## Remplacer le débat par le certamen

Pour les problèmes personnels présentés devant le Tribunal, on utilise souvent le certamen pour résoudre les différends. Si le certamen vient remplacer un débat officiel, alors le résultat du combat est définitif, qu'importe l'érudition ou la force de persuasion du perdant. Néanmoins, le certamen peut également servir à résoudre des questions uniques intégrant un problème plus grand, auquel cas le vainqueur du certamen ne remporte pas forcément les votes. Par exemple, un témoignage contradictoire au sujet des intentions d'une action peut être résolu en certamen sans que l'intégralité du problème ne soit réglée pour autant. Dans ces situations-là, utilisez simplement les Niveaux de Fatigue vraiment perdus plutôt que les Niveaux de Fatigue du débat pour calculer la Force d'argument du vainqueur.

## LES PRÉCÉDENTS

Comme précisé dans Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées, au chapitre concernant la maison Guernicus, la plupart des affaires (c'est-à-dire celles qui présentent un intérêt légal évident) ne vont pas jusqu'à l'audience publique, un Quaesitor jouant le médiateur avant la présentation au Tribunal. Les affaires qui vont jusqu'aux chambres de débat de l'Ordre sont celles pour lesquelles l'interprétation du Code n'est pas parfaitement claire, et ce sont dans ces situations que les mages politiques tels que les Tytali excellent.

Une fois que les preuves de l'affaire ont été présentées par les deux parties sous forme de témoignages, les deux camps s'engagent dans un débat devant le Tribunal. En général, le praeco met fin au débat si la bataille dépasse dix tours. Chacun des témoignages d'un camp ne peut servir qu'une seule fois par débat à soutenir un argument. L'accusation peut utiliser un témoignage pour accroître son Total d'Attaque tandis que la défense peut utiliser un témoignage pour augmenter son Total de Défense. Une fois qu'un témoignage a été utilisé lors d'un tour, il ne peut plus être utilisé de tout le débat. Le joueur devrait décrire comment il utilise son témoin afin d'appuyer la technique de débat qu'il emploie pour bénéficier du bonus indiqué dans la table suivante :

Type de témoignage	Bonus
Témoignage écrit	+1
Témoignage d'un vulgaire	+1
Témoignage d'un personnage socialement inférieur (apprenti, familial, etc.)	+2
Témoignage d'un pair (un autre mage)	+3
Témoignage ratifié par examen quaesitorial	+3 (cumulable)

## Exemples de propositions d'affaire

**CLARIFICATION :** un mage tient à démontrer clairement qu'un sorcier étranger donné est un ennemi de l'Ordre.

**ADDITION :** un mage doit décliner son nom et son Tribunal d'accueil lorsqu'un autre mage le lui demande. Le proposant voudrait que les apprentis puissent, eux aussi, avoir le privilège de recevoir ces informations.

**ALTERATION :** certains mages du Tribunal de Loch Loglean veulent ajouter une clause au Droit péripatéticien qui leur permettrait de se voler leurs sources de vis afin de conserver leurs longues traditions pour le pillage.

## Autres utilisations des règles du débat

Les débats ne se limitent pas à leur intérêt dans les couloirs des Tribunaux de l'Ordre. Les cours de justice vulgaires peuvent, elles aussi, se laisser convaincre par un argument de poids, qu'importent les preuves. Dans la plus grande partie de l'Europe Mythique, le vainqueur du débat est jugé vainqueur de l'affaire, à moins que l'arbitre de la justice ne soit corrompu. Dans le Royaume d'Angleterre, c'est la Common Law qui domine, instituant un jury (de douze, vingt-quatre ou quarante-huit pairs) qui juge l'affaire. Ces procès devraient être menés sur la base du système de vote présenté plus haut. Toutefois, les jurés devaient être répartis équilibrément entre les factions amicale, neutre et hostile. Si un personnage possédant le Don se retrouve jugé, seuls 10% des jurés débattent le procès avec une position sympathique à l'égard du personnage. En outre, le malus social qu'impose le Don est appliqué au Total de Défense du mage lorsqu'il débat avec des vulgaires devant témoin.



## LES PROPOSITIONS D'INSTANCE

Les propositions d'instance prennent place quand un mage cherche à apporter une correction, une clarification ou un ajout au Droit hermétique. Dans ces cas-là, le débat se tient entre le proposant et le reste du tribunal. Tous les mages peuvent participer au débat avec le proposant et, quand le praeco estime que le dossier a été pleinement discuté, il interrompt le débat pour en appeler au vote. En termes de jeu, le débat se déroule sur un nombre de tours prédéterminé, entre cinq et dix tours généralement (bien que les joueurs ne sachent pas à l'avance combien de tours il durera). Chaque tour, le proposant est confronté à une question ou à une objection de la part d'un membre du public. Le conteur devrait présenter l'argument de chaque adversaire, autoriser le mage à y répondre, puis faire un jet de débat. Il devrait assigner une valeur d'Attaque et une valeur de Défense à chaque interrogateur, mais le proposant n'affronte qu'un seul adversaire (l'ensemble du Tribunal) et les coups qu'il porte n'atteignent que cette seule entité.

Quand tous les points ont été débattus, la Force d'argument du proposant détermine la marge de réussite.

Néanmoins, cette Force d'argument peut souffrir d'un malus déterminé par le type de modification que le mage souhaite apporter au Code. Les mages se méfient des modifications drastiques apportées au Droit hermétique et, plus les altérations requises sont importantes, plus il est difficile de remporter la partie. Une clarification ne propose pas de modification du Code, demandant simplement à ce que soit clairement expliquée la position du Tribunal quant à un point spécifique. Un ajout n'entraîne pas non plus de modification du Code, élargissant simplement la définition d'un point spécifique pour couvrir une situation plus générale. Par contre, une altération du Code suggère le caractère incorrect d'une décision antérieure, qui devrait être remplacée par une version supérieure, évidemment redigée par le proposant. Notez qu'un Tribunal régional ne peut apporter de modifications qu'au Droit périphérique local, même s'il peut recommander qu'une proposition d'instance ayant été acceptée soit portée devant le Grand Tribunal suivant, où elle pourrait modifier le Droit tel qu'il est pratiqué dans tous les Tribunaux.

TYPE DE DOSSIER MALUS à la Force d'argument

Clarification	0
Ajout	-1
Altération	-3
Dossier présenté devant le Grand Tribunal	-1 (cumulatif)

## Les personnages

*Un mage qui ne compte pas au moins un mage tombé en disgrâce parmi ses ancêtres fait montre d'un manque d'initiative évident.*

— Erik von Ribe, filius de Targillia

La maison Tytalus est un groupe diversifié. Contrairement aux autres Maisons, elle n'exige pas que ses membres descendent du Fondateur ou adhèrent à un Culte des mystères. Elle attend simplement d'eux qu'ils adhèrent à la philosophie de la Maison. Au cours des premières décennies de l'Ordre, la Maison se développa rapidement, attirant des magiciens accomplis issus de traditions agressives et capables de surpasser les Tytali dans les rencontres éristiques. Après la fondation de la maison Ex Miscellanea, cet afflux de nouvelles recrues s'est tari et pourtant, les autres Maisons continuent d'alimenter cette tradition de croisement puisque la maison Tytalus est l'une des rares destinations possibles pour les mages qui renoncent à leur lignée ou à leur culte. De ce fait, les mages de la maison Tytalus ne présentent pas beaucoup de ressemblances entre eux, ne privilégient aucun type de magie et n'ont pas de Vices ou de Vertus définis, à l'exception de la vertu Confiance en soi, qui est un produit de leur apprentissage difficile.

Il existe toutefois deux groupes au sein de la Maison, qui pratiquent chacun un type de magie spécifique, tous deux hérités de Tytalus. Les Titanoi sont un Culte des mystères héritier de la tradition magique du Fondateur tandis que les mages lépreux sont une lignée qui tire sa force de la terrible maladie qui se transmet de maître à

élève depuis Tytalus lui-même. (Cf. plus bas pour une description plus détaillée de ces deux groupes.)

Il y a quelques thèmes généraux à ne pas oublier lorsque l'on crée un mage de la maison Tytalus. Il est très important d'avoir une idée claire de la nature profonde du personnage car les conflits auxquels il sera confronté au cours de sa vie ont pour but de l'améliorer. La plupart des mages Tytali présentent donc un **Vice de personnalité majeur**, car on leur enseigne à se laisser guider par leurs passions, non à les soumettre aux contraintes de la société.

Pour les mages qui s'intéressent à la politique, voici les Vertus qui les aideront dans ce domaine :

- Affinité ou Talent pour les Arts libéraux;
- Connaissance des gens ou Intrigue;
- Clarté de pensée;
- Célèbre;
- Exaltation;
- Regard perçant.

Pour ceux qui s'intéressent au monde souterrain des cabales et des personae, le **Don de velours** est une bénédiction majeure, tout comme l'est **Affinité ou Talent pour la Discrétion, les Ragots, le Doigté ou les Contacts sociaux**.

S'il fallait définir des Vices communs aux Tytali, ils seraient relatifs aux luttes intestines. Le nouveau vice Rival adoré (présenté plus bas) résume la relation d'amour/haine que les Tytali entretiennent souvent avec leurs sodales. Ennemis et Querelles peuvent servir à illustrer une rivalité s'appuyant davantage sur la persécution que sur la compétition normale. Maître ennemi et Parens incompetent peuvent tous deux résulter de l'apprentissage du mage (cf. plus haut).

## Les nouvelles Vertus

### MAGE LÉPREUX

**Majeure, hermétique (uniquement pour la maison Tytalus)**

Cette Vertu est indicatrice de l'héritage mystique que Tytalus a transmis à la lignée d'Hariste par la lèpre. Le personnage ne peut la prendre que s'il possède également le vice Lèpre. Cette Vertu lui permet de puiser dans la force de son corps pour accroître la puissance de sa magie, ce qui le fait bénéficier de la Vertu mineure Renforcement vital. S'il le souhaite, il peut également puiser plus profondément dans ce pouvoir, mortifiant sa chair rongée par la maladie afin de produire du vis pour alimenter ses propres sorts. Le vis ainsi généré ne peut être utilisé que par le mage lui-même, en incantation ou en activité de laboratoire (mais pas en étude), et ne peut en aucun cas être stocké : en réalité, ce vis ne quitte jamais son corps. En acceptant une Blessure légère, le mage peut investir une seule réalisation magique de trois pions de vis, de n'importe quelle Technique ou Forme. Une Blessure moyenne apporte six pions de vis, une Blessure grave en apporte neuf, une Blessure incapacitante en apporte douze et une Blessure mortelle (qui tue le mage) en apporte quinze. Tout le vis produit qui dépasse la capacité d'utilisation du mage pour l'activité magique en cours est perdu, comme l'est tout le vis dépassant les conditions nécessaires de

## Les Titans

*D'après la maison Tytalus, les Titans furent les instruments grâce auxquels le monde fut créé. La plus vieille génération de Titans comptait les dirigeants de l'univers avant que les dieux de l'Olympe ne réussissent à usurper leur position. Les dieux luttèrent contre les Titans et finirent par les emprisonner, leur laissant leur capacité à ordonner l'univers, mais uniquement avec la permission de leurs ravisseurs. Selon la légende, les Titans créèrent également l'homme et sa nature primale, mais ce fut un dieu qui, du Paradis, apporta aux hommes la justice, la conscience et les lois. Ce dieu était Hermès.*

*Il y avait douze Titans Anciens, enfants de la Terre et du Ciel. Mais ce sont leurs rejetons, les Jeunes Titans, qui intéressèrent Tytalus davantage que leurs parents, infiniment plus puissants. Ils engendrèrent toute une foule de Daimons, esprits personnifiant des concepts primaires tels que l'amour, la guerre et l'envie. Ce groupe inclut des membres célestes tels qu'Hélios le Soleil, Sélène la Lune, Hécaté la Sorcière, les quatre vents, les Muses, les Grâces et les Parques. Il est cependant une famille particulière de Titans qui fut utilisée pour le plus grand effet contre Guorna : elle est résumée ci-dessous.*

**PALLAS** est le Titan de la guerre. Fils de Ourios, le Titan Ancien du commandement. C'est un esprit semblable à un chevre qui fut finalement vaincu par Athènes qui, à partir de sa poitrine, créa son égide (bouclier).

**STYX** est l'épouse de Pallas et représente le fleuve souterrain qui porte son nom et sur lequel sont prêtés les serments les plus solennels. Son nom signifie « haine ». Elle eut deux fils avec Pallas (Zélos et Cratos) ainsi que trois filles (Péitho, Niké et Bia).

**ZELOS** est le Daimon de la rivalité passionnée, de l'émulation, de l'envie et de la jalousie. Tytalus voyait en lui son dieu tutélaire et, par extension, le patron de sa Maison.

**NIKÉ** est le Daimon de la victoire, tout dans la bataille que dans la compétition pacifique.

**BIA** est le Daimon de la force, du pouvoir et de la compulsion.

**CRATOS** est le Daimon de la puissance, de la force physique et du règne souverain.

**PEITHO** est le Daimon de la persuasion et des discours charmeurs et représente, avec sa sœur Bia, l'incitation contrainte.

l'activité à laquelle le pouvoir est appliqué. Les blessures lépreuses s'ouvrent sur le corps du mage au moment où il invoque ce pouvoir, mais pas assez vite pour affecter le Total de Lancement d'un sort non-rituel affecté par ce pouvoir. Tous les Totaux de Laboratoire se voient appliquer le malus de blessure normalement, au même titre que tous les Totaux de Lancement des sorts qui prennent plus d'un tour à lancer (comme les sorts Rituels). Ces blessures ne peuvent pas guérir tant que l'activité magique à laquelle elles servent n'est pas achevée (c'est-à-dire à la fin du lancement du sort ou à la fin de la saison pour un travail de laboratoire) et, vu que cette puissance s'exprime par la douleur de ces blessures, toute magie utilisée pour annuler cette douleur annule également les avantages de la Vertu. Une blessure reçue de cette manière doit être complètement guérie avant que cette puissance ne puisse être invoquée de nouveau, et tout personnage utilisant ce

pouvoir plus de trois fois par an doit réussir un jet de Vieillesse supplémentaire pendant l'hiver.

## PERSONA

### Mineure, surnaturelle

Le personnage peut revêtir un ou plusieurs déguisements parfaits, changeant son apparence physique et ses manières. Un personnage qui choisit cette Vertu reçoit 1 point dans la Compétence surnaturelle Persona (cf. Les personae, plus haut).

## Les nouveaux Vices

### LÈPRE

#### Majeur, général

Le lépreux reçoit un modificateur permanent de -2 à ses Conditions de vie (avec un malus supplémentaire de -1 s'il vit dans une colonie de lépreux) et, quand il traverse une Crise de vieillissement (ArM5, p. 252), le lépreux reçoit une Blessure grave en plus de tous les autres résultats possibles. Les lépreux ne peuvent pas gagner de Réputation positive du fait de l'acre odeur de pourriture qu'ils dégagent.

### RIVAL ADORÉ

#### Mineur, histoire

Le personnage a un rival qui se montre à la fois féroce protecteur à son égard et obsédé à l'idée de l'affronter à chaque occasion. Pour les mages Tytaliens, ce rival est généralement un mage plus âgé, le plus souvent leur ancien professeur, ou éventuellement un apprenti plus âgé du maître du personnage. Comme pour le vice Ennemis (ArM5, p. 92), le rival cause périodiquement des ennuis au mage mais se réserve néanmoins le privilège de faire de la vie du mage un enfer et intervient souvent pour le débarrasser des obstacles qui ne sont pas de son fait. Le rival croit sincèrement que la résistance qu'il oppose à sa victime est profitable à celle-ci et désire la voir prospérer dans l'adversité.



## Les Titanoï

**SYMBOLE** : un labyrinthe composé de deux spirales-clés réunies, l'une virant à gauche, l'autre à droite.

Les Titanoï de la maison Tytalus sont un Culte des mystères qui préserve le savoir et l'histoire de la magie de Guorna et de Tytalus. Formé à la tradition goétique (cf. La Souillure infernale, plus bas), Tytalus explora bien plus que la nécromancie que lui avait enseignée Guorna et plongea dans les racines de sa tradition en quête de moyens de défaire sa maîtresse. Il entra en contact avec les ombres des Titans piégés dans les Enfers et, grâce à leur pouvoir, put débarrasser le monde de son ancien professeur. Les mages qui apprirent cette magie auprès de Tytalus et de Pralix en vinrent à se faire appeler les Titanoï, les Enfants des Titans. Ils pensent que le nom de leur Fondateur est une corruption de /Titanis talus/, qui signifie « osselet des Titans », nom qu'il n'adopta qu'après la défaite de Guorna.

La Trahison (cf. Histoire, plus haut) signa presque la fin des Titanoï. Seule une poignée de ces mages survécut à la purge, pour l'essentiel constituée de jeunes mages qui maîtrisaient mal l'Art de la Goétie. Après le Schisme, les membres restants de la lignée réussirent à convaincre une petite secte de théurgistes grecs de quitter la maison Ex Miscellanea pour rejoindre Tytalus et redonner vie aux Titanoï. Ces théurgistes reformèrent les Titanoï en un Culte des mystères, qui perdit ensuite la plupart de ses éléments religieux à cause des enseignements sophistes très marqués de la maison Tytalus. Le culte ne sert plus qu'à louer et à honorer les gouverneurs de l'Univers davantage qu'à les vénérer. En conséquence, tous les membres du culte ne sont pas des païens mais tous présentent un point de vue résolument hétérodoxe en ce qui concerne la façon dont l'univers fut créé et dont il est dirigé.

Les Titanoï excellent dans l'art de conjurer et de contrôler les entités spirituelles. Ils se concentrent sur les Titans et leurs enfants (cf. encadré), mais aucun Titanos n'est contre l'utilisation de sorts relatifs aux autres esprits tels que les fantômes, les esprits élémentaires, etc. Les mages élevés au milieu du culte développent une Expertise magique majeure pour les Esprits pendant leur apprentissage, qui s'applique à toutes les entités surnaturelles ayant une forme naturellement immatérielle. Ce domaine inclue les fantômes mais ne couvre pas les autres aspects de la nécromancie, comme l'animation des corps. Le mage se voit également enseigné la Connaissance de la magie et la Connaissance du Culte des Titanoï. Beaucoup de Titanoï ne cherchent pas à s'initier davantage aux Mystères du culte en raison de la stigmatisation sociale attachée à ces pratiques depuis la Trahison. Cependant, l'attrait des magies plus puissantes qu'offre le culte séduit souvent le Titanos après qu'il a eu l'occasion de se faire quelques puissants ennemis. Le culte propose une Initiation aux Vertus suivantes : Théurgie hermétique, Magie d'invocation, Noms de pouvoir, Esprit théurgique familier et Étudiant de la Dimension magique. Pour plus de détails sur ces Vertus des mystères, cf. Les Mystères, édition revue et corrigée (à paraître).

La souillure du procès de Tasgillia marque encore profondément cette lignée et un Titanos qui affiche ouvertement son appartenance à cette tradition s'attirera probablement l'attention malvenue de quelque membre suspicieux de la maison Guernicus, bien déterminé à mettre à jour les racines diaboliques du mage. C'est ainsi que les personnages Titanoï ont souvent le vice Ennemis.

## Les mages lépreux

**SYMBOLE** : une hédéra composée de deux rubans ou serpents entrelacés.

Tytalus contracta la terrible malédiction de la lèpre de sa mater, Guorna, mais parvint à épargner tous ses disciples de la contagion, à l'exception d'une seule. Pour son plus grand chagrin, c'est Hariste, sa filia adorée, qui fut la malheureuse victime de la maladie. Hariste accueillit la nouvelle de la malédiction qu'elle avait contractée avec un sang-froid remarquable. Secrètement, elle s'en réjouit puisque la maladie l'identifia un peu plus à l'homme qu'elle aimait et respectait en plus de faire tomber la dernière des barrières qui les séparaient. Quand Tytalus disparut, Hariste fut dévastée par le chagrin et seule la consolation que lui apporta son élève dévoué, Épiméthée, la sauva de l'autodestruction. Mais en lui apportant son réconfort, lui-même contracta la maladie et c'est ainsi que naquit la lignée.

Les mages aegroti (malade, en latin), tels qu'on les connaît, forment une minorité distincte de la Maison, ne comptant généralement pas plus d'une dizaine de membres à la fois, car il leur est difficile de trouver des apprentis. La Maison et l'Ordre affichent une attitude quelque peu ambivalente à l'égard des mages lépreux. Ils sont réputés pour être de grands guérisseurs et des spécialistes de la longévité, mais lorsqu'un tel mage fait son apparition dans une région, son affliction suscite la terreur. Malgré les règles strictes concernant la conduite des lépreux, les mages aegroti ne se sentent nullement obligés de les suivre, même si beaucoup s'y plient par déférence à l'égard de la sensibilité de leurs sodales. Même si un mage lépreux parvient à persuader une alliance de le laisser la rejoindre, son sanctum sera bien souvent placé à l'extérieur des murs (parfois même de l'aura) de l'alliance, conformément aux lois du confinement. C'est pour cette raison que de nombreux mages aegroti deviennent des vagabonds. La plupart des mages lépreux profitent de la dimension mystique qui les entoure et ont tendance à jouer de leur rôle, dans une certaine mesure : ils portent la tenue dépenaillée des lépreux et enchantent leur cloche ou leur battant avec des charmes de protection contre la maladie. La plupart d'entre eux adhèrent à l'éthique hippienne, par respect pour la philosophie de la Maison, et considèrent que prendre soin des malades et les guérir de leurs maux font partie des lois universelles non-écrites. Ils transposent leurs conflits au corps humain, luttant contre la contagion et les problèmes de santé. Les mages aegroti présentent le même esprit combattif que les autres membres de leur Maison, et ils peuvent être très dangereux lorsqu'on les provoque.

Tous les mages aegroti doivent acheter la vertu Mage lépreux et le vice Lèpre. S'ils devaient un jour parvenir à lever la malédiction de la lèpre, ils perdraient la vertu Mage lépreux. Tous ont également une Expertise magique mineure pour les maladies, les blessures ou le vieillissement. Ils se spécialisent inévitablement dans la magie Corpus et possèdent généralement Affinité pour Corpus ou Talent pour Corpus. Le vice Magie douloureuse est malheureusement commun chez eux : ceux qui sont suffisamment chanceux pour échapper à ce Vice, qui se développe avec la maladie, peuvent quand même l'acquérir au cours d'épisodes de Crépuscule plus tard au cours de leur vie.

## La malédiction de la lèpre

Tu ne te prosterneras point devant elles et ne les serviras point car moi, l'Éternel, ton Dieu, suis un Dieu jaloux qui punit l'iniquité des pères en accablant les enfants jusqu'aux troisième et quatrième générations de ceux qui me haïssent.

— Exode 20 : 5

En Europe Mythique, la lèpre est une Malédiction divine (cf. City and Guild, chapter 1: Towns and Cities, Disease) infligée à ceux qui trahissent Dieu. Impossible à soigner, elle ne peut être contractée que par les âmes à l'esprit impur. Si cette description correspond très certainement à Guorna, et peut-être même à Tytalus, on ignore pourquoi la malédiction s'est transmise à Hariste et à Épiméthée, quoique certains citent le passage ci-dessus, extrait du livre de l'Exode, comme une raison possible. La cinquième génération de mages lépreux ainsi que les suivantes sont constituées d'apprentis recrutés parmi les lépreux par leurs maîtres plutôt que de mages ayant contracté la malédiction d'un mage ainc : ils gagnent la vertu Mage lépreux lorsqu'ils s'ouvrent aux Arts. La très petite taille de cette lignée témoigne de la rareté des lépreux possédant le Don, et les mages qui en rencontrent ne savent ce qu'un seul dans toute leur vie sont particulièrement chanceux.

En Europe Mythique, les lépreux sont légalement et spirituellement considérés comme morts, séparés de la société au cours d'un rite que l'on appelle l'Office de Confinement du Lépreux. Ce rite fixe des règles strictes gouvernant la conduite des lépreux et leurs contacts avec les populations saines, même si les lois civiles imposent d'autres règles, qui diffèrent en fonction des régions. Les lépreux ne sont pas autorisés à entrer dans les lieux où les gens se rassemblent (comme les églises ou les marchés), ni où la nourriture est préparée. Ils ne sont pas autorisés à toucher les objets qui ne leur appartiennent pas et ne peuvent pas non plus posséder de biens ni en hériter. On les enjoint même à se tenir sous le vent de quiconque souhaite leur parler. Ils doivent vivre à l'écart des gens sains, portent toujours une robe de lépreux grise ou brun-roux, des gants jusqu'au coude et un masque, un capuchon ou un voile. Ils portent également un battant ou une cloche pour avertir les autres de leur présence. Beaucoup de lépreux sont des vagabonds ou vivent dans des colonies de lépreux, mais ils peuvent aussi choisir de rester dans leur communauté d'origine, dans des habitations isolées situées aux limites de la ville ou du village. Malgré le fait qu'ils soient légalement protégés contre tout mal (à partir du moment où ils respectent les lois de confinement), les lépreux sont fréquemment victimes de passages à tabac ou de meurtre, se faisant souvent brûler vifs.



III  
CHAPITRE

## La magie

*Critias disait qu'il existe plus d'hommes doués par pratique que par nature. Un mage qui ne pratique pas ne sera jamais doué, qu'importe sa nature.*

— **Analectes de Tytalus**

Les mages Tytalus s'intéressent à différentes choses et présentent donc différents goûts pour la magie. Malgré cela, tous se fascinent pour l'intrigue, qui se prête plutôt bien à la pratique de la magie Mentem. Les sections suivantes présentent quelques sorts utiles pour les activités dans lesquelles les mages Tytali excellent en général.

### LA MAGIE POUR LES ARÈNES DE DÉBAT

L'utilisation de la magie dans les arènes de débat est très mal vue par l'Ordre d'Hermès. Plusieurs rassemblements de Tribunaux se déroulent sous la protection d'une *Ægis* du foyer lancée par le *praeco* et le *Quaesitor* principal précisément pour empêcher l'utilisation de toute magie susceptible d'influer sur les processus démocratiques de l'Ordre. Dans d'autres Tribunaux, les *Quaesitores* demandent spécialement à ce que ces enchantements ne soient pas utilisés dans les arènes de débat et effectuent des vérifications régulières. Tous les Tribunaux ne s'acquittent cependant pas de ces précautions et les membres de la maison Tytalus profitent souvent de quelque utilisation judicieuse de la magie de débat. Les mages qui empruntent cette voie périlleuse devraient se concentrer sur les magies améliorant leurs propres capacités plutôt que celles qui affectent le public. Par exemple, *Aura de présence exaltée* change l'image du mage de façon à renvoyer des espèces de la vue et de l'ouïe qui le font apparaître plus convaincant et accordent un bonus de +3 à tous ses Totaux de Défense, pour le débat, s'appuyant sur la compétence *Commandement*. Les mages Tytali ont développé des sorts similaires, qui les font apparaître plus aimables (ce qui affecte les défenses basées sur le *Charme*) ou plus crédibles (ce qui augmente les défenses basées sur la *Tromperie*); cf. les sorts *Aura d'apparence envoûtante* et *Aura d'innocence enfantine*, ci-dessous. Selon la décision du conteur, *Aura de présence exaltée* peut distordre la manifestation du *Don* de la même façon que ces deux sorts : si le sort accorde le bonus normal contre les vulgaires, le personnage exprime ses capacités de commandement améliorées comme un tyran sévère ou un seigneur cruel le ferait.

Les autres mages sont prompts à crier au scandale quand ils découvrent que ce genre de sorts a été utilisé pendant une réunion du Tribunal mais rien dans le *Droit hermétique* n'interdit ces pratiques. Bien entendu, si l'utilisation de ces sorts devait se généraliser, alors les Tytali perdraient leur avantage ou alors, des contre-mesures magiques ou légales pourraient être prises pour annuler le phénomène. Leurs parentes enseignent aux mages Tytali à utiliser ces sorts avec prudence (ou en conjonction avec un bon sort de *Masquer l'odeur de la magie*).

## La Souillure infernale

Les arts magiques que pratiquaient *Guorna* et *Tytalus* incluaient l'*Ars Goetia* (cf. *Les Dimension de pouvoir - l'Infernal, chapitre 11, l'Ars Goetia, à paraître*), qui traite de la conjuration, de la soumission, du contrôle et du châtiement des entités spirituelles de toutes les Dimensions à l'exception du *Divin*. Si ces pouvoirs ne sont pas fondamentalement mauvais, leur association avec les esprits et les Enters les afflige d'un caractère socialement et surnaturellement corrompu. Les *Titanoi* modernes soutiennent n'employer que des pratiques hermétiques et évitent donc toute souillure ensorcelée de l'*Ars Goetia*. Ils n'admettent pas préserver également la magie originale de leur Fondateur (sous forme de la *Magie goétique*) mais on sait avec certitude que *Tasgilla* la pratiquait et il semble peu probable que les *Quaesitores* aient complètement éradiqué ce savoir de la Maison.

Selon décision du conteur, les *Mystagogues* des *Titanoi* peuvent également s'initier aux Arts goétiques de la *Conjuration*, de l'*Ablation*, de la *Soumission* et du *Commandement* sous forme de *Vertus des mystères majeures* et enseigner la *Maîtrise de sort goétique*.

### AURA D'APPARENCE ENVOÛTANTE

MuM 10

P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort est une variante d'*Aura de présence exaltée*, à la seule différence qu'il fait apparaître la cible plus amicale, plus conciliante et plus crédible. Le personnage gagne un bonus de +3 aux jets pour gagner la confiance des autres et se faire des amis. En débat, la cible reçoit un bonus de +3 aux Totaux de Défense basés sur le *Charme*. Le malus social qu'impose le *Don* n'est pas annulé par ce sort : le lanceur semble simplement si amical que c'en est suspect.

(Base 3, Au contact +1, Soleil +2)

### AURA D'INNOCENCE ENFANTINE

MuM 10

P : Au contact ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort est une variante d'*Aura de présence exaltée*, à la seule différence qu'il fait apparaître la cible plus franche, plus candide et plus naïve. Le personnage gagne un bonus de +3 aux jets pour détourner les soupçons ou convaincre les autres de son innocence. En débat, la cible reçoit un bonus de +3 aux Totaux de Défenses basés sur le *Tromperie*. Aux yeux de ceux qui sont affectés par le *Don* du lanceur, l'innocence apparente et l'honneur sans tache donnent l'impression d'un personnage moralisateur et hypocrite.

(Base 3, Au contact +1, Soleil +2)

## LA MAGIE D'IMPOSTURE

Les mages qui consacrent du temps et des efforts au développement de *personae* apprennent ou inventent souvent des sorts qui les aident à maintenir ces identités distinctes. La plupart des mages Tytali ne s'appuient pas sur les déguisements magiques quand ils utilisent une *persona* à cause de la nécessité de les renouveler régulièrement et du fait que certains individus, doués de *Double vue* ou de *Sensibilité à la magie*, peuvent facilement détruire leur couverture. Un enchantement magique permet toutefois de contrer ces limitations avec un effet constant investi dans un objet magique, notamment s'il est conjugué à *Masquer l'odeur de la magie*. Malgré les problèmes associés à une *persona* entretenue par la magie, certains mages recourent quand même à ces subterfuges. Il est parfois nécessaire de créer une *persona* de sexe opposé, avec une caractéristique spécifique telle que des cheveux roux ou une stature de nain, voire même avec toutes les particularités d'une personne réelle donnée. Dans ces cas-là, les sorts comme *Image déguisée* ou *Masque d'un nouveau visage* peuvent s'avérer très utiles. Les membres de la maison Tytalus échangent même des textes de laboratoire de ces sorts qui permettent au lanceur de devenir un individu spécifique : ces versions ne peuvent être utilisées que pour adopter les traits de la personne déterminée au moment de l'invention du sort mais le déguisement est parfait et n'exige pas du lanceur qu'il connaisse l'individu imité.

Le sort tytalien *Habillement du masque de l'autre* permet au mage de profiter d'un déguisement d'infiltration en volant l'apparence d'un autre. Ce sort est le plus souvent utilisé pour transmettre une couverture à un autre mage quand le déguisement n'est plus utile au mage qui l'a développé, peut-être parce qu'il en a terminé avec les manigances qui ont donné lieu à sa création. Dans ce cas, le sort est souvent lancé par l'intermédiaire d'une *Communauté de magiciens* et le lanceur étend sa *Parma* autour du donneur (ArM5, p. 137) afin que la *Pénétration* du sort n'ait qu'à passer la *Résistance de Forme* de ce dernier. Avec ces arrangements, le nouveau propriétaire est souvent redevable à l'ancien. Néanmoins, ce sort peut également être utilisé pour voler une *persona* à un autre : si un complément *Perdo* a été ajouté au sort au moment de son invention, le sort peut même servir à effacer tout souvenir de l'identité de l'esprit du donneur.

### RUSE DU SUCCUBE

MuCo 5

P : Personnelle ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort permet à une lanceuse d'adopter les caractéristiques physiques d'un homme. Il existe un sort similaire (*Ruse de l'incube*) qui transforme le lanceur en femme. Le sort ne change pas la couleur des yeux et des cheveux, la coiffure, la stature, la carrure et les autres caractéristiques similaires donc, quiconque est familier de l'apparence originale de la lanceuse peut facilement la reconnaître après le changement (quoique l'on prenne parfois la mage enchantée pour son propre « frère jumeau »). Le nom de ces sorts dérive des démons de la luxure capables de changer de sexe.

(Base 3, Soleil +2)

## VOIX DU LOINTAIN

CrMe 20

P : Arc ; D : Diamètre ; C : Individuelle

Le lanceur peut transmettre une conversation de deux minutes directement dans l'esprit de la personne avec laquelle il possède un *Lien mystique*, même si la cible ne peut pas communiquer en retour. Ce sort est souvent placé dans un objet magique (que ce soit un objet à charges ou un objet avec un effet à durée limitée) avec le propre *Lien mystique* du lanceur, ce qui permet à un espion de communiquer avec lui.

(Base 3, Arc +4, Diamètre +1)

## HABILLEMENT DU MASQUE DE L'AUTRE

MuMe 35

P : Au contact ; D : Année ; C : Individuelle ; Rituel

Ce sort crée une *persona* à partir de l'identité d'une autre personne (que l'on appelle le donneur). Le donneur doit être présent au moment du Rituel mais ne doit pas nécessairement être volontaire ni même conscient pour que le sort fonctionne correctement, bien qu'il faille pénétrer toute *Résistance magique* normalement.

Le lanceur récupère l'intégralité des souvenirs et de la personnalité du donneur en tant que déguisement d'infiltration avec une valeur de *Réputation* de 3 mais n'offrant aucune réduction du malus social du *Don* du lanceur. Ce sort peut également être utilisé sur les personnages ayant établi leur propre déguisement d'infiltration, auquel cas il confère la même valeur de *Réputation* que celle du donneur, avec la même réduction des effets du *Don* dont celui-ci profitait. Si le lanceur est en mesure d'appliquer au moins cinq points d'expérience à sa *Réputation* au cours de l'année pendant laquelle il maintient cette identité étrangère, alors sa *Réputation* persiste même après que la *Durée* du sort a expiré.

Le lanceur doit utiliser plus de magie pour endosser la ressemblance physique de la *persona*. Il pourrait même duper ses amis proches et sa famille si son déguisement physique est suffisamment bon. Le sort inflige un point de *Distorsion* au lanceur et au donneur au moment du lancement (à cause de son puissant effet mystique) et le lanceur souffre d'un point de *Distorsion* supplémentaire à la fin de la durée du sort (à cause de l'effet mystique constant).

(Base 10, Au contact +1, Année +4)





## LA MAGIE D'INTRIGUE

Les mages de la maison Tytalus emploient souvent la magie pour les aider dans leurs intrigues.

La scrutation des agents et des antagonistes à ses plans est une facette importante des intrigues du Tytalien, quoique le mage devrait naturellement faire attention s'il a mêlé d'autres membres de l'Ordre d'Hermès à ses manigances. Pour assurer ses arrières, le mage pourra employer l'incantation sans effort (Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées) afin que sa magie ne puisse pénétrer aucune Résistance magique, même à zéro. Les sorts comme Regard indiscret et Murmure des vents peuvent être utiles, tout comme Révélation de l'œil invisible, pour déjouer la scrutation d'un rival. Les mages Tytaliens se retrouvent souvent à devoir découvrir les complots auxquels ils se retrouvent mêlés à leur insu, ce à quoi sert le sort Murmures de trahison de l'esprit jaloux, présenté ci-dessous.

Il est rare que les Tytali contrôlent directement les agents vulgaires de leurs complots par la magie car ces sorts tendent à inhiber la liberté de pensée, or les mages Tytaliens préfèrent les agents capables de s'adapter aux différentes situations plutôt que les automates sans cervelle. En outre, les sorts Rego Mentem sont en général assez puissants pour provoquer une Distorsion, ce qui est ennuyeux pour les agents devant être utilisés plus d'une fois. Les sorts plus subtils, comme ceux qui induisent un sentiment de loyauté ou ceux qui font courir des rumeurs malveillantes sur un rival (cf. Question brûlante du jour, ci-dessous) sont bien plus populaires.

Lors des rencontres avec leurs conspirateurs associés, les mages Tytali préservent souvent leur anonymat en utilisant la magie pour changer de visage ou

flouer leurs traits (cf. Masque clandestin, ci-dessous), ou alors ils se rencontrent dans les ténèbres complètes. Certains cumulent les deux solutions, au cas où l'une des deux méthodes de dissimulation se verrait annulée par trahison. Il arrive qu'ils utilisent des sorts pour sécuriser le transfert d'informations entre conspirateurs (cf. Enchantement du pigeon prosaïque, ci-dessous) ou communiquent par écrit avec de l'encre tytalienne (cf. ci-dessous).

### L'ENCRE TYTALIENNE

L'encre tytalienne est un objet à charges qui se présente sous forme d'encre incolore. Il faut réussir un jet de Dextérité + Arts libéraux contre un Facteur de difficulté de 9 ou plus pour écrire un texte lisible avec cette encre que l'on ne peut pas voir. Lorsque l'on prononce le mot de commande, l'encre devient noire (ou de toute autre couleur déterminée à la création de l'encre) jusqu'à ce que la Durée expire, moment où l'encre retrouve son état incolore. Chaque charge produit suffisamment d'encre pour rédiger environ deux pages. Sinon, il est possible de placer plusieurs charges dans une même fiole d'encre, ce qui permet de lire le message plusieurs fois.

### RÉVÉLATION DES MOTS CACHÉS

MuAq 5

Pénétration +0, 1/jour, Objet à charges  
P : Personnelle ; D : Diamètre ; C : Groupe

Tout ensemble de mots écrit avec de l'encre magique incolore devient visible quand sa magie est activée, l'encre devenant noire pour une durée Diamètre.  
(Base 2, Diamètre +1, Groupe +2)

### MASQUE CLANDESTIN

MuIm 4

P : Personnelle ; D : Soleil ; C : Individuelle

Ce sort floue les traits du visage et distord la voix du lanceur afin que ceux qui le connaissent ne puissent pas le reconnaître. Le sceau du lanceur détermine la forme que prend le déguisement : le visage de Carolus de Tytalus, dont le sceau représente les ténèbres, est perpétuellement plongé dans l'ombre tandis que sa voix devient grave et résonnante. Harpax, dont le sceau représente la multiplicité, présente un nouveau visage toutes les deux ou trois secondes tandis que les accents et les hauteurs de sa voix varient aléatoirement. Un mage dont le sceau est particulièrement évident devra créer une version plus puissante du sort (magnitude +1 pour plus de complexité) afin de flouer un peu plus ses traits distinctifs.

(Base 2, Soleil +2)

### MURMURES DE TRAHISON DE L'ESPRIT JALOUX

InMe 30

P : Personnelle ; D : Concentration ; C : Oreille

Ce sort permet au lanceur d'entendre l'émotion dominante que ressentent à son égard ceux qui sont à portée de son ouïe. Il ne perçoit pas les émotions autres que celles qui se rapportent à lui et chaque émotion se manifeste sous forme d'une voix étouffée dans sa tête, qui répète encore et encore un même mot ou une courte phrase renseignant sur l'émotion en question. Si son rival est jaloux de sa réputation, le lanceur pourra donc entendre « Ta renommée devrait être mienne, » qui lui sera murmuré encore et encore. Le volume de la voix indique la proximité de l'émotion. S'il se concentre, le lanceur peut isoler une voix à portée d'ouïe parmi les autres : quand il se rapproche de l'individu auquel appartient l'émotion, il perçoit une augmentation du volume de sa voix.

(Base 5, Concentration +1, Oreille +3, complexité +1 — détecte uniquement les émotions concernant le lanceur)

### ENCHANTEMENT DU PIGEON PEDESTRE

MuMe 15

P : Regard ; D : Lune ; C : Individuelle

Après avoir révélé une information à une personne, on lance ce sort pour bloquer le souvenir de cette information. Un mot ou une phrase clé est également déterminé au moment du lancement : lorsque ce mot ou cette phrase est prononcé, le souvenir se débloque. Si le message n'a pas été délivré au moment où la Durée expire, alors le souvenir de l'information est rendu à la cible. Les sorts permettant de lire les pensées de la cible ne révèlent pas l'information protégée, à moins que leur Pénétration ne dépasse le niveau du sort.

(Base 2, Regard +1, Lune +3, complexité +1)

### QUESTION BRÛLANTE DU JOUR

ReMe 30

P : Regard ; D : Soleil ; C : Groupe

Après avoir lancé ce sort, le lanceur délivre une information (vraie ou fausse) au Groupe cible et doit parler dans une langue que les cibles comprennent. Les membres du Groupe sont alors fortement enclins à répéter cette information à tous ceux qu'ils croisent pendant toute la Durée du sort.

(Base 5, Regard +1, Soleil +2, Groupe +2)



## LA MAGIE DES TITANOI

L'Europe Mythique regorge d'esprits, partout où existent des objets exprimant une qualité particulière avec force. Ainsi trouve-t-on les esprits du feu près des flammes libres et les esprits de l'amour auprès des couples qui se font la cour. Ces esprits sont semblables aux animaux et aux plantes, n'ont pas de nom personnel et ne s'impliquent pas dans le monde physique à moins d'y être contraints par magie. Les sorts de Forme spécifique permettent de commander tout esprit lié à cette Forme. Les sorts Ignem, par exemple, permettent de commander aux esprits du feu. Les sorts Mentem (reportez-vous aux indications Rego Mentem, ArM5, p. 228) permettent de commander à tous les esprits ayant une valeur d'Intelligence, mais certains esprits n'en ont aucune : ce sont les sorts Rego (Forme) qui les affectent.

Les Titanoi s'intéressent également aux esprits nommés que sont les Daimons. Ces esprits ne sont pas faciles à contrôler et seuls ceux qui sont versés dans les Mystères de la Théurgie en sont vraiment capables. Contrairement aux esprits plus simples, les Daimons peuvent se manifester en plusieurs endroits à la fois, ne projetant qu'un Aspect d'eux-mêmes dans chacun d'eux. Au lieu de conjurer ces esprits, les Titanoi passent des pactes avec eux : l'esprit envoie un Aspect de lui-même au mage afin qu'il réalise quelque tâche pour lui, en échange de la subsistance spirituelle que lui apporte le lancement d'un sort rituel.

Vous trouverez plus d'informations sur les esprits et les Daimons dans Les Mystères, édition revue et corrigée (à paraître).

### COERCITION DE L'ESPRIT DE LA COLÈRE

ReMe 20

P : Voix ; D : Concentration ; C : Individuelle

Ce sort contraint un esprit de la colère à obéir au lanceur à partir du moment où ce dernier est en mesure de le menacer. Plus les menaces pré-

rées sont choquantes et spectaculaires, plus l'esprit sera coopératif. Si le sort pénètre la Résistance magique de l'esprit, faites un jet de tension avec Communication + Commandement pour savoir à quel point les menaces sont efficaces. Le conteur devrait toujours accorder un bonus ou un malus en fonction de la puissance de la menace, mais notez bien qu'à moins d'un désastre, le jet contraint au moins à une obéissance minimale et que, plus le résultat sera élevé, plus l'esprit sera coopératif. Notez également que le lanceur doit être capable de percevoir l'esprit pour lancer le sort, à moins qu'il ne l'ait réinventé avec une portée Lien mystique.

(Base 5 [cf. Les Mystères, édition revue et corrigée], Voix +2, Concentration +1)

### CONJURATION DE L'ESPRIT DE LA COLÈRE

ReMe 40

P : Arc ; D : Concentration ; C : Individuelle

Ce sort invoque un esprit de la colère à l'endroit où se trouve le mage, comme s'il avait un Lien mystique avec lui ou connaissait son nom complet, et passe sa Résistance magique. Le nom de l'esprit peut être non-magique et son Vrai nom ne doit pas forcément être magique. Une personne en colère sert de Lien mystique avec n'importe quel esprit de la colère et, si elle possède un Vice de personnalité majeur, comme Colère, alors l'esprit aura une Puissance magique de 30. Un Vice de personnalité mineur attirera un esprit avec une Puissance magique de 20. Sinon, l'esprit a une Puissance égale à (5 × Trait de personnalité Colérique). Le lancement du sort inflige un point de Distorsion à la source de la colère, à moins qu'il ne s'agisse du lanceur lui-même.

D'autres sorts similaires existent, qui permettent de conjurer les esprits des autres émotions.

(Base 15 [cf. Les Mystères, édition revue et corrigée], Arc +4, Concentration +1)

### Esprit de colère

Puissance magique : 20 (Mentem)

Caractéristiques : Ruse -1, Per 0, Pré +1, Com +3, For +3, Enc +1, Dex +2, Viv +1

Vices et Vertus : Colère

Traits de personnalité : Colérique +6

Pouvoirs

Immatériel, 0 point, Initiative constante, Mentem : l'esprit est invincible et intangible, et le monde physique ne peut pas l'influencer. La magie ne peut viser directement l'esprit que si le lanceur peut percevoir son existence. Les caractéristiques physiques de l'esprit n'interviennent que lorsqu'il traite avec d'autres créatures immatérielles.

Fureur, 3 points, Init +2, Mentem : le cible de ce pouvoir doit faire 9 ou plus sur un jet de tension pour éviter de basculer dans une rage destructrice et incontrôlable. Elle a droit à un nouveau jet tous les tours pour essayer de se calmer. Les Traits de personnalité appropriés ajoutent des bonus ou des malus au jet.

Apparence : aux yeux de ceux qui possèdent Double vue (ou une magie similaire), un esprit de la colère apparaît comme un homme au visage écarlate. Ses muscles et ses tendons sont tendus par la fureur et il ne cesse de hurler sa rage au monde.



### Un Aspect de Zélos

Puissance magique : 20

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

Vices et Vertus : Talent pour l'Intrigue

Traits de personnalité : Sournois +3

Compétences : Connaissance des gens 4 (rivales), Intrigue 6+2 (compétition)

Pouvoirs

Immatériel, 0 point, Initiative constante, Mentem : l'esprit est invincible et intangible, et le monde physique ne peut pas l'influencer. La magie ne peut viser directement l'esprit que si le lanceur peut percevoir son existence. Les caractéristiques physiques de l'esprit n'interviennent que lorsqu'il traite avec d'autres créatures immatérielles.

Don d'immatérialité, 5 points, Init +1, Corpus : Zélos peut partager sa nature immatérielle avec quelqu'un d'autre. Ce Pouvoir dure jusqu'à ce que Zélos rompe le contact avec le cible et doit pénétrer la Résistance magique : pour que le pouvoir fonctionne, le mage n'a en principe qu'à laisser sa Parma.

Traversée de l'océan des discordes, 2 points, Init +5, Mentem : l'esprit peut percevoir tous les complots qui entourent un individu et voyager instantanément jusqu'à n'importe quel rival actif. Il peut emmener n'importe quel être immatériel avec lui lorsqu'il voyage ainsi.

Apparence : Zélos apparaît sous les traits d'un jeune Grec vêtu d'une simple tunique et doté d'une énorme paire d'ailes aux plumes noires. Il porte une couronne de laurier. Zélos est le Daimon de la rivalité, de l'envie et de la compétition. En tant que tel, il n'aidera jamais un personnage à résoudre un conflit avec un autre mais n'a aucun mal à apporter son aide pour étendre les querelles. Zélos distingue le réseau de rivalités et de jalousies qui entoure une personne sous forme d'une toile d'intrigues dont il peut remonter les fils jusqu'aux différentes sources.

### INVOCATION DU PACTE DE ZÉLOS

ReVi Général

P : Arc ; D : Momentanée ; C : Individuelle ; Rituel

Ce sort permet de sceller un pacte avec Zélos, le Daimon de la rivalité et de la compétition. Il cible une copie (un Aspect) de Zélos, non l'esprit en lui-même, et s'il pénètre la Puissance de l'Aspect (cf. encadré), cet Aspect apparaît devant le lanceur pour réaliser un service spécifique. Ce sort n'offre aucun contrôle sur l'esprit.

Sans la Vertu des mystères Théurgie hermétique, le sort doit être au moins de niveau 40 (deux fois la Puissance de l'Aspect du Daimon) et doit généralement être lancé avec Communion de magiciens pour atteindre une Pénétration suffisante. Puisqu'il s'agit d'un sort adapté de pratiques théurgiques hermétiques, son invention nécessite la connaissance d'un Mystère ou la réalisation d'une Percée hermétique, même si les mages hermétiques non-théurgistes peuvent l'apprendre à partir d'un texte de Laboratoire ou auprès d'un professeur. Il n'est pas aisé d'acquiescer un Lien mystique avec un Daimon tel que Zélos et cela pourrait faire l'objet d'une histoire à part entière.

(Effet général, Arc +4, cf. Les Mystères, édition revue et corrigée, Chapitre 9 : la Théurgie hermétique pour plus de détails)



CHAPITRE

### RÉVÉLATION DES OBSERVATEURS QUI

#### RÔDENT

InVi 30

P : Personnelle ; D : Concentration ; C : Vision

Ce sort permet au lanceur de voir toutes les créatures de la Dimension magique présentes dans son champ de vision et d'identifier leur Puissance magique. Le sort ne permet pas de distinguer les entités spirituelles des autres donc, si un esprit apparaît sous forme animale, le lanceur risquera de le prendre pour un animal magique. Le lanceur ne reçoit aucune information sur le type de créature, à l'exception de ce qu'il peut déduire de son apparence. Ce sort doit pénétrer la Résistance magique de la créature : s'il ne passe pas la Puissance de l'esprit, alors celui-ci est invisible aux yeux du lanceur.

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

### LA MAGIE DES LÉPREUX

Les mages lépreux emploient toutes les techniques magiques des autres Tytali mais bénéficient également d'une grande expertise dans le domaine des sorts relatifs à la santé et aux soins. Presque tous les mages aegroti connaissent *Toucher guérisseur du chirurgien*, ainsi que d'autres sorts permettant de soigner les blessures les plus graves. C'est cependant dans la lutte contre les maladies qu'ils excellent, ainsi que dans la prolongation de la vie par la création de Rituels de Longévité et dans la résolution des Crises de vieillissement.

#### CONJURATION DE LA CARESSE CRUELLE DE LA PESTILENCE

CrCo 20

P : Au contact ; D : Lune ; C : Individuelle

La cible gagne un bonus de +9 aux jets d'Énergie pour éviter de contracter des maladies (cf. ArM5, La débilitation, p. 264).

(Base 4, Au contact +1, Lune +3)

#### TENDRE CARESSE D'ASCLÉPIOS

CrCo 30

P : Au contact ; D : Momentanée ; C : Individuelle ; Rituel

Toutes les blessures de la cible perdent aussitôt un niveau de gravité : une Blessure incapacitante devient une Blessure grave, une Blessure grave devient une Blessure moyenne, etc. Les Blessures légères sont aussitôt guéries.

(Base 25, Au contact +1)

### Nouvelles indications Corpus

#### CREO CORPUS

Niveau 25 : augmente d'un niveau la gravité de toutes les blessures.



# Ex-Miscellanea



## La maison Ex Miscellanea

*Nois sommes l'armée abandonnée de l'Ordre, qui s'est servi de nous pour vaincre ses ennemis et voudrait maintenant nous voir retourner à nos buissons et à nos rochers escarpés. Il n'en sera rien ! Nous sommes peut-être des rebouteux et des envoûteuses, nous avons prouvé notre valeur contre un ennemi que l'Ordre lui-même craignait d'affronter. S'il nous faut user la force afin qu'ils nous reconnaissent comme leurs égaux, alors notre maison sera le bâton noueux par lequel cette force s'appliquera !*

— Pralix, filia de Tytalus, 816 av. J.-C.

**L**a maison Ex Miscellanea est la plus grande des douze Maisons de l'Ordre mais elle est aussi la moins prestigieuse et la moins reconnue parmi les autres mages. La raison en est que, contrairement aux autres Maisons, celle-ci ne présente aucun concept unificateur, aucune ascendance commune, aucune croyance druidique unique, aucune philosophie partagée qui la soude. Au lieu de cela, la Maison se compose de nombreuses Lignées, de Cultes des mystères et de Sociétés, chacun ayant son histoire, sa culture et sa magie propres. Ce chapitre se divise en deux parties : la première offre au lecteur quelques faits au sujet de la Maison dans son ensemble tandis que la seconde se consacre à la description des neuf traditions connues de la maison Ex Miscellanea.

## Faits majeurs

**POPULATION** : estimée à 180, quoiqu'un recensement en cours pourrait revoir ce nombre.

**PRIMUM** : Ébroin

**DOMUS MAGNA** : Cad Gadu, dans le nord du Pays de Galles (Tribunal de Stonehenge). L'alliance se dresse sur une île au milieu d'un lac, au plus haut niveau d'une région magique où l'aura atteint une force de 8. L'ensemble de l'île est fréquemment enveloppé d'un voile de brume et quiconque s'écarte des routes balisées se perd à jamais dans ces brumes. Cad Gadu était au départ le foyer d'une tradition de sorciers extérieurs à l'Ordre que l'on appelait les Colombae, mais elle doit son nom actuel à la dernière bataille qui opposa Pralix et Damhan-Al-laidh et qui signifie « l'armée abandonnée », à la mémoire de tous les mages qui périrent au cours de cette guerre.

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : on trouve les mages Ex Miscellanea à part égale dans tous les Tribunaux.

**DE VISE** : *Totus multitudinem componet* (« Le tout se compose de nombreuses parties »).

**SYMBOLE** : un bâton biscomu



## Histoire

L'histoire de la formation de la Maison fut un événement majeur dans l'histoire de l'Ordre d'Hermès, et il est bien connu (ArM5, p. 12). En bref, Pralix, l'élève de Tytalus, fut chargée de traquer un sorcier non-hermétique du nom de Damhan-Allaidh (prononcé *da-zan-al-i*, et souvent latinisé en *Davanallius*) qui avait recruté une armée de magiciens des runes et de monstrueux change-formes Anglo-Saxons, grande menace contre l'Ordre au début du IXe siècle. Pour l'aider dans sa tâche, Pralix avait, elle aussi, besoin d'une armée et recruta donc des magiciens natifs venus de toutes les Iles Britanniques et qui avaient, eux aussi, souffert des déprédations de ce sorcier. À la tête de son armée, Pralix affronta son ennemi pour la première fois à Loch Leglean, en Écosse, puis dans tout le nord de l'Angleterre, jusqu'à ce qu'enfin, ils se rencontrent à Cad Gadu, au Pays de Galles. C'est là, pendant la bataille du Faux Soleil, que Damhan-Allaidh et ses redoutables alliés furent finalement vaincus.

Quand Pralix refusa de revenir chez elle triomphale, Mercere lui rendit visite en personne à Cad Gadu mais se vit refuser l'entrée. Pralix avait renoncé à sa Maison et à l'Ordre. Elle était désormais à la tête d'un nouvel Ordre, l'Ordo Miscellanea, qui offrait protection à tous les magiciens que l'Ordre d'Hermès avait rejetés ou persécutés à cause de leurs pouvoirs trop dérisoires ou parce qu'ils ne portaient pas l'héritage de la puissante Rome. Outragé, l'Ordre d'Hermès en appela à l'élimination de Pralix et de son ordre de parvenus, mais Hariste (successeur de Tytalus) et Trianoma réclamèrent toutes deux qu'un accord fût passé. Alors que l'Ordre d'Hermès était paralysé par son indécision, l'Ordo Miscellanea recrutait agressivement dans toute l'Europe du nord et de l'ouest. Finalement, en 817, ce furent les têtes les plus froides qui prévalurent et l'Ordo Miscellanea rejoignit l'Ordre d'Hermès comme treizième Maison, la maison Ex Miscellanea. Cette décision doubla la taille de l'Ordre à ce moment-là.

Sous Pralix, la Maison était dirigée par un Conseil des Quatre, qui représentait différentes facettes des intérêts de la Maison. Il s'agissait au départ d'une Maison guerrière peuplée de magiciens éprouvés au combat et respectant implacablement l'impératif du « rejoignez-nous ou mourez, » cher à l'Ordre, et elle s'attira l'inimitié de Tremere et de Flambeau, qui estimaient que l'identité de leur Maison s'en trouvait menacée par son nombre, sinon par son pouvoir. Pralix disparut en 863 alors qu'elle s'en revenait d'une visite à son ancienne domus magna, et beaucoup suspectèrent les membres des maisons Flambeau et/ou Tremere d'actes criminels. Sans Pralix pour la diriger avec fermeté, la maison Ex Miscellanea perdit peu à peu son ancienne cohésion puisque chaque tradition de magies entreprit de poursuivre ses propres objectifs sans considération pour la Maison dans son ensemble.

Aussitôt après le Schisme, un nouveau Primus, nommé Basilicus, s'empara du contrôle de la Maison. À ce moment-là, de nombreuses traditions cherchant la protection de l'Ordre étaient venues gonfler les rangs de la Maison, qui avait sacrifié sa prévalence martiale à la diversité. Basilicus ré-institua le Conseil des Quatre et retourna à coups de fouet la Maison à l'ombre de ce

## Rumeurs et histoires

- Damhan-Allaidh n'a peut-être pas trouvé la mort aux mains de Pralix. Peut-être a-t-il feint cette mort et s'est-il échappé ? Aux IXe et Xe siècles, de très nombreuses personnes rapportèrent avoir vu le sorcier en Écosse (et au-delà) mais depuis le Schisme, on n'a en a plus jamais entendu parler. Cela dit, le doute subsiste toujours quant à la possibilité que Damhan-Allaidh ou ses descendants complotent encore en vue de la chute de l'Ordre, à commencer par celle de la maison Ex Miscellanea.

- Techniquement, Pralix est toujours la dirigeante de Cad Gadu : il est un siège du Conseil qui lui est réservé et son opinion est sollicitée pour toute décision. Y aurait-il un lien entre sa disparition et celle de la Prima Hariste de la maison Tytalus, qui survint quelques mois plus tard ?

- Y a-t-il la moindre once de vérité dans les rumeurs conspirationnistes selon lesquelles l'Ordre limiterait délibérément les ressources de la maison Ex Miscellanea ? La Maison pourrait être une force importante à prendre en compte si elle n'était pas aussi disparatée.

qu'elle était autrefois. Ses propres facultés prophétiques l'avaient mis en garde contre le conflit à venir et il était déterminé à ce que la maison Ex Miscellanea n'en souffrit pas. En fait, nombre des traditions fondatrices de la Maison en voulaient énormément à la maison Diedne à cause d'antipathies bien antérieures à la Fondation de l'Ordre. En Grande-Bretagne tout au moins, beaucoup de magies Diedne trouvèrent la mort aux mains des magies Ex Miscellanea. Cependant, avec l'investiture de Basilicus, la Maison entra de nouveau dans une phase de déclin, dont elle ne s'est toujours pas relevée.

## Culture

Malgré ses racines principalement britanniques, la maison Ex Miscellanea accueille aujourd'hui des magies de toute l'Europe. Avant sa formation, les sorciers extérieurs à l'Ordre étaient recrutés auprès des Maisons des mystères (quand leur idéologie était appropriée) ou des Societates (souvent dans la maison Flambeau). La maison Diedne était un creuset courant de sorciers étrangers et, depuis sa disparition pendant le Schisme, la maison Ex Miscellanea a hérité des stéréotypes qui en faisaient une Maison de magiciens naturalistes et primitifs sans guère d'éducation classique et à la Magie hermétique médiocre. Ces stéréotypes ne sont pas complètement justifiés puisque beaucoup des traditions de la maison Ex Miscellanea ont des racines toutes aussi nobles et sophistiquées que celles des Fondateurs eux-mêmes. Cela dit, ils ne sont pas complètement faux non plus dans la mesure où un grand nombre de magies Ex Miscellanea ne s'intéressent pas à l'Ordre comme entité politique (ils n'appartiennent à la Maison que pour éviter le harcèlement des autres Maisons et pour pouvoir poursuivre leurs propres objectifs en paix).



## « Ex Miscellanea, » le nom

Dans la Rome antique, Miscellanea était le nom donné à la nourriture offerte aux gladiateurs pour entretenir leurs forces : c'était un porridge de sang, d'abats et d'avoine. Ce nom fut bien choisi par Pralix puisque son but était que l'Ordo Miscellanea vint renforcer l'Ordre d'Hermès par l'opposition. Toutefois, avec son ironie caractéristique, Pralix renomma la Maison Ex Miscellanea quand elle rejoignit l'Ordre, terme qui signifiait davantage « issu d'un mélange hétéroclite, » indiquant la nature diverse de la Maison. Le terme correct pour désigner un membre de cette Maison est un mage Ex Miscellanea, non un mage de la maison Ex Miscellanea ou toute autre variante. Bien entendu, ces magies se désignent les un les autres en fonction de leurs traditions plutôt que de leur appartenance à la Maison.

Il est difficile de vraiment parler de « culture de la Maison. » Les magies de cette Maison ne se regroupent que sporadiquement et, même alors, ces rassemblements se font en général entre individus d'une même tradition. La plupart des magies Ex Miscellanea préfèrent agir indépendamment les uns des autres et la Maison en tant que telle ne présente pas de philosophie commune. L'inconvénient en est qu'elle ne présente pas non plus d'unité. Par exemple, il est rare qu'un membre puisse compter sur sa Maison pour le soutenir au Tribunal, à moins qu'il ne fasse lui-même l'effort de recruter

des alliés.

## LE GOUVERNEMENT DE LA MAISON EX MISCELLANEA

En 1220, et pratiquement pour la première fois, la Maison semble avoir une chance de connaître une deuxième jeunesse. Immanola, issue d'une tradition de prophètes, fut le Prima de la Maison pendant les huit dernières décennies. Lorsqu'elle était jeune, c'était une agitatrice qui exaspérait le Tribunal de Stonehenge avec ses terribles prophéties, dont aucune ne s'est apparemment révélée juste. Quand l'âge a commencé à la rattraper et à la faire sombrer dans la sénilité, elle a peu à peu perdu le respect de ses membres. Cela fait maintenant douze ans qu'elle reste assise, inerte et les yeux rivés sur un bassin de Cad Gadu. Il y a quatre ans, on déclara qu'elle avait sombré dans le Crépuscule final et la Maison a élu Ébroin au poste de Primus. Ébroin est un jeune mage plein de vie qui a tenté de mettre en place un certain nombre de réformes. Il a réinstauré le Conseil des Quatre, remettant le contrôle nominal des trois Tribunaux à chacun des membres du Conseil et se réservant la direction des magies Ex Miscellanea du Tribunal de Stonehenge. Il en a appelé à un recensement de la Maison et semble avoir quelques plans pour raviver la Maison. Seul le temps nous dira si ses plans porteront leurs fruits ou s'il échouera comme tous les autres avant lui.

## Graine d'histoire : l'enfant-roi

Le Primus Ebroin a de grands projets pour sa Maison mais un certain nombre d'obstacles se dressent sur son chemin. Tout d'abord, le Conseil des Quatre qu'il a institué compte des membres bien mal choisis. Les quatre mages n'ont aucun respect les uns pour les autres ni pour le Primus, même s'ils prétendent tous le contraire. Chacun d'eux a ses propres plans et aucun d'eux n'est compatible avec les autres. Le Primus est un jeune homme inexpérimenté qui, de toute évidence, fait un très mauvais psychologue. Ceux qui font sa rencontre voient souvent en lui un imbécile empoté, bien qu'ils aient tort. Ebroin est un orbus (cf. plus bas), même s'il préfère que cela ne se sache pas. En outre, les circonstances de son expulsion de sa Maison ne sont pas claires du tout et certains éléments suggèrent qu'il serait encore loyal à son ancien Primus. En plus de Gwhyh des Colombae (cf. Les Colombae, la destinée de Cad Gadu, plus bas) le Conseil des Quatre compte également un Donateur et un membre des Damhadh-Duidsan.

Les machinations pour le contrôle de la maison Ex Miscellanea feraient une intéressante toile de fond pour une saga. Il appartient au conteur de déterminer quelle est l'ancienne Maison d'Ebroin et de décider des futurs projets du jeune homme.

## Le Primus Ex Miscellanea

Quand le Primus Ex Miscellanea meurt ou sombre dans le Crépuscule final, tous les membres de Cad Gadu deviennent des candidats éligibles au poste. Les mages Ex Miscellanea de chaque Tribunal doivent alors se mettre d'accord sur les candidats qu'ils soutiennent. Le candidat qui remporte le plus de votes des treize Tribunaux est élu nouveau Primus et se voit remettre les Robes de l'Aube de poussière (cf. plus bas) comme symbole de sa position. Le premier acte du nouveau Primus consiste à renvoyer les membres de l'Alliance de Cad Gadu pour redistribuer leur position aux mages de la Maison qu'il juge dignes. La décision de remplacer les mages de l'alliance lorsqu'ils viennent à mourir lui revient également.

Ce système est clairement propice à la corruption. Quand le Primus se fait vieux, il est facile de s'arranger pour devenir membre de Cad Gadu (et donc candidat à la succession). De plus, il n'est pas rare que l'on procède incorrectement aux votes dans les Tribunaux ou que ceux-ci soient mal retransmis à Cad Gadu. Cela dit, peu de mages Ex Miscellanea se soucient suffisamment du gouvernement de leur Maison pour s'inquiéter de ces irrégularités procédurales.

Les Robes de l'Aube de poussière furent remises à Pralix par les Colombae (cf. plus loin) quand elle prit le commandement des magiciens Britanniques contre Damhan-Allaidh. Ces robes sont bien trop grandes pour le confort du Primus Ebroin, qui les trouve étouffantes. De ce fait, et malgré la protection magique exceptionnelle qu'elles offrent, le Primus se contente bien souvent de les abandonner sur le dossier d'une chaise ou de les laisser traîner çà et là sur le sol.

## La magie

La plupart des traditions de la maison Ex Miscellanea ont conservé quelque aspect de leurs pouvoirs pré-hermétiques, qu'elles considèrent supérieurs à ceux de l'Ordre. Si la magie pratiquée par l'Ordre d'Hermès est supérieure à toutes les autres traditions magiques (passées et présentes), même ses partisans les plus passionnés reconnaissent que, dans certains cas, elle sacrifie la puissance à la flexibilité. En plus des Limites de la Magie, il est quelques domaines de la magie que certains magiciens trouvaient exceptionnellement faciles mais qui, intégrés à la Théorie hermétique, sont devenus particulièrement difficiles.

La tradition propre à chacun des membres de cette Maison est représentée par une Vertu non-hermétique majeure, par un Vice hermétique majeur et par une Vertu hermétique mineure (ArM5, p. 60, tableau). Ces Vices et Vertus sont obligatoires, se rajoutant aux Vices et aux Vertus normalement alloués au mage, et tous les membres d'une même lignée les partagent.

La Vertu majeure représente la tradition dont le mage était l'héritier avant de rejoindre l'Ordre et vous trouverez ci-dessous une présentation des types de pouvoirs accessibles. Par contraste, le Vice majeur représente les sacrifices que le mage a dû faire au regard de sa Magie hermétique pour conserver sa Magie non-hermétique. En général, ces Vices sont indicatifs d'une incapacité à utiliser un certain aspect de la Magie hermétique (Technique déficiente, Rituel de longévité difficile, Gâchis de vis, Magie spontanée faible ou Mage non-structuré), d'une limitation imposée sur cette magie (Condition nécessaire, Magie à portée réduite, Restriction ou Résistance magique faible) ou d'une réaction inhabituelle à l'utilisation de la Magie hermétique (Magie chaotique, Dépendance à la magie, Magie douloureuse ou Enclin au Crépuscule).

La Vertu mineure est représentative d'un recentrage réussi des pouvoirs non-hermétiques de la tradition en canaux hermétiques au moment où celle-ci a rejoint l'Ordre. Cette Vertu devrait affecter le fonctionnement de la magie du mage, comme par exemple Affinité pour un Art, Magie cyclique, Magie persistante, Renforcement vital, Expertise magique mineure, Talent pour un Art, Effet secondaire et Circonstances spéciales.

Notez que les Vices et Vertus hermétiques, y compris ceux que gagnent les membres de la maison Ex Miscellanea, n'affectent que l'exercice de la Magie hermétique, pas les pouvoirs non-hermétiques.

## Les Compétences surnaturelles

Cette section offre des conseils sur la façon dont la troupe peut créer de nouvelles Vertus surnaturelles majeures qui seront le pilier de la magie des différentes traditions de la maison Ex Miscellanea. Ces règles peuvent également servir aux conteurs qui voudraient créer des Vertus surnaturelles majeures pour les antagonistes (ou alliés) non-joueurs de leurs sagas.

### LES BASES

Toutes les Vertus surnaturelles créées grâce à ce système sont associées à une Compétence surnaturelle qui représente le degré de contrôle que le personnage a sur

## Les Compétences accélérées

Ce chapitre présente quelques Compétences surnaturelles qui s'appuient sur le barème d'expérience des Arts plutôt que sur le barème d'expérience des Compétences. Il s'agit d'un nouveau type de Compétences, que l'on appelle les Compétences accélérées pour les distinguer des Compétences normales. Ces Compétences s'appuient sur le barème d'expérience des Arts car elles sont prévues pour être opposées à des Facteurs de difficulté extérieurs à la plage habituelle des Facteurs de difficulté (où 21 est extrêmement difficile, même pour un spécialiste). Au lieu de cela, les Facteurs de difficulté typiques pour les Compétences accélérées correspondent à la Puissance des êtres surnaturels ou aux niveaux des sorts. La seule autre différence entre une Compétence surnaturelle accélérée et une Compétence surnaturelle est que le niveau de sort équivalent pour une Compétence accélérée est égal au Total de Lancement, non à (Compétence  $\times$  5).

Les Compétences accélérées ne sont toutefois pas des Arts. La différence majeure entre un Art et une Compétence, c'est qu'un Art est inutile en soi : il doit être couplé à un autre Art au moins pour avoir un quelconque effet (même si la valeur de cet Art est de zéro). Une Compétence, quant à elle, fonctionne seule quel que soit le calcul. Sauf en ce qui concerne l'évolution et le niveau de sort équivalent, une Compétence surnaturelle accélérée devrait être traitée comme une Compétence surnaturelle normale. Par exemple, une Compétence accélérée ne peut pas être étudiée avec du vis, ne reçoit qu'un bonus de +1 par pion de vis dépensé et reçoit un bonus de +2 au lieu de +3 avec la vertu Talent pour (une Compétence).

sa magie. On part du principe que, pour les mages Ex Miscellanea, cette Compétence est affiliée à la Dimension magique, quoiqu'en réalité, elle puisse être associée à n'importe laquelle des dimensions surnaturelles, créant ainsi un personnage aux affiliations multiples (puisque le Don en lui-même est toujours aligné à la Dimension magique).

Pour utiliser une Compétence dans une situation spécifique, le joueur doit d'abord déterminer ce que son personnage essaye d'accomplir avec sa magie. Le conteur assigne ensuite un Facteur de difficulté à la tâche et le joueur fait son jet de dés, auquel il ajoute une Caractéristique et sa valeur dans la Compétence surnaturelle. La Caractéristique utilisée varie en fonction de la Compétence utilisée. C'est l'équivalent du Total de Lancement d'un sort hermétique. Si le Facteur de difficulté est atteint, alors l'effet du magicien est réussi. Il n'y a aucune perte de fatigue lorsque l'on utilise une Compétence surnaturelle, à moins que la Compétence ne le requière. Le calcul du Total de Pénétration, le cas échéant, est égal au Total de Lancement moins le Facteur de difficulté plus le Bonus de Pénétration, calculé

de la même manière que pour la Magie hermétique (ArM5, p. 132) ; la magie parallèle **beneficie quand même de la compétence Pénétration**. Si le niveau de l'effet magique est requis (par exemple, s'il est touché par *Brise du silence*), alors remplacez-le par **La Compétence surnaturelle du personnage multipliée par cinq**.

Si des jets de concentration sont nécessaires, utilisez les règles de la Magie hermétique (ArM5, p. 133). Le vis brut peut servir à augmenter le Total de Lancement : l'Art du vis doit être approprié à la Compétence surnaturelle et le personnage ne peut pas dépenser plus de pions de vis que sa valeur dans la Compétence surnaturelle. Chaque pion dépensé rajoute un point au Total de Lancement et un dé de désastre supplémentaire.

#### TOTAL DE LANCEMENT :

Caractéristique + Compétence + modificateur d'aura + jet de dé

#### FACTEUR DE DIFFICULTÉ :

déterminé par l'effet recherché

#### TOTAL DE PÉNÉTRATION :

Total de Lancement + Bonus de Pénétration - Facteur de difficulté

#### NIVEAU DE SORT ÉQUIVALENT :

5 × Compétence

#### LIMITE DE DÉPENSE DE VIS POUR L'INCANTATION :

valeur de Compétence

#### RENFORCEMENT DE VIS POUR VALEUR DE LANCEMENT :

+1 par pion

### CRÉER UNE COMPÉTENCE SURNATURELLE

Toutes les Compétences surnaturelles créées avec ces règles sont des *Vertus surnaturelles majeures*. Chacune couvre l'éventail de capacités magiques qu'implique généralement une *Expertise magique mineure* (cf. ArM5, p. 78 pour avoir une liste). Les Compétences surnaturelles ne suivent pas exactement (et ne le devraient pas forcément) les grandes lignes des effets hermétiques mais c'est un bon moyen de commencer.

On peut décrire les effets de toutes les Compétences surnaturelles en utilisant les quatre mêmes paramètres des sorts hermétiques (Portée, Durée, Cible et indication de l'effet de base).

**Exemple 1 :** la compétence *Changeforme* (ArM5, p. 74) est toujours de portée *Personnelle*, de durée *Momentanée*, de cible *Individuelle* et s'appuie sur les indications *Muto Corpus* pour la transformation en animal.

**Exemple 2 :** la compétence *Hypnotisme* (ArM5, p. 79) est toujours de portée *Regard*, de durée *Spéciale* (une instruction), de cible *Individuelle* et s'appuie sur les indications *Rego Mentem* pour le contrôle des émotions et des pensées d'un être humain.

Toutes les Compétences surnaturelles **fixent trois de ces paramètres, qui ne peuvent pas être modifiés**, et en

autorisent un à varier en fonction de la valeur dans la Compétence ou du Facteur de difficulté atteint avec le Total de Lancement.

**Exemple 1 (suite) :** la compétence *Changeforme* accorde une forme animale potentielle (indication de l'effet de base) pour chaque point dans la valeur de la Compétence.

**Exemple 2 (suite) :** la compétence *Hypnotisme* autorise différents niveaux de contrôle (indication de l'effet de base) en fonction du Total de Lancement atteint.

Quand vous choisissez les paramètres d'un effet (selon la valeur de la compétence ou selon un Facteur de difficulté), assurez-vous bien que la Compétence ne devienne pas trop puissante. Si la Compétence offre un large éventail de choix mais a peu d'impact sur les autres êtres vivants, assignez le paramètre variable à **la valeur de la Compétence**. Si la Compétence affecte d'autres êtres, alors sa capacité à les affecter devrait être assignée au **Facteur de difficulté**. Ainsi, une Compétence fonctionnant comme *Changeforme* mais ne s'utilisant que contre les autres ne devrait pas du tout être conçue comme *Changeforme* mais présenter un effet basé sur le total de lancement : plus le total est élevé, plus le changement est important.

Quand un mage Ex Miscellanea fait appel à sa Magie non-hermétique, il procède généralement d'une manière totalement étrangère aux mages hermétiques. Il peut, en effet, parler une langue ancienne autre que le Latin, gribouiller des runes sur le sol ou utiliser des poudres et des potions. Les détails de la procédure devraient être précisés dans la description de la Compétence et ne devraient pas être plus restrictifs que ne le sont les paroles et les gestes imposés au mage hermétique. Cela dit, toute utilisation de la Compétence nécessite absolument que ces pratiques soient exercées : il est impossible de les éviter contrairement aux mages hermétiques qui peuvent employer des paroles et des gestes limités. L'invocation de la Magie hermétique, par contre, par les mages Ex Miscellanea fonctionne (en principe) à l'identique de celle des autres mages.

### Exemples de Compétences surnaturelles

Voici quelques exemples concrets de compétences surnaturelles. Tous correspondent à des *Vertus surnaturelles majeures* appropriées aux mages Ex Miscellanea. Vous trouverez d'autres exemples dans les descriptions des différentes traditions, plus loin dans ce chapitre.

#### CONVOCATION D'ANIMAUX

Cette Compétence permet au personnage de convoquer des animaux vulgaires sur de longues distances. Pour l'utiliser, le personnage doit être capable de lancer un appel audible aux créatures qu'il souhaite convoquer, bien que les cibles ne soient pas obligées de l'entendre, et il doit se trouver au maximum à une journée de voyage d'un habitat où l'on trouve les espèces convoquées. Le nombre d'animaux qui répondent à sa convocation est défini par la valeur de Compétence du personnage (cf. table ci-dessous). Il doit alors faire un

### Graine d'histoire : expérimentation animale

La compétence *Convocation d'animaux* permet d'appeler des animaux plus rapidement qu'ils ne peuvent normalement voyager à leur propre vitesse et, de ce fait, brise la Limite de Lien mystique. Un mage qui cherche à réaliser des Percées en Théorie de la magie pourrait bien rechercher un personnage possédant cette Compétence.

jet de Communication + Convocation d'animaux contre un Facteur de difficulté de 9. S'il réussit, les animaux arrivent dans l'heure qui suit son appel, mais si son résultat dépasse de 3 le Facteur de difficulté, ils arrivent alors en deux minutes, et s'il dépasse le Facteur de difficulté de 6, ils arrivent en un tour.

Le personnage ne peut pas communiquer directement avec les animaux, à moins d'avoir une autre Compétence qui lui permette de le faire (comme *Empathie avec les animaux*), et ceux-ci repartent naturellement en fonction de la décision du conteur. Même si le personnage n'a pas la capacité de communiquer avec les animaux, ces derniers se montrent amicaux à son égard et, s'ils sont naturellement agressifs, pourraient se battre pour le défendre.

Score	Nombre d'animaux qui arrivent
1	1 animal de Taille -2 ou une masse équivalente (3 de Taille -3, 5 de Taille -4, 10 de Taille -5, 30 de Taille -6, etc.)
2	3 animaux de Taille -2 ou une masse équivalente (1 de Taille -1, 5 de Taille -3, 10 de Taille -4, 30 de Taille -5, etc.)
3	5 animaux de Taille -2 ou une masse équivalente (1 de Taille 0, 3 de Taille -1, 10 de Taille -3, 30 de Taille -4, etc.)
4	10 animaux de Taille -2 ou une masse équivalente (1 de Taille +1, 3 de Taille 0, 5 de Taille -1, 30 de Taille -3, etc.)
5	30 animaux de Taille -2 ou une masse équivalente (1 de Taille +2, 3 de Taille +1, 5 de Taille 0, 10 de Taille -1, etc.)

Spécialisations : un type d'animaux particulier. (Surnaturelle)

#### SIFFLET DU VENT

Le personnage qui possède cette Compétence peut créer un vent, imitant les effets de n'importe quel sort *Creo Auram* basé sur le vent qui est de portée *Voix* et de cible *Individuelle*. Il existe d'autres Compétences surnaturelles similaires pour les autres phénomènes climatiques. Pour invoquer le vent, le personnage doit littéralement siffler et faire un jet de :

#### Énergie + Sifflet du vent

contre le Facteur de difficulté indiqué dans la table ci-dessous. S'il réussit, le vent commence aussitôt à

souffler comme le personnage l'exige. Il continue de souffler de la même manière même si le personnage arrête de siffler. Un personnage qui invoque un vent d'une force donnée peut le modifier en un vent d'un autre type et de même force (comme tous ceux allant de *Vents de protection tournoyants* à *Bourrasque*), le réduire à un effet plus faible ou y mettre fin complètement. Chacun de ces changements nécessite un jet de :

#### Communication + Musique

contre les Facteurs de difficulté indiqués pour maintenir sa concentration sur un sort (ArM5, p. 133, tableau). Si le personnage siffle un nouvel air de cette manière, il ne peut ni augmenter la force du vent, ni rendre à un vent affaibli son ancienne intensité : pour cela, le personnage doit faire un nouveau jet de Sifflet du vent. Tous les effets de cette Compétence sont réduits au niveau de force inférieur chaque jour quand le soleil se couche, jusqu'à disparaître.

Difficulté	Force du vent
6	Brise légère, suffisamment forte pour dissiper la mauvaise odeur d'une pièce
9	Vent modéré, suffisamment fort pour affecter la précision des flèches
12	Vent fort, suffisamment puissant pour pousser un navire à voile
15	Tempête, suffisamment forte pour renverser quelqu'un
18	Ouagan, suffisamment fort pour déraciner les arbres

Spécialisations : en mer, en montagne, en hiver. (Surnaturelle)

#### CONTRÔLE DE LA FERTILITÉ

Les personnages qui possèdent cette Compétence peuvent améliorer ou retirer les esprits végétatifs présents dans toute chose vivante. Cela permet de rendre les plantes plus fertiles ou plus sujettes aux maladies, de faire produire plus de lait aux vaches ou de les assécher complètement, de garantir la conception d'un enfant à une femme ou de la rendre stérile. La cible affectée par cette Compétence est un humain, un animal de Taille +2 (ou une masse équivalente : une vache, cinq cochons, dix moutons, cent poulets) ou un arbre (ou une masse équivalente : dix arbres fruitiers, une petite récolte de légumes ou de grain). La valeur du personnage en Fertilité détermine le champ d'effets qu'il peut produire. Il doit physiquement marquer la cible de quelque manière que ce soit pour utiliser ce pouvoir : une tache de suie sur le visage, un ruban noué autour du cou, un charme enterré dans un champ, etc. (nécessitant dans les faits une portée *Au contact*). Le personnage doit ensuite faire un jet de :

#### Présence + Fertilité

contre un Facteur de difficulté de 9 pour affecter la cible du pouvoir choisi pendant un mois. Par tranche de trois points dépassant ce Facteur de difficulté, la cible est affectée un mois de plus. Pour que ces effets aient un impact significatif sur l'existence de la cible, ils doivent durer au moins le temps d'une saison de pousse (trois mois). Une fois affectée par cette Compétence, la même

cible ne peut plus l'être jusqu'au printemps suivant.

Score	Effets possibles
1	Protège les plantes des maladies mineures
2	Double la production journalière d'un animal (œufs, lait, prise de poids) ou empêche la production journalière
3	Accorde un modificateur de +3 ou -3 aux jets d'Énergie pour éviter de contracter une maladie ; accroît ou réduit les récoltes de moitié
4	Assure la conception d'un enfant, frappe une créature de stérilité, assure un accouchement facile, accorde un Modificateur de Conditions de vie de +1 ou -1 au Vieillessement (doit durer une année)
5	Accorde un modificateur de +6 ou -6 aux jets d'Énergie pour éviter de contracter une maladie

Spécialisations : légumes, vaches, femmes. (Surnaturelle)

## Les mages Ex Miscellanea sans Compétence surnaturelle majeure

Tous les mages Ex Miscellanea doivent prendre une Vertu non-hermétique majeure mais tous ne possèdent pas une Compétence surnaturelle comme Vertu obligatoire. La seule condition imposée est que cette Vertu majeure doit représenter quelque aspect de la tradition non-hermétique du mage. (Ainsi, Richesse n'est pas une option mais Magister in Artibus peut l'être.) Elle peut représenter une autre capacité du mage, comme Immunité majeure, Imposition des mains majeure ou Connaissance du (Terrain). Elle peut renseigner sur son historique, comme Sang féérique saillant ou Sang de géant. Les nouvelles Vertus surnaturelles qui ne sont pas contrôlées par une valeur de Compétence devraient répondre aux règles d'investissement d'effets dans les objets, complétées avec des utilisations par jour, et elles ne devraient pas dépasser la magnitude sept. Leurs effets ne devraient pas présenter plus de flexibilité qu'une Expertise magique mineure.

## Les Compétences de prédilection

À mesure qu'un personnage qui possède le Don apprend des Compétences surnaturelles, il lui devient plus difficile d'en apprendre de nouvelles (ArM5, p. 248). Néanmoins, beaucoup de traditions disposent d'un ensemble de Compétences de prédilection. La valeur de ces Compétences n'altère pas la Qualité de la source pour l'apprentissage d'autres Compétences de prédilection. Les Qualités de la source pour apprendre des Compétences de prédilection reçoivent quand même les malus associés à la valeur des autres Compétences surnaturelles, et la valeur des Compétences de prédilection pénalise la Qualité de la source pour l'apprentissage d'autres Compétences surnaturelles. Pour la plupart des mages, les Arts hermétiques sont des Compétences de prédilection, mais comme elles sont toutes ouvertes en une saison, il s'agit principalement d'une distinction académique. Les mages Ex Miscellanea traitent les Arts hermétiques et la Compétence surnaturelle de leur tradition comme des Compétences de prédilection.

## Les personnages

Il existe différents types de personnages au sein de la maison Ex Miscellanea, que l'on peut grossièrement répartir en trois groupes (quoiqu'il y ait des nuances entre les trois).

### LES MAGES EX MISCELLANEA

Ces mages constituent la majorité de la Maison et leur création répond aux règles normales présentées dans ce volume et dans *Ars Magica* 5e édition. Si le personnage acquiert une Compétence surnaturelle pendant son apprentissage de mage Ex Miscellanea (c'est-à-dire en tant que Vertu de la Maison), alors cette Compétence devrait être considérée comme sa Compétence de prédilection et le personnage ne souffre pas des malus à la Qualité de la source (ArM5, p. 248) liés à ses valeurs d'Art s'il apprend sa Compétence de prédilection après sa formation hermétique.

### LES MAGES ORBI

Ces mages (ou leurs ancêtres) ont commencé leur carrière dans une autre Maison mais ont été exilés (ou ont décidé de partir) et n'ont trouvé l'apaisement que dans la maison Ex Miscellanea. « Orbus » signifie « orphelin » en latin (la forme féminine se décline « orba ») et indique la rupture du mage avec sa tradition-mère. La création des mages orbi répond aux règles de leur ancienne Maison, à l'exception près qu'ils n'ont pas accès aux privilèges et secrets de cette Maison. Cela inclut les Cultes des mystères de la Maison, que les orbi ne peuvent poursuivre plus avant. Ils ne peuvent pas non plus initier leurs apprentis aux Mystères du dernier cercle de leur ancienne Maison.

Le mage orbus a une valeur de Réputation hermétique d'Orbus à 2 et évite probablement ses anciens collègues. À l'occasion, les mages orbi forment leurs apprentis à l'une des traditions de leur Maison d'adoption, auquel cas ces apprentis adoptent les caractéristiques d'un mage Ex Miscellanea normal sans hériter du statut d'orbus.

**Exemple :** Les *Criamon* qui perdent leurs illusions dans leur quête de vérité deviennent des membres de la maison Ex Miscellanea que l'on appelle des *Gorgastiques* (cf. *Les Maisons d'Hermès, les Cultes des mystères*).

**Exemple :** les mages Ex Miscellanea de l'alliance de *Dankmar*, dans le Tribunal du Rhin (cf. *Les Gardiens sylvestres : le Tribunal du Rhin*), sont issus de la tradition de *Hercynius* et sont des orbi de la maison *Bonisagus*.

### LES COMPAGNONS DOUÉS

Ces personnages sont des sorciers étrangers nouveaux dans l'Ordre ou ayant choisi de conserver leurs traditions d'origine et de résister à la conversion à la Magie hermétique. Il reste très peu de traditions magiques puissantes en Europe et l'Ordre d'Hermès a de moins en moins d'intérêt à recruter des sorciers extérieurs faibles, se concentrant uniquement sur ceux qui possèdent le Don et sont donc capables d'apprendre la Magie hermétique. De ce fait, la Maison ne profite pas d'un approvisionnement régulier en nouvelles recrues.

## Les Compagnons mythiques

Les Compagnons mythiques (un nouveau type de personnages introduit dans *Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées*) peuvent également jouer le rôle de magiciens non-hermétiques dans l'Ordre, mais ils ne possèdent pas le Don. Au lieu de cela, le Compagnon mythique possède une Vertu spéciale, semblable au Don, qui lui apporte une Vertu mineure gratuite, puis deux points de Vertu pour chaque point de Vice qu'il prend. Le Compagnon mythique a généralement accès à une magie ou à des pouvoirs non-hermétiques puissants, présentés dans d'autres suppléments d'*Ars Magica* 5e édition.

Cependant, il arrive parfois que la maison Ex Miscellanea assimile toute une tradition (ou une importante partie) en une seule fois. Dans pareille situation, les membres de cette tradition sont moins enclins à adopter la Magie hermétique. Dans ce cas-là, il est fort possible qu'ils persistent à pratiquer leur propre magie, sans adopter la Magie hermétique, pendant des générations, s'ils se décident seulement un jour.

Ces deux situations sont très rares. Mais un joueur qui souhaiterait choisir cette option pourrait créer son personnage comme suit :

- prendre le Don et la Vertu de statut social *Magie hermétique*. En prenant le Don, il bénéficie également d'une Compétence surnaturelle, sans avoir besoin de prendre une autre Vertu (ArM5, p. 68).

- terminer la création de son personnage comme un Compagnon. Mais le joueur peut choisir des Compétences mystiques. On l'encourage à prendre des Compétences surnaturelles. Lorsque vous allouez votre expérience, incluez un point en *Parma Magica*.

- gagnez la Réputation de Sorcier étranger à 2 (hermétique).

Étant donné que le personnage possède le Don, il peut apprendre n'importe quelle Compétence surnaturelle après la création de personnage (ArM5, p. 248), mais on part du principe que son ouverture aux Arts de la Magie hermétique a échoué ou qu'il l'a refusée. La Compétence surnaturelle accordée par le Don, ainsi que toutes les autres achetées avec des points de Vertu, font partie des Compétences de prédilection du personnage (cf. plus haut). Au vu de la place centrale de l'Ordre d'Hermès dans les sagas d'*Ars Magica*, les troupes devraient envisager la possibilité qu'un Compagnon Doué prenne la place du mage d'un personnage-joueur, même s'il ne sera sans doute pas aussi puissant.

**Exemple :** les *Scinnis* (cf. plus bas).

## Les nouvelles Vertus

La Vertu suivante est particulièrement adaptée aux membres de la maison Ex Miscellanea.

### INCANTATION EXOTIQUE

Mineure, hermétique

Le mage fait appel à des méthodes non-hermétiques pour lancer des sorts hermétiques. S'il a toujours besoin de recourir à des actions rituelles évidentes, ce ne sont pas les mêmes paroles ni les mêmes gestes qu'enseigne la Théorie de la magie de l'Ordre, et les autres mages, non-familiers de la tradition du mage, trouvent particulièrement difficile de reconnaître le sort ainsi lancé. Toute tentative pour reconnaître la Forme de son effet magique (ArM5, p. 135) s'oppose à un Facteur de difficulté de 15, et la magnitude de l'effet n'est pas soustraite au Facteur de difficulté, comme d'habitude. Si le personnage possède des Compétences surnaturelles, alors il lance ses sorts hermétiques en utilisant les mêmes méthodes employées pour le lancement de ses sorts non-hermétiques. Le mage ne peut pas utiliser les méthodes hermétiques normales à la place de celles de sa tradition d'origine, mais il peut choisir de réduire ou d'abandonner les paroles et les gestes normalement (ArM5, p. 134).

## Les nouveaux Vices

Les Vices qui suivent peuvent être le résultat d'une mauvaise correspondance entre les pouvoirs hermétiques et non-hermétiques.

### POUVOIRS IMPARFAITS

Mineur, hermétique

Le personnage doit avoir au moins une Vertu surnaturelle majeure pour prendre ce Vice. Ses pouvoirs surnaturels sont d'une certaine manière restreints ou limités. Il souffre des effets d'un Vice hermétique majeur (en général, Restriction ou Condition nécessaire), mais ils ne s'appliquent qu'à ses Vertus surnaturelles, non à sa Magie hermétique (s'il la pratique). Tout Vice uniquement approprié à la Magie hermétique (par exemple, Technique déficiente ou Mage non-structuré) est impossible à prendre avec ce Vice. Un personnage qui possède des Pouvoirs surnaturels mais pas la Magie hermétique peut, à la place, prendre des Vices hermétiques majeurs et mineurs applicables comme des Vices surnaturels.

### VULNÉRABILITÉ À LA TRADITION POPULAIRE

Mineur, hermétique

La magie du mage est sensible à divers remèdes populaires pour éviter les sorts hostiles. Toute cible consciente que le mage vient d'utiliser sa magie peut tenter un rituel populaire, comme par exemple faire un signe contre le mal ou cracher, etc. Ceci accorde à la cible (ou aux cibles) une Résistance magique égale à (5 × Connaissance de la magie de la cible) ou à 0 si la cible ne possède pas cette Compétence, uniquement contre la magie du mage. De plus, quiconque possède Connaissance de la magie peut imaginer une façon de briser un enchantement durable, en s'aspergeant par exemple de sel, ou en s'allongeant sur un lit en fer. Pour cela, il faut généralement réussir un jet d'Intelligence + Connaissance de la magie contre un Facteur de difficulté de (9 + magnitude du sort) ou supérieur.

## Les traditions de la maison Ex Miscellanea

La maison Ex Miscellanea accueille un certain nombre de traditions magiques dont les racines remontent à des ancêtres non-hermétiques et qui présentent des capacités et préférences magiques communes.

La plupart des mages Ex Miscellanea appartiennent à l'une de ces traditions, même si quelques-unes d'entre elles sont très petites, ne comptant parfois qu'un seul mage et son maître. En général, cependant, ces traditions comptent de cinq à vingt-cinq membres, qui peuvent être confinés dans une région spécifique d'Europe ou largement dispersés. Dans les sections principales du reste de ce chapitre, huit des plus grandes traditions des mages Ex Miscellanea sont présentées en détail. Juste après cette partie, huit autres idées de traditions sont indiquées (certaines apparaissant plus en détail dans d'autres suppléments d'Ars Magica 5e édition). Ce bref aperçu nécessitera quelques développements avant de pouvoir être utilisé en jeu.

### LES MAÎTRES DES BÊTES

Cette tradition préside sur une magie que la Magie hermétique trouve très difficile : la convocation et le contrôle de créatures sauvages. Tous les apprentis de cette tradition sont abandonnés par leur maître dans des régions sauvages lorsqu'ils sont très jeunes pour apprendre à se débrouiller seuls. Pendant cette période, ils développent une affinité particulière pour un groupe spécifique d'animaux, qui façonne à jamais leur magie. En raison de cette formation inhabituelle, tous les Maîtres des bêtes possèdent les vertus Empathie avec les animaux et Expertise magique mineure pour un groupe spécifique d'animaux, mais ils possèdent également le vice Education sauvage. On ne leur enseigne jamais comment se transformer en animal ni comment blesser les animaux, ce qui les afflige du vice Arts incompatibles (MuCo et PeAn). En conséquence, ils n'ont que huit points de Vices disponibles pour acheter huit autres points de Vertus.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Convocation d'animaux

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Indifférence des animaux

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Études contraintes

**VICES ET VERTUS REQUIS :**  
Empathie avec les animaux, Expertise magique mineure, Éducation sauvage, Arts incompatibles

### LES DAMHADH-DUIDSAN

Damhadh-Duidas (da-vi-dou-id-ace, qui signifie grossièrement « scripteur de malice ») était un sorcier extérieur à l'Ordre gaélique, issu de la même tradition magique que Damhan-Allaidh, qui se joignit à la croisade de Pralix contre le sorcier. Les mages de cette tradition se donnent beaucoup de mal pour laisser les attributs de leur passé Infernal derrière eux.



En gravant des runes, appelées Ogam, sur les arbres et les pierres, ou en traçant ces symboles avec de la cendre sur son visage et ses bras, le Damhadh-Duidsan peut maudire et voler la vie de ses ennemis pour se soigner. Le Sang de géant est très commun dans cette tradition (Damhan-Allaidh et Damhadh-Duidas descendaient tous deux de géants, d'après la légende).

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Changement de forme, Sang de géant ou Incantation

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Talent pour Corpus

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Condition nécessaire (runes)

(Vous trouverez plus de détails sur les Damhadh-Duidas et une description d'Incantation dans Les Dimensions de pouvoir : l'Infernal.)

### LES HARUSPICES HERMÉTIQUES

Les Haruspices hermétiques sont une ancienne tradition romaine qui détenait le secret de « l'Art étrusque », c'est-à-dire de la révélation des augures par l'inspection des entrailles des animaux sacrifiés aux dieux. Ils furent parmi les premiers de toutes les traditions non-britanniques à s'engager auprès de Pralix et peuvent se vanter d'avoir eu l'honneur de donner deux Primi à la maison Ex Miscellanea - Basilicus et Immanola. Les membres de cette tradition possèdent souvent la vertu Prémonitions et/ou Visions mais leur étude approfondie des mystères de l'univers les rend bien souvent sensibles au Crépuscule.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Divination et Augure

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Affinité pour Intellego

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Enclin au Crépuscule

(Vous trouverez la description de Divination et Augure dans Les Mystères, édition revue et corrigée.)

### LES KARAITES

Le karaïsme est une secte de Juifs qui rejettent la Loi orale des rabbins et interprètent leurs commandements sacrés en s'appuyant sur une lecture littérale du seul Tanakh. Selon la philosophie karaïte, tout ce qui arrive dans le monde est de la volonté de Dieu et peut être compris grâce à une étude minutieuse des écritures. Le mal ne peut advenir que par les actions humaines et c'est ainsi que les mauvaises choses qui se produisent sont un châtiment divin pour les transgressions humaines. Par exemple, les médecines humaines et matérielles devraient être rejetées car la maladie est une preuve de la faiblesse humaine et Dieu seul devrait être consulté en tant que médecin. En raison de leur interprétation non-orthodoxe des écritures, les pieux Karaïtes (contrairement aux autres Juifs pieux) qui possèdent le Don peuvent rejoindre l'Ordre tant qu'ils pratiquent la magie sacrée. Ils croient que les lois contre l'enchantement

et la divination de la Torah ne s'appliquent pas si l'effet provient directement de Dieu, bien qu'ils n'autorisent pas les autres mages à lancer des sorts sur eux puisqu'il s'agit de toute évidence d'une pratique impure.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Magie sacrée

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Création d'amulettes

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Magie karaïte

(Vous trouverez plus de détails sur les Karaïtes et la description de leurs Vices et Vertus dans Les Dimensions de pouvoir : le Divin.)

### LES MALOCCHI

Les Malocchi sont une tradition de mages italiens qui pratiquent la magie de l'Hypnotisme. Il peut être difficile d'interpréter un membre de cette tradition quand l'on est si profondément ancré dans la culture d'une région. Le malocchio (singulier masculin ; la forme féminine se décline « malocchia ») est vu comme le vecteur d'une terrible malchance et tout le monde évite de croiser son regard qui, non seulement ensorcellerait, mais causerait aussi toutes sortes d'effets néfastes. En plus de ses Vices et Vertus gratuits, le malocchio doit aussi prendre la Vertu obligatoire Regard perçant. La vertu Maléfice (Les Dimensions de pouvoir : l'Infernal) est également très appropriée.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Hypnotisme

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Circonstances spéciales (contact oculaire)

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Résistance magique faible (quelqu'un se tenant sur l'ombre du personnage)

**VERTU REQUISE :**  
Regard perçant

### LES SCINNS (COMPAGNONS DOUÉS)

Les herboristes et spécialistes féériques d'Europe Mythique ont quelques représentants parmi l'Ordre d'Hermès : ces Compagnons Doués sont souvent connus comme le Peuple de Scinn (prononcé /chine/, et signifiant « peuple ingénieux ») car le premier d'entre eux qui rejoignit l'Ordre était un Saxon qui donna son nom à la tradition. Les Scinns n'ont pas d'approche systématique des magies mineures qu'ils pratiquent mais présentent plutôt des connaissances éclectiques de la magie naturelle et des charmes féériques, qu'ils se transmettent oralement de maître à élève. Ils ont en grande partie résisté à leur intégration au domaine de la Magie hermétique, préférant passer du temps en communauté à aider les autres plutôt que de se plonger dans de vieux ouvrages poussiéreux. Les Scinns sont généralement des personnages Compagnons, même s'ils appartiennent à l'Ordre.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Fertilité (gratuite avec le Don)

**VICES ET VERTUS COURANTS :**  
Don de velours, Imposition des mains (majeure ou mineure), Étudiant de la Dimension magique ou féérique, Visions, Ami féérique

### LA TEMPESTARIA (SORCIÈRE DU CLIMAT)

Cette tradition se rencontre majoritairement sur les terres occupées par les Saxons, y compris dans leur patrie d'origine, en Allemagne du nord, ainsi qu'en Angleterre et au Danemark. La magie du climat est très bien intégrée à la Magie hermétique et l'Art d'Auram regorge de sorts très utiles. Ces rebouteuses que l'on appelle les Tempestariae sont des spécialistes de ce genre de magie, mais la sorcière du climat est capable d'invoquer des phénomènes climatiques dépassant la capacité des pouvoirs hermétiques. Il existe des sorcières du climat capables d'invoquer des pluies qui durent des jours ou capables d'empêcher la pluie de tomber pendant toute une saison. Il est déjà arrivé que les brumes marines que convoque la tempestaria coincent les navires au port sur tout un littoral. Le type le plus commun de tempestaria reste cependant celle qui peut plier le vent à son service. Elles n'ont besoin que d'outils improvisés ayant un lien sympathique avec leurs sorts, comme par exemple des plumes pour la magie de la neige, des tambours pour la magie du tonnerre, du sable éparpillé pour la magie de la pluie, etc.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Sifflet du vent (ou une Compétence similaire)

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Affinité pour Auram

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Condition nécessaire (outils pour que leur magie fonctionne)

### LES SORCIÈRES DE THESSALIE

Les premiers Thessaliens étaient des adorateurs solitaires de sinistres dieux des Enfers. Ils pratiquaient la sorcellerie, la nécromancie et pouvaient jeter de puissantes malédictions sur leurs ennemis. Trianoma, célèbre apprentie de Bonisagus, faisait partie de cette tradition (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées), mais les autres membres de sa tradition ne rejoignirent l'Ordre qu'une centaine d'années plus tard. Certains Thessaliens sont encore en contact avec leurs sœurs qui n'ont pas rejoint l'Ordre (celles que l'on appelle les Filles d'Érictho), ce qui leur vaut d'être lourdement soupçonnés de diabolisme. Ces magiciens non-hermétiques vivent dans les monts Cambuniens, formant la frontière nord de la Thessalie, où il leur est très facile de se déplacer rapidement entre différents portails, qui mènent à des regio féériques et à leurs grottes à flanc de falaise. Ce sont des païens, mais leurs rites sont profondément égoïstes et pleins d'une sombre malice. C'est ainsi que la limite qui sépare leurs pratiques de l'adoration des démons est très mince.

### Quelques variations

Plusieurs des traditions de la maison Ex Miscellanea sont spécifiques à une culture ou à une région géographique. S'il est tout à fait possible qu'un mage errant puisse apporter sa magie à une autre culture ou région, il est beaucoup plus simple d'apporter quelques changements à une tradition pour la replacer dans une région différente.

- Les **Koldun** sont des magiciens chamaniques du Tribunal de Novgorod qui ont renoncé à leur rôle de prêtres païens pour pratiquer la sorcellerie. (Les sorcières de Thessalie)  
- On raconte qu'il y aurait des magiciens, appelés les **Trollsyrir**, qui vivraient encore sur les terres du nord de la Scandinavie et de l'Islande, qui prétendent descendre des géants et qui auraient le pouvoir de maudire leurs ennemis. (Les Damhadh-Duidas)

- Il est une tradition irlandaise de magiciens, appelés les **Corruineach**, capables de contrôler les esprits élémentaires. Ils étaient de puissants ennemis de la maison Diedne et rejoignirent les forces de la maison Flambeau pour l'exterminer. (Les Sahirs hermétiques)

- Des bardes bretons, dans les veines desquels coule le sang d'une fée de l'eau appelée Mélusine, quittèrent la maison Diedne pour la maison Ex Miscellanea quelques vingtaines d'années avant le Schisme. Ils ont le pouvoir d'envoûter en jouant de la musique sur leurs harpes. (Les Sirènes)

- Un groupe de nécromanciens romains utilise son pouvoir sur les esprits pour terroriser les gens du coin et s'emparer du pouvoir. (Les Donatores)

- Les **Taltos**, issus du peuple Magyar des plaines hongroises, utilisent leurs connaissances en herboristerie pour améliorer leurs caractéristiques physiques et leurs compétences martiales ainsi que pour guérir. Beaucoup de Taltos possèdent la vertu Changepeau, qui leur permet de prendre la forme d'un cheval blanc. (Les Pharmacopéens)

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Convocation

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Affinité pour Vim

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Magie douloureuse

(Vous trouverez plus de détails sur les Sorcières de Thessalie et la description de Convocation dans Les Dimensions de pouvoir : l'Infernal.)



## Les Colombae

Les *swynwyr* (prononcé *swin-wir* ; singulier /*swynwr*/ *swin-our* ; féminin singulier /*swinwraig*/ *swin-our-aigues* ; pluriel /*swynwraedd*/ *swin-our-raig-edth*) sont des sorciers extérieurs à l'Ordre gallois réputés pour leur talent avec les protections magiques. Celles-ci les obligeant à laisser des marques partout où ils vont, l'Ordre d'Hermès en est peu à peu venu à les désigner sous le nom de Colombae, qui signifie littéralement « pigeons ». Dans certains cas, il s'agit d'un surnom affectueux tandis que dans d'autres, il est clairement péjoratif. On les appelle parfois les « dresseurs de barrières » ou les « ongles blancs », ce dernier surnom étant une référence à leur utilisation de la craie pour la plupart de leurs sorts.

### Faits majeurs

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION :**  
Stonehenge

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE :**  
Protection

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE :**  
Magie d'Anneau/de Cercle

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR :**  
Condition nécessaire (doivent marquer leur cible)

### Histoire

Les Colombae d'origine étaient probablement issus des toutes premières traditions magiques de Grande-Bretagne, combinaison entre un héritage celtique et des influences de la Rome antique. Ils ont toujours été plus forts au Pays de Galles, où les images négatives associées à la magie et à la sorcellerie ne sont pas aussi prononcées qu'elles peuvent l'être dans d'autres régions du monde. Là, ils se tiennent généralement à l'écart du reste de la société humaine mais les liens du sang sont particulièrement forts dans leur tradition et on ne les trouve jamais très loin de leur patrie.

Au début des années 800, les Colombae étaient devenus l'un des groupes de sorciers extérieurs à l'Ordre les plus reconnaissables de l'île principale de Grande-Bretagne et ils étaient la plus grande tradition native. Il y avait deux autres groupes étrangers, les cruels magiciens des runes anglo-saxons, à l'est, et les monstrueux *gruagachan*, au nord. Ces deux derniers groupes se rassemblèrent sous le commandement de Damhan-Allaidh pour s'opposer à l'Ordre et, s'ils reçurent l'aide de certains des *swynwyr*, la plupart des magiciens de cette tradition décidèrent de se terrer au Pays de Galles et refusèrent de s'impliquer. Il s'agissait des *swynwyr* que Pralix parvint finalement à rallier à sa cause et qui lui offrirent un point d'appui sur les Îles Britanniques, à partir duquel lancer sa campagne. Ils établirent un camp sur une île non loin de Dunoding, qui servit de quartier général militaire à Pralix pendant l'essentiel du

## Les Robes de l'Aube de poussière

L'événement qui poussa les *swynwyr* à se joindre à Pralix contre Damhan-Allaidh fut la mort soudaine de leur plus ancienne *swynwraig*, *Givawreir* (*gus-ri-ere*), qui dirigeait leur tradition magique et refusait obstinément d'intervenir dans la bataille contre les magiciens du continent. On retrouva son corps sans vie étendu au milieu de l'un de ses cercles protecteurs. Sa gorge présentait huit longues marques noires, comme si elle avait été étranglée de dos par quatre paires de mains. Sa famille fut forcée d'en conclure que c'était la magie maléfique de leurs ennemis du nord qui l'avait tuée et cette hypothèse fut soutenue par le fait qu'elle portait encore ses robes enchantées, fabuleux trésor qui, disait-on, la protégeait contre toutes les menaces naturelles et toutes les créatures surnaturelles.

Les *swynwyr* restants s'en montrèrent effrayés et hésitants, ignorant quoi faire face à des pouvoirs capables de pénétrer une protection magique si puissante. Bien qu'ils eussent refusé sa dernière visite avec grossièreté, ils envoyèrent un message à Pralix afin de quêrir une autre audience avec elle et l'invitèrent à nouveau à plaider sa cause. Par son éloquence, conjuguée à la terreur et à la confusion que la mort de *Givawreir* avait provoquée, Pralix ne tarda pas à les convaincre de se rallier à elle. Tandis qu'ils se préparaient pour la guerre, Pralix partit en quête des autres magiciens non-alignés de Grande-Bretagne pour les convertir et, trois mois plus tard, à la veille du départ pour la bataille, les *swynwyr* lui rendirent l'habit magique de sa prédécesseur, lui signifiant ainsi qu'elle était devenue l'une des leurs. Elle accepta leur présent, qu'elle appela les Robes de l'Aube de poussière.

La raison pour laquelle Pralix quitta Cad Gadu sans ses Robes un demi-siècle plus tard reste un grand mystère car jamais elle ne se déplaçait sans elles. Peut-être que son voyage était plus personnel qu'officiel ou peut-être qu'elle avait décidé qu'elles étaient trop encombrantes pour voyager. Beaucoup pensent qu'elle savait qu'elle s'en allait pour toujours et qu'elle les laissa à son successeur, perpétuant ainsi la tradition qui les lui avait rapportées en premier lieu. Pour cette raison, ces robes sont aujourd'hui considérées comme un symbole de la position de Primum et sont remises, en même temps que le poste, à chaque nouveau mage élu. D'autres au sein de la Maison soupçonnent une trahison, soutenant que Pralix aurait été enlevée ou assassinée par l'un des siens, quelqu'un qui était proche d'elle et savait qu'elle voyagerait sans protection. Pour calmer ces accusations, la première Primum de la Maison institua la tradition qui réserve un siège du conseil à Pralix et maintient l'illusion qu'elle est toujours la dirigeante de l'alliance.

En 1220, les robes sont toujours identiques à ce qu'elles étaient lorsque Pralix les reçut pour la première fois. Elles sont tissées dans une laine fine de couleur rose-lavande pâle. La partie inférieure donne l'impression d'être délavée mais, si on les observe de plus près, on s'aperçoit que le tissu est couvert de nombreuses lignes dessinées à la craie, représentant plus de deux douzaines de bandes distinctes de symboles et de formes mystiques directement tracés sur le vêtement. Le vêtement apparaît plein de poussière, si quelqu'un passait la main ou un bâton dessus, il en produirait sûrement un gros nuage de poussière de craie, mais la puissante magie des robes empêche cela. Les robes s'enfilent et se retirent aisément par la tête mais, outre cela, aucune substance ni aucun phénomène naturel ne peut franchir le périmètre de l'ourlet et il est donc nécessaire de les retirer pour boire ou manger.

Selon la rumeur, les robes posséderaient d'autres grands pouvoirs et une légende hermétique populaire raconte qu'elles auraient été enchantées par Verditius le Fondateur pour en faire cadeau à Pralix. Mais comme Verditius trouva la mort à peu près à l'époque de la guerre contre Damhan-Allaidh, ce n'est probablement qu'un mythe.

Gadu pour signifier la fin du conflit et il devint plus tard la *domus magna* de la nouvelle maison Ex Miscellanea.

Lorsqu'il rejoignit officiellement l'Ordre, le chef de la tradition se nommait Colomen (*co-lo-mene*) et, grâce aux instructions de Pralix, son épouse Gwyndolen (*gwindo-laine*) et lui adaptèrent leurs pouvoirs à la Magie hermétique puis, ensemble, diffusèrent des copies de leurs nombreux sorts de protection à l'ensemble de l'Ordre. Ils espéraient surmonter rapidement cette image négative associée aux rebouteux et aux sorciers de Grande-Bretagne en partageant leur savoir magique avec les autres mages, objectif qu'ils atteignirent largement au cours des années qui suivirent. Ils encouragèrent les leurs et leurs disciples à adopter le nom de « Colombae », pensant qu'il valait mieux qu'ils fussent perçus comme des figures drôles plutôt qu'effrayantes. C'est ainsi que les autres mages en vinrent à les désigner sous ce nom. En 1220, le terme *swynwyr* n'est plus que très rarement employé, pour désigner les membres de la tradition qui ne sont pas des mages.

### Culture

Les Colombae ont très peu de traditions uniques à leur lignée, ayant plutôt adopté les quelques attributs associés à l'ensemble de la Maison et dont la plupart viennent d'eux. Ils portent souvent des vêtements blancs ou aux couleurs très claires et emportent sou-

bois carbonisé ou leur propre sang peut également faire l'affaire quand ils sont désespérés).

Nombre d'entre eux portent un bâton noueux, symbole de la Maison, qui leur est bien pratique pour tracer des cercles dans les sols mous. Entre eux, ils parlent le gallois et se désignent encore sous le terme de *swynwyr*. Avec les autres, ils ont tendance à parler un latin médiocre et essaient de maintenir leur image d'étrangers affables et amicaux.

Les Colombae étant gallois, les traditions familiales et leur héritage culturel commun sont très importants pour eux. D'après les coutumes d'héritage galloises, la propriété est divisée plus ou moins équitablement entre les fils, ou les autres parents mâles s'il n'y a pas de fils, et les hommes ne peuvent hériter que d'autres hommes de leur *cenedl* (*ken-aide-d*), groupe d'hommes patrilineaire descendant d'un même ancêtre. Les Gallois patrilineaires descendant d'un même arrière-grand-père sont parents et sont responsables du maintien de l'ordre parmi les leurs. Ils sont également chargés de veiller sur les veuves et les orphelins, réglant les conflits familiaux mineurs et arbitrant la vente des terres : aucune terre ne peut changer de propriétaire sans leur accord. Ainsi, ces parents surveillent soigneusement les membres de leur famille et leurs propriétés, et les hommes Colombae ont souvent de nombreuses obligations sociétales.

Pour ces raisons, les Colombae qui ne possèdent pas le Don sont presque toujours des femmes, et le sont depuis le début de leur histoire, car elles ont moins de responsabilités dans la société galloise et on les encou-

## Le destin de Cad Gadu

Cad Gadu (« kad-ga-di ») est pour l'essentiel entourée d'une regio magique mais les parties qui s'étendent dans le monde vulgaire sont construites sur une île qui, techniquement, appartient à un mage Columba, Gwrhyr (« gourir »). Ex Miscellanea sans enfant mais avec de nombreux parents masculins. C'est un fanfaron incompetent, extrêmement vieux et apparemment très naïf, qui exige sans cesse que l'on témoigne le « respect qui convient » à ses capacités et qui, en vertu de son âge et de son statut au sein de l'alliance, a gagné un siège au Conseil des Quatre. Il a un filius, Culhwch (« kil-houk ») Ex Miscellanea, avec lequel il n'a cependant aucun lien du sang. Aucun des deux n'est aimé des parents de Gwrhyr, qui lui refusent l'autorisation de remettre sa propriété à son fils adoptif. Quand Gwrhyr mourra enfin, évidemment que les membres de sa famille pensent voir arriver bientôt, ils s'approprièrent les terres de l'alliance et en chasseront les mages, tout en ayant la loi de leur côté.

L'ancienne Prima Immanola a lamentablement négligé la situation et, avec la récente confusion qu'a créée l'ascension d'un nouveau Primus et le fait que Gwrhyr lui-même siège au Conseil, personne n'a encore porté le problème à l'attention d'Ébroin. Quand la question sera enfin traitée, ceux qui seront dépêchés pour gérer le problème pourraient bien découvrir que les membres de la famille de Gwrhyr ont déjà des soupçons quant à son grand âge et à sa réputation de sorcier et qu'ils sont parvenus à soumettre le problème à l'attention du Prince de Gwynedd, qui a exprimé le souhait de rencontrer le Gallois apparemment immortel. Une date d'audience a été fixée et, si Gwrhyr ne se présente pas à l'évaluation, le territoire sera automatiquement remis à ses héritiers.

rage davantage à s'intéresser à la magie. Les femmes célibataires n'ont pour ainsi dire aucune influence au Pays de Galles, au moins en ce qui concerne les questions d'héritage et de politique, et, à partir du moment où elles peuvent s'assumer seules, on les laisse majoritairement en paix. Pour cela, et du fait que la plupart des Colombae qui rejoignirent l'Ordre au départ étaient des femmes, les mages utilisent généralement le féminin pour décrire leur magie ou leurs disciples.

Le Don est un phénomène imprévisible qui ne privilégie aucun sexe par rapport à l'autre mais, comme la plupart des Colombae dépourvus du Don sont des femmes, les mages Columbas adhèrent encore à la culture de leurs homologues vulgaires et se comportent souvent comme s'ils étaient supérieurs à leurs homologues féminins. Depuis qu'ils ont rejoint l'Ordre, la structure de leur tradition en est venue à ressembler de très près à une patriarchie, où les hommes-mages surpassent les femmes-mages et où les garçons Doués font des apprentis nettement plus recherchés que les filles Douées. En conséquence, les femmes-mages Co-

lombae ont tendance à s'associer plus souvent à des membres de leur tradition ne possédant pas le Don qu'à des membres qui le possèdent, et elles ne s'impliquent pas dans les affaires politiques. Aux yeux des extérieurs, cela pourrait même donner l'impression qu'il n'existe aucune mage Colomba en 1220.

## Les personnages

La magie des Colombae se base sur une Compétence accélérée (cf. Les Compétences accélérées, plus haut) appelée Protection. Les personnages qui possèdent le Don peuvent l'apprendre, sinon il est possible de la prendre à la création de personnage comme Vertu surnaturelle majeure. S'il existe sûrement des sorciers extérieurs à l'Ordre ailleurs dans le monde qui pratiquent une forme de magie similaire (c'est-à-dire, qui possèdent la même Compétence et l'utilisent de la même manière), les Colombae ne reconnaissent pas les étrangers comme des membres de leur tradition : tous les Colombae sont gallois. C'est en tout cas ce qu'ils soutiennent.

D'un point de vue hermétique, les Colombae présentent très peu de caractéristiques unificatrices en dehors de leur intérêt pour les protections magiques et les sorts de protection. Depuis le Schisme, un petit nombre d'entre eux essayent de développer une version de l'Ægis du foyer basée sur une cible Cercle plutôt que sur une cible Périmètre ou de développer une version de la Parma Magica basée sur une durée Anneau. Mais, pour l'instant, toutes leurs tentatives ont échoué et leur tradition est marquée par la sensation sous-jacente que leur magie est fondamentalement incompatible avec celle de la lignée du Fondateur. C'est pourquoi il existe deux types de protections très différents dans la Magie hermétique : les protections telles que l'Ægis du foyer et la Parma Magica, développées d'après la magie de la maison Bonisagus, et les protections comme Cercle de protection contre les démons et Cercle de protection contre les animaux, que les Colombae ont introduites dans l'Ordre.

### VERTU SURNATURELLE MAJEURE : LES CERCLES DE DÉFENSES

Les Colombae pratiquent une forme de magie de défense qui est antérieure à l'Ordre mais qui fut, plus tard, intégrée à la Théorie de la magie hermétique sous le nom de Cercles de protection. Elle présente de nombreuses similitudes avec les pouvoirs des maîtres des esprits et des sorciers de l'ancien monde. Pour illustrer ce savoir, le personnage commence avec la Compétence accélérée de Cercles de défenses. Ce pouvoir est aligné à la Dimension magique, selon la tradition des Colombae, mais on raconte qu'il existerait d'autres versions associées aux autres dimensions.

Lorsque le personnage veut utiliser son pouvoir, il doit tracer un cercle, de la même manière que pour la Magie hermétique (ce qui lui prend autant de temps qu'il en faudrait à un mage hermétique), puis se concentrer pour tracer des symboles mystiques appropriés sur le contour, définissant les propriétés des choses contre lesquelles le cercle le protégera. Cette définition doit correspondre au sous-ensemble d'une Forme hermétique unique, comme « animaux vulgaires » (Animal), « êtres féeriques de la terre » (Terram) ou « démons » (Vim). La protection peut être plus spécifique, excluant

## Différences entre les protections hermétiques et les cercles de défenses

Les sorts de protection hermétiques ont tous été adaptés de la tradition Columbae et, comme tous les sorts hermétiques, ces protections doivent pénétrer la Résistance magique pour avoir un quelconque effet. Un sort comme *Cercle de protection contre les démons* est beaucoup plus difficile à lancer à haut niveau puisque le niveau de sort comme le Total de Pénétration doivent dépasser la valeur de Puissance du démon affecté. C'est pourquoi les mages apprennent ou lancent rarement des versions de ces sorts plus puissantes que le niveau 30, privilégiant les sorts Fego de niveau inférieur qui entravent les mouvements de la cible de manière plus directe.

Étant donné que la plupart des protections hermétiques ne ciblent pas réellement les créatures qu'elles affectent, la majorité des mages ne peuvent pas renforcer leur Total de Pénétration avec un Lien mystique avec une créature surnaturelle, à moins que la créature ne soit à l'intérieur du cercle quand la protection est lancée. Ce pourrait être dû à un défaut de la Théorie hermétique comme ce pourrait venir du fait que les Cercles Columbae n'ont jamais été parfaitement adaptés à la Magie hermétique. Les Colombae peuvent y arriver avec leur pouvoir de Cercles de défenses car ils intègrent à leur cercle un ensemble de symboles magiques qui décrit l'être protégé ou à exclure.

Ni les Cercles Columbae ni les protections hermétiques qui s'appuient sur elles ne sont utiles face aux êtres ayant une Résistance magique qui n'est pas basée sur la Puissance, comme les hommes et les femmes qui possèdent Foi exaltée ou les mages qui possèdent la Parma Magica (les protections hermétiques doivent pénétrer la Résistance magique de l'individu mais les cercles ne peuvent pas l'affecter du tout). C'est pour cela que la plupart des mages préfèrent protéger leur sanctum et leur personne avec des sorts comme *Effet retardé* ou *Sort d'attente*, qui ne viennent pas de la tradition Columbae, plutôt que de déclencher d'autres effets style "protections" conçus pour repousser les menaces ou châtier les intrus.

## Protections hermétiques contre Cercles de défenses

En tenant en compte que les *Cercles de défenses* sont une sorte de magie parallèle que l'on a presque totalement intégrée à la Magie hermétique, il faut noter que les protections hermétiques s'appuyant sur ce pouvoir sont généralement inférieures à celles que les mages peuvent créer par d'autres biais. Un mage qui se consacre à l'étude de Fego peut trouver des sources d'étude plus nombreuses et de meilleure qualité qu'un Columba qui se concentre sur sa compétence *Cercles de défenses*, et il sera capable de faire bien plus que de simples cercles de protection, y compris créer des protections liées à des Cibles autres que *Cercle*. Les mages peuvent également augmenter deux Arts pour influencer leur total de lancement, non simplement un, et ils peuvent inventer des sorts formels qui ne les fatigueront pas et qu'ils peuvent Maîtriser pour profiter d'autres avantages. Il existe également de nombreuses *Vertus hermétiques* que le mage peut prendre pour augmenter son *Total de Lancement* dans certaines circonstances.

Pour dresser une comparaison directe des protections, imaginez un mage expérimenté avec Fego 20 et un Columba avec *Cercles de Défenses* à 20. Le mage pourra probablement lancer un sort formel pour repousser toutes les choses naturelles du cercle tandis que la Columba y parviendra tout aussi bien grâce à sa Compétence (bien qu'elle soit inutile contre les choses naturelles ayant une Résistance magique). En faisant abstraction de la Pénétration, le mage pourra développer un sort formel qui affectera très certainement une créature surnaturelle de Puissance 10 et peut-être même de Puissance 15 (car il doit tenir compte de la puissance ET de la Résistance magique conférée par cette puissance). La Pénétration toujours mise à part, le Columba pourra, quant à lui, créer un cercle qui affectera des êtres ayant deux fois cette valeur, repoussant sûrement des créatures de Puissance 20 et éloignant parfois même des créatures de Puissance 30 ou plus (car il ne prend pas en compte la Résistance magique conférée par la Puissance de la créature).

Pour résumer la Magie hermétique est plus avantageuse dans presque toutes les applications impliquant les protections mais les Colombae ont un avantage certains contre les êtres surnaturels avec un quelconque score de Puissance et conservent donc pour cela une place de choix au sein de la Maison et de l'Ordre. Pour protéger une alliance, l'Ægis du foyer est toujours la meilleure solution mais lorsqu'ils sont loin de chez eux et doivent affronter des créatures ayant une valeur de Puissance de 50 ou plus, les Colombae spécialisés en Cercles de défenses sont probablement les seuls personnages capables de mettre en place une défense magique fiable contre elles.

par exemple du cercle les choses qui répondent ou ne répondent pas à des formes ou à des matériaux spécifiques, comme « animaux vulgaires plus gros qu'une souris » ou « êtres féeriques de la terre non constitués de pierre ». Le personnage peut aussi utiliser un Lien mystique pour préciser ces propriétés, comme « animaux vulgaires qui ne sont pas mon cheval » ou « uniquement le roi de la montagne des fées ».

Dès que le cercle est terminé, le Columba enchante le périmètre grâce à son pouvoir magique et cet effort lui coûte un niveau de Fatigue. Lancez un dé de tension, appliquez sa valeur d'Énergie, sa valeur de Cercles de défenses et le bonus ou le malus de l'aura au total, en plus de tout autre modificateur approprié.

PUISSANCE DU CERCLE DE DÉFENSE :  
dé de tension + Énergie +  
Cercles de défenses + aura

Si le Cercle de défenses est prévue pour affecter un objet naturel ou un type de matériau, traitez le résultat comme le Total de Lancement du personnage pour un sort hermétique de Forme et de niveau approprié pour déterminer si une cible particulière sera repoussée. (Pour faciliter les calculs, ces indications de sort sont présentées plus bas.) Par exemple, un anneau prévu pour repousser les animaux vulgaires serait réussi si le Total de Protection était de 5 ou plus, et une protection contre les objets en bois nécessite un Total de Protection d'au moins 30.



La Protection fonctionne mieux contre les créatures surnaturelles ayant un quelconque score de Puissance : quand elle sert à affecter de tels êtres, calculez le *Total de Pénétration* du personnage comme si le niveau de sort était de zéro. La Puissance du Cercle de défense correspond donc dans son intégralité au total de pénétration. Par exemple, pour repousser une cible de Puissance 15, le Columba aurait simplement besoin d'atteindre une Puissance de Cercle de défenses de 15.

Comme précisé ci-dessous, le Columba peut intégrer à son cercle un Lien mystique avec une cible particulière afin que le pouvoir n'affecte que cette cible et son Total de Pénétration en sera accru contre elle.

Malheureusement, Protection ne permet pas d'affecter les créatures ayant une Résistance magique plutôt qu'une Puissance et, de ce fait, le Total de Pénétration de l'effet est de zéro quand la chose repoussée n'est pas une créature surnaturelle. La Protection n'affectant que les choses naturelles ou surnaturelles, les protections Columbaes sont extrêmement vulnérables aux êtres qui n'entrent pas parfaitement dans l'une ou l'autre de ces catégories : quiconque à une Résistance magique mais pas de valeur de Puissance est pour ainsi dire immunisé aux effets.

#### VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : MAGIE D'ANNEAU/DE CERCLE

Les Colombae ayant introduit la durée *Anneau* et la cible *Cercle* à la Magie hermétique, leurs disciples ne sont pas aussi limités que les autres mages quant à leur manière de les utiliser dans leurs sorts. Tout d'abord, ils peuvent tracer un cercle normal bien plus rapidement, se déplaçant à deux fois la vitesse normale, et n'ont qu'un jet de Concentration à faire si le cercle est brisé pendant l'incantation : ils n'ont pas besoin de maintenir le sort pendant qu'ils tracent le cercle. Ensuite, leur Facteur de difficulté pour maintenir leur Concentration pendant qu'il lance un sort sur un anneau ou un cercle est réduit de 3.

En outre, le Columba peut traiter toute frontière bien définie comme un Cercle s'il le marque clairement, utilisant les mêmes symboles que pour créer ses cercles de Protection. Il peut lancer un sort sur une pièce ou un bâtiment en inscrivant ses marques sur la porte, par exemple. Si sa cible est un espace clos, il lui faut simplement marquer l'extérieur de chaque entrée. S'il s'agit d'une frontière naturelle, comme l'orée d'une forêt ou l'enceinte d'une cité, il doit faire le tour de cette frontière à la même vitesse que lorsqu'il trace un anneau (ce qui est deux fois plus rapide que pour les autres mages) et la marquer de telle manière que ses symboles soient visibles de toutes les directions. Si l'une de ces marques est effacée ou endommagée, la situation est la même que si le cercle est brisé et l'effet se termine aussitôt.

Quand il trace un cercle, le Columba peut renoncer à son temps d'incantation plus rapide et à sa capacité

à simplement marquer le périmètre clairement (voir ci-dessus), pour ajouter des symboles magiques identiques à ceux associés à sa compétence *Cercles de Défenses*, ce qui lui permet de cibler des choses de forme ou de matériau spécifique ou de les exclure de l'effet, exactement comme lorsqu'il utilise ses *Cercles de défenses*. Cela lui permet également d'intégrer un Lien mystique au sort pour renforcer sa Pénétration contre un être donné. Par exemple, un sort *Intellego Vim* destiné à alerter le lanceur quand des êtres féeriques entrent dans l'anneau peut être lancé avec un Lien mystique à un être féerique particulièrement puissant, limitant ainsi son effet à cette fée mais assurant que le sort pénétrera sa Puissance féerique.

Les Colombae ne peuvent profiter de ces avantages que lorsqu'ils lancent des sorts hermétiques de portée *Au contact*, de durée *Anneau* et de cible *Cercle* (*ArM5*, p. 175) : tout écart par rapport à ces paramètres, et cette Vertu ne s'applique plus. Ils ne peuvent enfin pas les appliquer à leur pouvoir de *Cercles de défenses*, car il s'agit d'une amélioration de leur magie hermétique uniquement, liée à leur profonde compréhension des protections magiques de leur tradition.

#### VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : CONDITION NÉCESSAIRE

Tous les Colombae doivent marquer leurs cibles pour que leur magie fonctionne. C'est-à-dire qu'ils doivent indiquer la cible de chaque sort d'une manière définie, généralement en traçant un symbole magique sur elle avec une craie dont ils peuvent épousseter la marque aussitôt après. S'ils le souhaitent, ils peuvent utiliser des moyens plus permanents : certains Colombae, par exemple, gravent leurs cercles et symboles dans la pierre, laissant une marque un peu plus profonde chaque fois qu'ils lancent un sort en cet endroit. D'autres privilégient la peinture ou l'encre d'une couleur donnée avec laquelle écrire et qu'ils peuvent même jeter sur la cible quand il le faut.

Les Colombae font parfois un modèle ou une représentation de leur cible, sous forme d'image ou de figurine ressemblant clairement à la cible, puis ils tracent leurs marques sur ces représentations. Ils peuvent également puiser dans un Lien mystique avec leur cible. Ces méthodes sont en général suffisantes quand il s'agit d'affecter la cible à une portée supérieure à *Contact*.

## Indications des protections

Voici les diverses indications pour les protections des différentes Formes d'Ars Magic à 5e édition. Toutes sont présentées avec une portée *Au contact*, une durée *Ajourné* et une cible *Cercle* puisque Protection utilise toujours ces paramètres.

Étant donné que les protections hermétiques doivent pénétrer la Résistance magique pour être efficaces, c'est une bonne idée de noter le Total de Pénétration du lanceur en plus du niveau du sort. Même avec les sorts prévus pour affecter des choses vulgaires, il est possible que le personnage rencontre un type de cible spécial qui résiste à l'effet. Par exemple, un sort prévu pour repousser les animaux n'affectera pas un mage Bjornaer sous forme animale, à moins que le sort ne pénètre sa Parma Magica.

### Animal

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Animale d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 5 : protège contre les animaux ou les objets faits de matières animales (Au contact, Anneau, Cercle)

### Aquam

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Aquam d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 10 : protège contre les liquides (Au contact, Anneau, Cercle)

### Auram

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Auram d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 10 : protège contre un type de phénomène climatique mineur tel que la brume (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 15 : protège contre un type de phénomène climatique normal tel que la pluie (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 20 : protège contre un type de phénomène climatique violent tel que les tempêtes (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 25 : protège contre un type de phénomène climatique très violent tel que la foudre (Au contact, Anneau, Cercle)

### Corpus

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Corpus d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 30 : protège contre les êtres humains (Au contact, Anneau, Cercle)

### Herbam

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Herbam d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 30 : protège contre les produits végétaux (Au contact, Anneau, Cercle)

### Ignem

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Ignem d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 15 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +5 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 20 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +10 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 25 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +15 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 30 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +20 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 35 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +25 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 40 : protège contre les feux infligeant jusqu'à +30 dégâts (Au contact, Anneau, Cercle)

### Imaginem

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Imaginem d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)

### Mentem

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Mentem d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)

### Terram

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Terram d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 20 : protège contre la poussière, le sable, la boue ou l'argile (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 25 : protège contre la pierre ou le verre (Au contact, Anneau, Cercle)  
NIVEAU 30 : protège contre le métal ou les pierres précieuses (Au contact, Anneau, Cercle)

### Vim

GENERAL : protège contre les êtres associés à la Forme Vim d'une Dimension surnaturelle (divine, féerique, infernale ou magique) et ayant une Puissance inférieure ou égale au niveau du sort (Au contact, Anneau, Cercle)

## Les Donatores Requietis Aeternae

Les Donatores Requietis Aeternae (« Donneurs de Repos éternel ») sont une jeune tradition de mages dont l'histoire religieuse n'existe que pour s'assurer que les esprits des morts atteignent leur lieu de repos final.

### Faits majeurs

TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION : leur concentration la plus forte est en Normandie et à Stonehenge, mais les Donatores sont également présents dans les Tribunaux adjacents.

VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE : Bannissement

VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : Expertise magique mineure (en Mentem pour les esprits/fantômes, ou en Corpus pour les morts animés)

VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : Restriction (ne peuvent pas lancer de sorts sur les sols consacrés)

### Histoire

Le fait que des cadavres, portés par je ne sais quels esprits, quittent leurs tombes pour errer parmi les vivants, les terrorisant et les annihilant, puis s'en retournent dans leurs tombes, s'ouvrant d'elles-mêmes à leur passage, serait bien difficile à accepter si en notre temps de nombreux exemples n'avaient pas prouvé l'existence du phénomène et si les rapports n'abondaient pas. Si ces faits se sont déjà produits par le passé, il est surprenant que nous n'en trouvions aucune trace dans les livres des Anciens qui se donnaient bien du mal à coucher toute chose mémorable par écrit... En outre, si je devais noter tous les exemples de ce genre qui, je l'ai appris, se sont manifestés en notre temps, l'entreprise serait pénible et laborieuse au-delà de toute mesure.

— William de Newburgh, *Historia Rerum Anglicarum usque ad annum 1198*, livre cinq, chapitre 24.

### LE CULTE DES MORTS

À partir du XI<sup>e</sup> siècle, de nombreux auteurs médiévaux commencèrent à noter une tendance perturbante de rencontres de plus en plus fréquentes, et souvent fatales, avec les esprits inquiets des morts. Le phénomène des morts qui se relèvent de leur tombes sous forme tangible était largement inconnu dans la plus grande partie de l'Europe avant cette époque. Les chroniqueurs reportent eux aussi une recrudescence des visites fantomatiques des morts décédés depuis peu, de lieux réputés pour être régulièrement hantés et de morts ambulants qui terrorisent les campagnes.

Les écrivains d'aujourd'hui imputent ce problème à l'ascension d'un « culte des morts ». On ignore cependant si l'implication de ce culte dans le domaine de la nécromancie est à l'origine de ces morts qui arpentent la terre ou s'il contrôle activement ces esprits tourmentés déjà errants. Les auteurs sont incapables d'identifier les membres de ce prétendu culte mais pointent le doigt en direction de plusieurs types de suspects : les diabo-



listes, qui poursuivent les plans de leur sombre maître ; les magiciens, qui tentent de deviner l'avenir ; ou les laïcs, qui désespèrent de savoir ce qu'il est advenu de leurs chers disparus. Certains écrivains suggèrent que ce serait un signe de l'Apocalypse imminente.

Il appartient au conteur de décider de l'existence et de l'identité du culte des morts ainsi que de déterminer s'il est réellement responsable des attaques des morts tourmentés qui accablent la majorité de l'Europe Mythique depuis les deux derniers siècles.

## LA FONDATION DE LA TRADITION

Au cours des premières années du XIII<sup>e</sup> siècle, beaucoup ont soulevé ce problème et sont intervenus pour protéger leurs communautés. Parmi eux, on comptait le clergé, les sorciers extérieurs à l'Ordre et d'autres qui avaient croisé ces morts troublés, mais leurs efforts étaient souvent vains. Alors que les morts semblaient impossibles à arrêter, certains de ceux qui en avaient été victimes reçurent des visitations de saints. Les saints gratifièrent chacune de ces personnes de la connaissance d'un puissant rituel destiné à combattre les revenants. Ce rituel en appelait au pouvoir du Divin pour expulser les créatures de la communauté. Équipés de cette nouvelle arme, ils commencèrent à inverser la tendance.

Après plusieurs années de luttes individuelles contre les esprits, chaque personne reçut la deuxième visitation d'un saint qui lui demanda de se rendre en Normandie, où un terrible fléau était en train de voir le jour.

Les morts terrorisaient les citoyens d'une ville, propageant la maladie et tuant quiconque quittait sa maison après le crépuscule. Le clergé local avait succombé à une intrigue infernale et se servait des morts pour chasser les derniers citoyens honnêtes.

Les hommes et les femmes qui finiraient par fonder les Donatores convergèrent sur la ville et, au cours d'une bataille épique, détruisirent ses morts, mais non sans que plusieurs d'entre eux y perdent la vie. Bien que la plupart des fondateurs ne se fussent jamais rencontrés auparavant, ils jurèrent d'œuvrer ensemble pour que pareille tragédie ne se reproduise jamais. Ils acceptèrent de collaborer et de lutter contre la marée grandissante des morts. Ils se donnèrent le nom de Donatores Requietis Aeternae, « les Donneurs de Repos éternel. »

## L'INTÉGRATION À L'ORDRE

Tandis que les Donatores luttèrent, les membres de l'Ordre d'Hermès étudiaient eux aussi le phénomène. Au cours de leur enquête, plusieurs mages eurent vent du problème qui se développait dans le Tribunal de Normandie et partirent enquêter sur place. Au moment où ils arrivèrent, les mages rencontrèrent les sorciers extérieurs qui deviendraient les Donatores Requietis Aeternae et qui étaient en train de remporter le combat contre les créatures.

Muirgheal, une Quaesitor qui dirigeait le groupe, invita les Donatores qui possédaient le Don à rejoindre l'Ordre en masse. La plupart des Donatores acceptèrent de prêter le Serment hermétique mais plusieurs autres commencèrent par résister, souhaitant demeurer partie intégrante de l'Église. D'autres Donatores refusèrent car ils étaient familiers de l'Ordre et pensaient

## Le baptême

La plupart des gens sont enterrés selon les coutumes religieuses de l'endroit où ils vivent. Dans les régions chrétiennes, il existait cependant certaines personnes que l'Église refusait d'inhumer. Seuls les individus baptisés avaient droit à un enterrement chrétien. Du fait de cette règle, on refuse souvent aux enfants mort-nés ou à ceux qui meurent avant d'avoir été baptisés le droit à être enterrés. Ils peuvent être ensevelis près de l'église ou dans un coin spécial, non-consacré, du cimetière, à l'écart des autres tombes, si l'Église accepte seulement de les enterrer.

L'âge auquel les gens intégrant l'Église étaient baptisés variait en fonction des lieux. Certaines régions n'autorisaient le baptême des enfants que par un cardinal ou un évêque, lorsque l'un d'eux se déplaçait jusqu'à l'église du coin. D'autres régions pratiquaient le baptême groupé d'enfants à la messe de Pâques ou de la Pentecôte. Au XIII<sup>e</sup> siècle, la plupart des régions commencèrent toutefois à adopter les règles selon lesquelles le baptême de l'enfant devait avoir lieu au cours de la première semaine suivant sa naissance. Beaucoup croyaient que lorsqu'un enfant mourait sans avoir été baptisé, il n'était pas absout du péché originel et n'atteignait jamais le Paradis. Dans certaines régions, les gens croyaient que les bébés non-baptisés partaient pour la Dimension féerique pour y vivre leur vie ou revenaient sous forme de fantômes.

Une personne morte ne peut pas être baptisée mais une personne qui montre des signes de vie peut l'être. Du fait de cette règle, beaucoup de parents et de prêtres recouraient à des pratiques complexes pour simuler des signes de vie chez les enfants morts. L'enfant pouvait être laissé dans le froid puis réchauffé devant le prêtre, qui se faisait alors témoin d'un changement de coloration ou de spasmes involontaires, qualifiés de « signes de vie, » et pouvait ainsi baptiser l'enfant. L'Église créa des règles pour contrer ce genre de ruses mais elles étaient bien souvent ignorées. De toute évidence, la plupart des mages hermétiques n'auraient aucun scrupule à simuler des signes de vie chez un enfant mort-né. Les effets du baptême sur un cadavre sont laissés à la décision du conteur mais la conséquence la plus plausible serait que le corps devienne éligible pour un enterrement chrétien. Les rites funéraires étant considérés comme une forme de respect pour les morts, l'Église refuse de les administrer aux suicidés, aux criminels notoires ou repentis et aux excommuniés. Les plus pauvres, dont la famille n'avait pas payé la dime ou n'avait pas les moyens de payer les honoraires d'un service funéraire, pouvaient également se voir refuser un enterrement chrétien. Les excommuniés et les pécheurs impénitents étaient souvent enterrés à des carrefours ou à des intersections, qu'ils avaient toutes les chances de hanter par la suite.

que ses mages étaient des membres du culte des morts et la source de tous ces problèmes. Muirgheal emmena plusieurs Donatores récalcitrants jusqu'à son alliance et les convainquit que l'Ordre n'était pas impliqué dans le problème. Muirgheal leur expliqua que l'Ordre interdisait toute relation avec l'Infernal et leur raconta le châtiment auquel avait été soumise la maison Tytalus pour sa corruption.

Après avoir prêté Serment, les Donatores accompagnèrent Muirgheal au Tribunal suivant afin qu'elle les présentât au reste de l'Ordre. Leur présence provoqua un âpre débat, certains mages suggérant que l'Ordre déclarât aussitôt une Marche contre les Donatores afin que l'Église ne découvre pas les secrets internes de l'Ordre. D'autres soutinrent que cette peur hystérique des Donatores était complètement injustifiée. Le débat servit de défouloir aux mages puisqu'il leur permit de discuter des sentiments que beaucoup éprouvaient au sujet de la Marche contre la maison Diedne sans les forcer à commenter publiquement le Schisme. Finalement, les Donatores Requietis Aeternae furent autorisés à rester dans l'Ordre à condition que la maison Guernicus surveillât de très près leurs relations avec l'Église.

## Culture

L'objectif premier des Donatores Requietis Aeternae est d'aider les morts à quitter le monde des vivants. En traitant avec les morts, les Donatores peuvent entrer en contact avec différents types de créatures : les morts maléfiques, les fantômes du purgatoire, les esprits qui n'ont pas été enterrés sous la protection du Divin, et tous ceux qui sont morts dans des circonstances malheureuses.

## APAIER LES MORTS TOURMENTÉS

Quand une personne meurt avant d'avoir pu achever une tâche importante, dans des circonstances émotionnellement intenses ou dans la violence, elle est susceptible de revenir sous forme d'esprit. De plus, les morts peuvent se relever de leur tombe s'ils sont décédés dans d'autres circonstances malheureuses. Un suicidé, une mère qui meurt en couches ou un enfant mort-né sont susceptibles de revenir. Ces morts tourmentés cherchent souvent quelque chose dans le monde des vivants. Ils peuvent vouloir se venger, corriger un tort ou connaître cette vie de famille que la mort leur a arrachée. Les Donatores usent de leurs pouvoirs pour enquêter sur les raisons de ce genre d'apparitions, répugnant à détruire simplement ces esprits. Ils considèrent l'usage de la magie Perdo sur ces esprits comme un meurtre. (Cf. Les Mystères, édition revue et corrigée et Les Dimensions de pouvoir : la Magie pour une présentation complète de ces fantômes.)

Là où les fantômes ou les morts tourmentés se livrent à la destruction et aux massacres gratuits, il y a de grandes chances pour que l'on trouve des créatures infernales et les Donatores ont nettement moins de scrupule à utiliser une magie destructrice. Ce n'est pas toujours le cas, cependant, surtout quand l'esprit tue pour redresser un tort qui n'a pas été corrigé de son vivant. Ces fantômes ont autant de chances de venir de la Dimension magique que de la Dimension féerique. Quelle que soit la source de leur pouvoir, les Donatores cherchent simplement à combattre ces morts tourmen-

tés et destructeurs. Ils prennent toujours soin de confirmer l'origine des morts violents avant d'interagir avec eux. Tous les esprits infernaux ne se laissent pas aller à la destruction aveugle. Beaucoup se font passer pour les esprits inoffensifs de parents morts récemment afin de corrompre les vivants et de les pousser au péché. (Cf. Les Dimensions de pouvoir : l'Infernal pour une présentation complète de ces esprits diaboliques.)

## LES TRADITIONS DES DONATORES REQUIETIS AETERNAE

La tradition des Donatores Requietis Aeternae est vieille d'à peine un siècle, ce qui en fait une tradition très jeune à côté des nombreuses autres de la maison Ex Miscellanea. La plupart des Donatores de la génération actuelle sont les filii des fondateurs de la tradition. Plusieurs de ces fondateurs sont encore en vie tandis que le souvenir de ceux qui ont disparu est encore très vif chez la plupart des membres. Bien qu'ils ne soient pas vénérés, en principe, certains Donatores se sont efforcés de rassembler les écrits, les objets magiques et les effets personnels de ces fondateurs afin d'en préserver le souvenir à l'intention des générations futures de Donatores Requietis Aeternae.

Tous les fondateurs de la tradition n'étaient pas des membres de l'Église, même si eux-mêmes et leurs filii choisissent des apprentis avec une conviction religieuse. La plupart des gens qui croisent un esprit tourmenté contactent un prêtre ou une autre figure religieuse mais le fait est que la plupart des membres du clergé sont loin d'être équipés pour traiter avec ces morts. Toutefois, certains développent un talent pour communiquer avec les esprits, quand ils ne possèdent pas des Compétences surnaturelles telles que Double vue. Lorsqu'ils partent en quête de morts tourmentés et les apaisent, les Donatores qui croisent des membres de l'Église possédant le Don ou des Compétences surnaturelles tentent de les recruter dans leur tradition.

Le parcours religieux de nombre des Donatores est également mis en évidence par la robe typique de leur tradition. Les Donatores portent souvent la robe marron ou noire des convers de l'un des ordres religieux de la région ou le simple habit des moines. Les bandits de grand chemin comme les fonctionnaires laïques prêtent généralement très peu d'attention à ceux qui ressemblent à de simples moines mais les gens sont souvent plus à l'aise avec eux quand il s'agit de se confier.

## ORGANISATION

Les Donatores Requietis Aeternae sont l'un des plus grands groupes « nécromantiques » de la maison Ex Miscellanea. Leur organisation déstructurée s'appuie sur les normes de l'Ordre mais, au sein de leur Maison, ils coopèrent davantage que la plupart des autres traditions. Ils unissent souvent leurs efforts pour combattre les situations complexes où de nombreux fantômes hantent une zone ou quand une créature particulièrement puissante menace l'un des membres du groupe. Les membres les plus âgés de la tradition sont à la tête du groupe et déterminent la façon dont les Donatores doivent allouer leurs ressources dans le combat contre les morts tourmentés.

Les Donatores sont une tradition secrète. Beaucoup

de ceux qui appartenait à l'Église se sont essayés à la nécromancie et à d'autres arts interdits avant de recevoir leurs saintes visions. Le penchant de l'Église pour la persécution, ou la découverte du culte des morts, poussèrent de nombreux Donatores, avant même la fondation de leur tradition, à protéger les secrets de leur travail. Cette paranoïa institutionnelle existe encore aujourd'hui. Mais il n'en demeure pas moins que beaucoup de Donatores gardent le contact avec leurs frères de l'Église dépourvus du Don. Ces contacts sont souvent sources d'informations précieuses sur les activités des morts.

### SOUS LA SURVEILLANCE DE LA MAISON GUERNICUS

En plus de la croyance selon laquelle les Donatores n'étaient rien de plus que des espions à la solde du Pape, le secret dans lequel ils conduisaient leur travail et les fondements de leur magie ont poussé la maison Guernicus à leur prêter une attention particulière. Étant donné que les Donatores ne conjurent généralement pas les esprits, infernaux ou autres, et se concentrent sur leur apaisement, ces investigations n'ont mis à jour aucun indice sur des activités diaboliques. Pour autant, ceci n'empêche pas la maison Guernicus de continuer à surveiller les Donatores de près.

Nombre des membres de la tradition pensent que cette surveillance étroite se poursuit à la requête de la maison Tremere. Au départ, beaucoup de membres de cette Maison étaient contre l'admission des Donatores dans l'Ordre. En tant que prééminents nécromanciens de l'Ordre, les mages Tremere cherchent souvent à contrôler des esprits puissants tandis que les Donatores Requetis Aeternae cherchent à les aider à trouver la paix éternelle ou à les détruire.

### Les personnages

Quand un membre des Donatores Requetis Aeternae rencontre un esprit, il utilise sa magie pour communiquer avec lui et déterminer s'il sera capable de l'aider à trouver le repos. Les méthodes d'assistance peuvent consister à aider l'esprit à achever les tâches qui le retiennent sur ce monde. Si toute aide et communication sont impossibles en raison de l'hostilité de la créature, alors il recourt au Bannissement pour neutraliser l'esprit, en enquêtant et en interrogeant ses proches afin de découvrir la nature de sa mort et l'emplacement de sa dépouille ou, s'il s'agit d'une créature infernale, en découvrant son Vrai nom.

Les Donatores Requetis Aeternae mettent généralement l'accent sur l'étude de Mentem pour traiter avec les esprits immatériels, mais dans les régions où les morts ambulants sont plus fréquents, notamment dans les Tribunaux de Transylvanie et de Loch Leglean, ainsi qu'en Ultima Thulé, nombre d'entre eux se concentrent sur la magie Corpus. Bien que les Donatores privilégient peu de Compétences en dehors de Bannissement, beaucoup sont formés à la Connaissance du Divin, de la Féerie, de l'occulte et de la magie, qui les aide à déterminer l'origine des morts tourmentés qu'ils rencontrent.

### NOUVELLE VERTU : BANNISSEMENT

Majeure, surnaturelle.

Le choix de cette Vertu confère une Compétence surnaturelle accélérée appelée Bannissement, qui commence à une valeur de 1. Le personnage est capable de bannir pour une durée limitée toute créature ayant une valeur de Puissance. Pendant son bannissement, la créature doit éviter les lieux décrits par le personnage sous peine de ressentir une gêne et une douleur intense.

Pour bannir une créature, le personnage en appelle à voix haute à la source de sa Compétence accélérée, exige avec force que toutes les créatures d'une dimension donnée quittent la zone désignée et dépense un niveau de Fatigue. Cette déclaration signifie que quiconque est présent au moment où le personnage utilise sa Compétence accélérée connaît aussitôt la source du pouvoir de Bannissement du personnage. Celui-ci doit indiquer la nature de la Puissance de la cible dans ses instructions. S'il omet de l'indiquer ou l'indique de manière incorrecte, sa tentative de Bannissement échoue.

Le joueur doit faire un jet de tension avec les valeurs de Présence et de Bannissement du personnage contre un Facteur de difficulté indiqué ci-dessous. Il est possible de bannir plusieurs créatures de la zone désignée : le Facteur de difficulté n'augmente pas. Le nombre de points du résultat qui dépassent le Facteur de difficulté correspond à la Pénétration de la Compétence accélérée.

#### TOTAL DE BANNISSEMENT :

dé de tension + Présence + Bannissement + aura.

Si le Bannissement pénètre la Puissance (exemple : un résultat de 20 pour repousser un esprit "proche" d'une puissance de 17), le personnage bannit toutes les créatures de la dimension choisie de la zone désignée pour une durée Soleil. Le personnage doit se trouver à l'intérieur de la zone désignée quand il utilise sa Compétence accélérée. S'il n'indique pas un lieu précis, le Facteur de difficulté par défaut correspond à celui d'une portée Proche, qui définit une zone de dix pas autour du personnage.

FACTEUR DE DIFFICULTÉ	ZONE
3	Proche
6	Structure
9	Périmètre

Une tentative de Bannissement réussie repousse toutes les créatures de la dimension choisie hors de la zone désignée, que le personnage ait conscience d'elles ou non. Le seul moyen d'éviter le Bannissement contre les créatures amicales de la même dimension que celle visée est d'inclure le Vrai nom de la cible du bannissement. (Cf. Les Dimensions de pouvoir : l'Infernal.)

La créature bannie est contrainte de quitter la zone désignée le plus rapidement possible. Elle peut tenter d'y revenir en réussissant un jet d'Énergie + Connaissance (de la Dimension) contre un Facteur de difficulté de 12, où la Connaissance (de la Dimension) applicable correspond à l'origine de la compétence Bannissement du personnage. Si la zone désignée se trouve à l'intérieur d'une aura alignée à la compétence Bannissement du personnage, le jet de la créature est modifié en fonction de la table d'Interaction entre les dimensions

d'ArM5 (p. 269, tableau). Si la créature réussit, elle peut de nouveau entrer dans la zone désignée mais sa valeur de Puissance est réduite de la moitié de la valeur de Bannissement du personnage. Si la valeur de Puissance de la créature doit s'en trouver réduite à zéro ou moins, la créature ne peut pas rentrer. Si elle quitte la zone désignée, sa valeur de Puissance revient à la normale.

Lorsqu'une créature affectée se trouve dans la zone désignée, sa valeur de Puissance est réduite et elle ressent une gêne et une douleur écrasantes (recevant des malus), comme indiqué pour Désespoir des mille enfers (ArM5, p. 224). Cette gêne extrême alimente l'inimitié profonde que la plupart de ces créatures en viennent à vouer à qui les bannit. Les créatures infernales ou de tempérament approprié peuvent développer une obsession à l'idée de se venger du personnage. Si une créature est incapable de se venger d'un bannissement, elle part souvent en quête d'alliés ou d'aide pour punir le personnage. Les créatures amicales n'iront peut-être pas aussi loin pour se venger mais rares sont celles qui apprécient de souffrir les affres du bannissement.

Bien que le pouvoir de Bannissement de tous les Donatores soit aligné au Divin, il peut être aligné à n'importe quelle dimension. Un personnage peut utiliser Bannissement contre des créatures alignées à la même dimension que celle de sa Compétence mais il est difficile de les maintenir hors de la zone désignée. Bien entendu, les créatures divines sont immunisées aux effets du Bannissement si elles accomplissent les plans divins de Dieu.

**Exemple :** Alessandro a une valeur de 18 en Bannissement et une Présence à 2. Il est surpris par le fantôme de son ancien maître et cherche à le bannir de l'alliance. Alessandro invoque à voix haute les pouvoirs de la nature et de tout ce qui est magique (sa compétence Bannissement est alignée à la Dimension magique) pour expulser la créature infernale de l'alliance, qui appartient à la catégorie Structure, contre un Facteur de difficulté de 6. Le fantôme infernal a une Puissance de 25. Alessandro obtient un résultat de 6, pour un total de 26. L'alliance est située dans une Aura magique de 6, ce qui passe son total à 32. Étant donné qu'Alessandro n'a pas de Lien mystique adapté avec son maître sous la main, sa Pénétration est à 26 (32-6), ce qui force la créature à quitter l'alliance sur-le-champ. Le fantôme peut tenter d'entrer à nouveau dans l'alliance s'il réussit un jet d'Énergie + Connaissance de la magie contre un Facteur de difficulté de 12, mais la Compétence d'Alessandro étant alignée à la Magie et puisqu'il est dans une Aura magique, le fantôme infernal doit rajouter 6 à son Facteur de difficulté à cause des modificateurs d'interaction entre les dimensions. Si le fantôme était venu des Dimensions magique ou féerique, son Facteur de difficulté aurait été réduit en conséquence. Si le fantôme réussit, sa Puissance sera réduite de 9 (la moitié de la valeur de Bannissement d'Alessandro) jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. Le fantôme prend la fuite, laissant le temps à Alessandro de trouver un Lien mystique avec son maître et de se préparer pour la bataille finale.

**Spécialisations :** toute Dimension. (Surnaturelle)

### LES VICÉS ET LES VERTUS DE PRÉDILECTION

Bannissement est une Vertu obligatoire de la tradition et constitue le domaine d'expertise de la plupart des jeunes mages. Elle permet aux mages qui viennent de passer leur Gant de combattre les esprits et les fan-

### Les visites de saints

Les individus qui forment les Donatores Requetis Aeternae étaient un mélange de sorciers mineurs, de nécromanciens bien nés et d'hommes d'église, incluant des prêtres, des nonnes et des moines, de différents villages. Certains possédaient le Don tandis que d'autres n'avaient aucune capacité pour la magie avant de recevoir leurs visions. Il est possible que d'autres disciples non-chrétiens du Divin aient également reçu la vertu Bannissement mais, pour l'instant, tous les Donatores sont des Chrétiens. Même si les fondateurs des Donatores ont eu des visions de différents saints, voici les trois plus fréquemment rencontrés.

Sainte Gertrude de Nivelles est la patronne des morts décédés depuis peu. La croyance populaire prétend que les morts voyagent pendant trois jours avant d'atteindre l'au-delà. Lors de leur première nuit, ils sont confiés aux bons soins de Gertrude et, lors de la deuxième, ils passent sous la protection de l'archange Michel. Gertrude est apparue à de nombreux Donatores, dont beaucoup ne possédaient pas le Don. Ceux qui l'ont ainsi vue ont souvent des Prémonitions ou des Visions impliquant des souris et des chats. Les souris représentent les âmes perdues tandis que les chats représentent les Donatores dont la tâche est de s'occuper de ces âmes. Les mages qui reçoivent des visions de Gertrude possèdent souvent la vertu Indifférence des animaux.

Saint Odilon, qui institua le jour du Festin de toutes les âmes alors qu'il était l'abbé de Cluny, est le saint-patron des âmes du Purgatoire. Il promulgua la « Trêve de Dieu », par laquelle les hostilités militaires en France s'interrompaient au moment des fêtes religieuses. Odilon apparut à de nombreux Donatores qui appartenaient à des ordres sacrés. Ceux qui ont reçu sa visite possèdent souvent les vertus Étudiant attentif, Éducation classique ou Pédagogue. Ils ont aussi tendance à posséder les vices Délicatesse ou Non-combattant.

Saint Démétrius de Sermeu, martyr du 3e siècle qui fut torturé pour ses prêches aux soldats romains de Thessalonique (Croatie moderne) est le saint-patron des Croisés et on fait souvent appel à lui pour repousser les esprits du mal. Démétrius apparut à plusieurs Donatores aux inclinations guerrières, notamment à ceux qui avaient pris la croix. Nombre d'entre eux possèdent les vertus Vigueur, Réserves de force ou Combattant.

Bien que les apprentis d'aujourd'hui soient formés au Bannissement par leurs parentes, beaucoup reçoivent la vision d'un saint pendant leur apprentissage. Il n'est pas rare que l'apprenti développe ensuite un Vice ou une Vertu qui reflète quelque aspect des pouvoirs ou de la vie du saint.

tômes avec plus de facilité qu'ils ne le pourraient avec la seule Magie hermétique. À mesure que le mage grandit

et que ses Arts s'améliorent, l'importance du Bannissement diminue. Cela dit, même les mages les plus anciens utilisent le Bannissement pour apaiser des cibles potentielles avant de les rendre à leur éternel repos.

Les Donatores Requietis Aeternae sont affligés du Vice hermétique Restriction. Ils ne peuvent pas lancer de sorts sur les territoires consacrés. Ce Vice peut venir de l'incapacité de la Magie hermétique à conjurer ou à communiquer avec les esprits qui ont reçu un enterrement chrétien ou du refus des Donatores à violer la sainteté des sols sacrés. Cela pose plusieurs problèmes aux Donatores. Étant donné que les vestiges de l'esprit constituent un Lien mystique avec ce dernier, les Donatores sont souvent contraints d'identifier et de récupérer ces vestiges sans l'aide de la Magie hermétique.

Outre les Vices et Vertus normaux de la tradition, les Donatores Requietis Aeternae ne partagent pas beaucoup de ressemblances magiques. Il existe cependant plusieurs Vertus que l'on rencontre plus communément chez les Donatores que chez les autres membres de l'Ordre. Les Donatores qui rendent un grand service à un esprit peuvent acquérir la vertu Fantôme protecteur. De même, nombre des membres des Donatores Requietis Aeternae ayant appartenu à la prêtrise, ou ayant des contacts fréquents avec elle, peuvent posséder Foi exaltée tandis que certains possèdent également une Relique. Quoique ce soit assez rare, quelques membres de la tradition pratiquent la Magie sacrée, présentée dans Les Dimensions de pouvoir : le Divin.

Du fait de leurs interactions fréquentes avec le monde des morts, beaucoup de Donatores sont affligés du vice Harcèlement d'une entité surnaturelle. Cette entité surnaturelle est souvent un esprit qui était trop puissant pour que le Donator en vienne à bout. Le fait de traiter avec une parade infinie de morts tourmentés conduit aussi de nombreux Donatores à développer Double vue. Beaucoup sont également affligés de la Mission supérieure ou de la Compulsion à combattre ou à se défendre contre les morts tourmentés. La fréquence de leurs enquêtes et activités nocturnes en a affligé beaucoup du vice Nocturne. Certains Donatores souffrent aussi de Visions, qui ont généralement trait aux errances des morts.

### LES SORTS FAVORIS

Quand il rencontre un mort tourmenté avec une valeur de Puissance trop élevée pour le vaincre sans aide, le Donator bannit souvent l'esprit pour une courte période afin de se laisser le temps de localiser les vestiges physiques de l'esprit en lançant Suivre la piste fétide du mort à l'endroit où l'esprit est mort ou dans son cimetière, qui représentent tous deux des Liens mystiques. Une fois qu'il a localisé les vestiges, le Donator peut utiliser le corps du fantôme comme un Lien mystique plus puissant ou traiter la menace d'une autre manière. Bien entendu, pour les morts tourmentés de nature pacifique, le Bannissement est moins utile que d'enquêter sur les circonstances de la mort, interroger ses proches ou tenter de déterminer les raisons sous-jacentes expliquant que l'esprit ne parvient pas à passer de l'autre côté. Au vu de l'agonie que provoque le Bannissement, les Donatores réservent généralement ce sort aux créatures affichant clairement des intentions hostiles.

### La manière forte

La magie n'est pas le seul moyen de combattre les morts. Certains fantômes n'ont tout simplement pas conscience d'être mort et cherchent à achever une tâche importante qu'ils n'ont pas pu compléter de leur vivant. Si un personnage vient en aide au fantôme, son esprit trouvera probablement la paix. Certains fantômes arpentent la terre car ils n'ont jamais reçu de sépulture digne de ce nom. Qui trouve leur dépouille et leur offre le service funéraire approprié apaise ces esprits. D'autres fantômes ressentent la culpabilité écrasante d'avoir laissé quelqu'un derrière eux ou estiment avoir un certain devoir envers quelque individu. Ils peuvent s'attarder pour protéger cette personne, ne trouvant la paix que lorsque leur protégé atteint enfin l'âge adulte ou démontre son indépendance. Pour les morts tangibles et tourmentés qui cherchent à se venger contre le monde (on les appelle parfois les revenants), les processus d'apaisement vulgaires sont assez atroces. Si la cible contre laquelle le revenant cherche à se venger est tuée, la créature cesse généralement d'errer. Mais certains de ces morts tourmentés cherchent à se venger de toute une famille, d'une ville ou d'un autre grand groupe d'ennemis. Dans ces cas-là, le personnage doit localiser la tombe du revenant et la créature doit y revenir avant l'aube. Le personnage doit exhumer le revenant, le décapiter, lui enlever son cœur et bénir sa tombe avec de l'eau bénite pendant qu'il fait jour. Si ces étapes ne sont pas terminées avant le crépuscule, le revenant se relève et se met en chasse de quiconque a dérangé sa tombe. Selon d'autres légendes, il faudrait exhumer et incinérer le corps, après quoi il faudrait en disperser les cendres afin que le revenant ne s'en retourne pas.

Tous les Donatores apprennent Pénétration et beaucoup mettent l'accent sur l'utilisation de sorts de bas niveau pour maximiser leur valeur de Pénétration. La plupart des Donatores apprennent également à maîtriser ces sorts pour en lancer plusieurs copies. Bannissement des démons et Soulagement de l'âme en peine sont de toute évidence les deux sorts les plus populaires. Tous deux sont très efficaces contre les créatures déjà affaiblies par un Bannissement.

### Le Culte d'Orphée

En Thrace antique vivait un poète et musicien adoré des hommes et des dieux. Il est à la source de dizaines de mythes et de centaines de contes. C'était un artiste, un augure et un Argonaute. Orphée était un maître musicien et un magicien qui, d'après certains, aurait appris ces arts jumeaux auprès d'Hermès lui-même. Ses disciples soutiennent que cela fait de lui le premier utilisateur de la magie « hermétique » de l'histoire.

### Faits majeurs

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : Tribunal de Thèbes, Tribunal de Transylvanie, Tribunal de Rome  
**VERTU MAJEURE** : Bénédiction de l'humeur sanguine  
**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE** : Magie orphique  
**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR** : Condition nécessaire (Sentiment véritable)

### Histoire

La tradition du culte raconte qu'Orphée fonda une communauté de prêtres magiciens qui vénéraient Hermès et Dionysos. Dionysos tomba en disgrâce à leurs yeux après la mort d'Orphée. La communauté continua d'adorer Hermès mais croyait également que l'élévation de la lyre d'Orphée dans le ciel, par Zeus, indiquait que le musicien avait atteint l'apothéose. Un culte à lui dédié vit donc le jour aux côtés de celui d'Hermès. Cherchant à se rapprocher de son divin héros, le culte étudia sa vie et développa une forme de magie qui permettait de connecter le lanceur à tous ceux avec lesquels celui-ci entretenait un lien personnel et émotionnel puissant tel que celui qu'Orphée avait entretenu avec Eurydice. On raconte qu'à cette époque, ceux qui l'avaient bien connu se servaient de ces sorts pour communier avec Orphée lui-même.

Après la chute du Culte de Mercure, le Culte orphique absorba certains de ses membres et intégra nombre de leurs rituels. La Magie mercurienne était plus évoluée et, après un certain temps, le culte orphique finit par l'adopter presque complètement. Toute inclination musicale qui lui restait fut peu à peu perdue. Quand le culte fut découvert par l'Ordre d'Hermès, sa magie était inférieure à la Magie hermétique mais s'y adapta facilement.

Entre eux, les mages orphiques utilisent encore le titre grec de magos (magoi, au pluriel) plutôt que le terme hermétique usuel de « mage ».

### Culture

Le Culte d'Orphée est semblable à un Culte des mystères et les personnages doivent y être initiés. Mais en général, le Culte d'Orphée recherche des magoi potentiels qui possèdent déjà la Vertu et/ou le Vice qui définissent leurs capacités. Certains membres pensent que les méthodes d'enseignement du Culte présentent des défauts et qu'il serait possible d'apprendre cette magie sans prendre les Vices et les Vertus des Orphiques.



## La légende d'Orphée

Orphée était le plus grand compositeur que le monde a jamais connu. Sa musique était capable de charmer les pierres et les arbres eux-mêmes et, lorsqu'il jouait, les bêtes étaient incapables de lui faire du mal ou de se retourner les uns contre les autres. Elles se contentaient de s'allonger en adoration devant ses magnifiques mélodies. Ses charmes lui valurent l'affection d'une femme, Eurydice, qu'il adorait d'un amour fou, immense et démesuré. La tragédie voulut qu'il la perdit peu de temps après leurs noces : quand Aristée eut posé les yeux sur sa beauté, il en conçut un vif désir pour elle. Il la poursuivit et dans sa fuite, elle trébucha sur une vipère tapie dans l'herbe. Elle mourut peu de temps après mais Orphée ne supporta pas de la perdre.

Engoncé dans son chagrin, il traversa les profondeurs du monde, composant avec sa lyre divine des airs doux-amers qui faisaient pleurer quiconque les entendait. Suivant les conseils ainsi extorqués aux esprits et aux dieux compatissants, il descendit jusqu'à une grotte et se retrouva dans les Enfers grecs. Là, il rencontra Hadès et Perséphone, roi et reine des lieux, puis leur joua une mélodie si triste, si désespérée et si entêtante qu'ils autorisèrent son amour à le suivre, à condition qu'il se montrât suffisamment confiant pour partir devant sans se retourner pour vérifier qu'elle le suivait. Peut-être la volonté d'Orphée faillit-elle, ou peut-être que les dieux sont simplement capricieux : qu'importe la raison, Orphée était tout proche de la surface quand il jeta un regard en arrière et fut accueilli par la vision de sa bien-aimée qui, de nouveau, se faisait emporter dans les profondeurs des Enfers.

Suite à cela, Orphée perdit la tête et erra une fois de plus à travers le monde, jouant une musique toujours aussi belle, malgré la folie dans laquelle il avait sombré. Ses charmes ne le protégèrent cependant pas des Ménades, femmes dévouées à Dionysos, qui le démembrèrent un jour qu'elles se laissaient aller à leurs violents ravages dans les bois. On raconte que sa tête aurait continué à chanter magnifiquement alors qu'elle descendait la rivière pour aller se jeter dans l'océan et que Zeus lui-même aurait placé sa lyre au milieu des étoiles.

Néanmoins, pareille méthode irait à l'encontre de la philosophie du Culte et personne ne s'y serait jamais essayé.

L'Initié prête serment et accomplit des rituels qui assoient à jamais sa place au sein du Culte. Il est attendu des membres du Culte qu'ils réalisent diverses choses en fonction des visions qu'ils ont reçues au cours de leur initiation. Parmi les conditions requises courantes, il faut éviter le sexe opposé, se flageller et ne manger aucune viande. Il n'y a pas deux magoi Orphiques auxquels il soit demandé de respecter les mêmes tabous et il ne sera jamais demandé à un disciple d'Orphée de

## La voie d'Orphée

La rumeur court au sein du culte, comme à l'extérieur, que ses dirigeants auraient accès à un rituel suivant le même chemin qu'Orphée jusqu'aux Enfers. Il se peut que le parcours original d'Orphée ait laissé des traces que les magoi pourraient suivre, plus tard, afin de ramener leurs propres êtres aimés (ou méprisés) dans le monde des vivants.

Si ce rituel existait, il fonctionnerait comme les rituels de Fénicil (cf. *Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées*), avec un Facteur de difficulté de 78, une portée Adelpixis, une durée Momentanée et une cible Individuelle : ni le Culte d'Orphée, ni la maison Guernicus ne sait que l'autre groupe possède ce savoir. Pour les mages extérieurs aux Vraies lignées, il s'agit d'un grand rituel qui nécessite de dépenser des dizaines de pions de vis brut et la coordination de plusieurs mages, chacun d'eux devant connaître le sort Communion de magiciens. Pendant l'incantation, le chef du rituel est emporté dans un royaume qui semble être celui des Enfers grecs, où il est douloureusement mis à l'épreuve par Hadès lui-même afin de prouver sa valeur avant que le roi ne relâche son âme.

Même si le lancement du sort réussit et que le chef du rituel passe l'épreuve d'Hadès, il n'y a aucune garantie que le rituel réalise ce qu'il est censé faire. Même dans les meilleures circonstances, le rituel ne fonctionne pas sur ceux qui sont enterrés dans un sol sacré et certainement pas sur ceux qui se sont directement élevés jusqu'au Paradis. Et même si c'était le cas, l'individu qui reviendrait pourrait tout simplement être un démon se nourrissant des désirs du magos sans que la Magie hermétique ne soit capable de le déceler.

faire quoi que ce soit qui compromettrait les liens qui alimentent sa magie. Chaque Initiation a cependant cela en commun que l'on insiste sur le fait que ces informations doivent être tuées aux étrangers.

Les magoi Orphiques doivent dissimuler les liens profondément personnels du Culte car ils craignent de se voir accuser de violer l'interdiction du Serment d'Hermès à interférer avec les vulgaires. Cette peur est peut-être infondée mais il n'en demeure pas moins que l'existence du Culte est en marge de la société hermétique et qu'il ne tient pas à courir le risque.

Les mages Orphiques cachent également le fait que le Culte croit en la légende d'Orphée et adhère à la théorie selon laquelle il tenta de rendre la vie aux morts. Beaucoup de Chrétiens, mages comme vulgaires, verraient en cela un blasphème et le Culte s'en trouverait souillé par association, sans parler des rumeurs racontant que ses membres eux-mêmes communiqueraient avec les Enfers.

## Le Culte d'Orphée dans votre saga

Si votre troupe peut compter un ou plusieurs magoi Orphiques, le Culte peut facilement être intégré à vos histoires même si aucun des PJ n'en est membre. Les Orphiques peuvent être des antagonistes ou des alliés des PJ, en fonction de vos besoins.

La Voie d'Orphée peut servir de pièce centrale à un scénario concernant des morts qui se relèvent de leur tombe. Les Orphiques serviraient soit à aider les PJ à ramener un être aimé à la vie, soit de conduit (conscient ou non) à l'influence démoniaque pour investir l'Europe Mythique. Le Culte d'Orphée est également conscient de l'existence des Seirènes (cf. *Les Seirènes* dans votre saga, plus bas) et cette tradition est à la source de spéculations parmi les membres du Culte. Les deux groupes se méfient l'un de l'autre mais n'ont pas encore basculé dans le conflit ouvert. Les magoi Orphiques peuvent tenter d'apprendre la magie des Seirènes ou, comme leur fondateur avant eux, à la contrer avec leur propre musique. Même si l'occasion ne se présente pas, il n'en faudrait pas beaucoup pour convaincre un groupe de s'en prendre à l'autre étant donné leur passif mutuel.

Certains magoi Orphiques estiment également que la perte de la musique magique propre à leur fondateur est bien malheureuse. Un magos Orphique pourrait très bien décider de consacrer sa vie à rétablir ce genre de capacités.

Le Culte d'Orphée est conscient que la maison Tremere prétend avoir construit sa domus magna sur le portail d'Orphée menant aux Enfers mais la plupart des membres se rient bien de ces excuses ridicules. Les enseignements orphiques indiquent qu'Orphée n'utilisa aucun portail physique mais que ce fut son chagrin, sa musique et sa magie qui l'y conduisirent directement et que son propre esprit interpréta ce qui lui arrivait comme un parcours physique.

## Les personnages

Les mages Orphiques pratiquent la Magie hermétique mais y incorporent quelques éléments de leur savoir pré-hermétique pour étendre leurs capacités. Les magoi commencent avec la Vertu générale majeure Bénédiction de l'humeur sanguine, avec la Vertu hermétique mineure Magie orphique et avec le vice Restriction (Sentiment véritable). Le magos Orphique est si connecté à certains autres magoi que ces liens colorent tout ce qu'il fait.

La Vertu hermétique majeure Magie de Mercure convient aux magoi Orphiques. Beaucoup possèdent également la Vertu surnaturelle mineure Musique enchantée tandis que certains apprennent la Compétence après leur apprentissage ; la difficulté en est plus grande mais ces magoi perçoivent que l'effort en vaut la peine pour se rapprocher d'Orphée.

## VERTU GÉNÉRALE MAJEURE : BÉNÉDICTION DE L'HUMEUR SANGUINE

Des quatre humeurs d'Hippocrate, on dit que le sang gouverne la passion et le feu. Un personnage qui possède cette Vertu entretient des liens très forts avec ceux qui le soutiennent et peut puiser dans ces liens pour se donner une idée de la façon dont réaliser certaines tâches spécifiques.

Un personnage qui possède cette Vertu reçoit un bonus à certains jets, basé sur son Vice d'histoire, si approprié. Néanmoins, le jet n'est pas obligé d'impliquer le Vice directement. Le Vice doit indiquer un Sentiment véritable et il appartient au conteur ou à la troupe de déterminer si c'est bien le cas, mais vous trouverez certains exemples ci-dessous. Il s'agit d'un bonus de +1 aux jets de Compétence pour les Vices d'histoire mineurs et de +3 pour les Vices d'histoire majeurs. Les mages hermétiques qui possèdent cette Vertu, y compris les magoi Orphiques, gagnent un bonus de +3 aux jets d'incantation appropriés pour les Vices mineurs et de +5 pour les Vices majeurs. Notez qu'il s'agit d'une Vertu générale et qu'elle est donc accessible aux mages extérieurs au Culte d'Orphée.

Si jamais le personnage devait perdre le Vice d'histoire en question, par une résolution en jeu, cette Vertu cesserait de lui apporter ces avantages tant qu'il n'aura pas gagné un autre Vice similaire. Si un personnage possède deux Vices appropriés pour quelque raison que ce soit, seul le premier bénéficie des effets de cette Vertu. Notez cependant que, dans des circonstances normales, un personnage ne peut commencer le jeu qu'avec un seul Vice d'histoire.

Quelques Vices appropriés et leurs bonus correspondants sont indiqués ci-dessous. En fonction du conteur ou de la troupe, il peut exister d'autres Vices appropriés.

VICE	BONUS
Responsabilité	Jets pour soutenir ou protéger
Ennemis	Jets pour attaquer ou défendre
Amour véritable (PNJ)	Jets pour impressionner ou persuader
Compagnon animal/animal magique	Jets impliquant le monde naturel
Liens familiaux étroits	Jets d'empathie ou de compréhension avec une autre personne
Mentor	Jets pour se rappeler ou comprendre une information

Par exemple, un personnage qui possède le Vice d'histoire Ennemis reçoit un bonus de +3 à tous les jets vulgaires impliquant l'attaque ou la défense, ou de +5 aux sorts hermétiques de ce type, que la cible du jet soit un Ennemi tel que défini par le Vice ou non. Un personnage qui possède Liens familiaux étroits reçoit un bonus aux jets qu'il fait pour comprendre les autres, que ce soient des membres de sa famille ou non.

## VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : MAGIE ORPHIQUE

Les magoi Orphiques ont accès à la Portée supplémentaire Adelpixis. Les sorts ayant cette Portée peuvent cibler quiconque est relié au magos par l'intermédiaire d'un Vice d'histoire indiquant une émotion, comme Amour véritable (PNJ) ou Liens familiaux étroits. Selon la décision du conteur, certaines Vertus peuvent également autoriser l'utilisation de la portée Adelpixis, comme par exemple Amour véritable (PJ). Cette portée est l'équivalent d'un Lien mystique quand il s'agit de déterminer le niveau de sort. En somme, le magos se sert de lui-même comme du Lien mystique nécessaire pour le sort.

## VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : RESTRICTION (SENTIMENT VÉRITABLE)

La magie du Culte d'Orphée est si liée aux sentiments pour les autres que, si ceux-ci devaient se dissoudre, le magos serait incapable d'utiliser sa magie. Notez que la mort de l'autre n'invalide pas obligatoirement le sentiment : Orphée a conservé son Amour véritable pendant longtemps après la mort d'Eurydice. Néanmoins, si le personnage ne possède, à un quelconque moment, aucune Vertu ou aucun Vice représentant un lien émotionnel solide à quelqu'un d'autre, il perd accès à sa magie tant que rien ne vient susciter à nouveau un tel sentiment. En général, les magoi Orphiques ont un Vice approprié à Bénédiction de l'humeur sanguine, qui remplit aussi cette condition. Ce Vice est toutefois plus large que Bénédiction de l'humeur sanguine et beaucoup de Vertus conviennent, comme par exemple Amour véritable (PNJ) ou Foi exaltée.

## LES SORTS ORPHIQUES

Voici une petite liste de sorts de portée Adelpixis. Ces sorts se transmettent rarement de parents à apprenti selon les règles hermétiques normales puisque chaque magos Orphique a ses propres raisons de rejoindre le Culte. Parmi ceux qui s'intéressent à Inquiétude du père, rares sont ceux qui envisageraient de lancer Terme à la haine, par exemple.

### INQUIÉTUDE DU PÈRE

InCo 40  
P : Adelpixis ; D : Momentanée ; C : Groupe

Ce sort a été créé par Anatole, un magos qui appartenait à la maison Jerbiton et qui s'en servait périodiquement pour s'assurer que ses six filles allaient bien. Il les avait laissées derrière lui pour commencer son apprentissage, assez tard dans de sa vie et, lorsqu'il termina ses études, elles étaient toutes devenues adultes, s'étaient mariées et étaient parties. Il ne pouvait pas les localiser avec des méthodes vulgaires.

Ce sort donne un bref aperçu de la condition physique de la cible. Il s'applique à toute personne à laquelle la portée Adelpixis s'applique en ce qui concerne le magos, mais une version plus facile du sort serait plus utile pour ceux qui n'entretiennent pas ce genre de liens avec plusieurs personnes.

(Base 10, Adelpixis +4, Groupe +2)

### TERME À LA HAINE

PeCo 50  
P : Adelpixis ; D : Momentanée ; C : Individuelle  
Uniquement utilisé lors de l'association du Culte à l'Ordre d'Hermès, ce sort tue instantanément sa cible. Il nécessite que le lanceur entretienne avec la cible une rivalité telle qu'elle noie toute autre pensée : en termes de jeu, le lanceur doit posséder le vice Ennemis en relation avec sa cible.

Quand l'inventeur du sort s'en servit pour tuer son rival vulgaire, le Culte le découvrit après qu'un Quaesitor commença à enquêter sur cette mort. Le Quaesitor fut en mesure de déterminer qu'il y avait eu de la magie à l'œuvre mais ne put déterminer qui était le lanceur. Si l'investigateur s'en trouva confondu, le Culte n'était pas dupe et le magos qui avait lancé le sort fut à son tour détruit lors d'un rituel orphique destiné à protéger les secrets du Culte.

(Base 30, Adelpixis +4)

### CONVERSATION PRIVÉE D'ÉROS ET DE PSYCHE

In(Cr)Me 60  
P : Adelpixis ; D : Année ; C : Individuelle ; Rituel  
Pendant un an après que ce sort a été lancé, le magos peut discuter mentalement, et à volonté, avec la cible et vice versa. Cette communication n'est pas gênée par la distance et ne peut être révoquée par aucun des deux partis sans annuler le sort.

Ce sort fut développé par un magos qui voulait entendre la voix de son Amour véritable en permanence et sert généralement dans ce genre de situations. Cependant, il est arrivé au moins une fois dans l'histoire du Culte qu'il soit utilisé pour proférer des menaces contre un ennemi toute une année durant.

(Base 15, Adelpixis +4, Année +4, Creo +1 pour envoyer les mots)

## Les Pharmacopéens

Les Pharmacopéens sont une tradition de mages d'une ancienne lignée remontant à Cratevas, auteur de la première pharmacopée, illustrateur du premier traité sur les plantes et premier Rhizotome. Leur magie s'appuie largement sur le pouvoir curatif des herbes et des plantes, ce qui fait d'eux les meilleurs guérisseurs de l'Ordre.

## Faits majeurs

TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION : on trouve les Pharmacopéens dans tous les Tribunaux

VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEUR : Herboristerie mythique

VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : Rhizotome  
VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : Technique déficiente (Perdo)

MISCELLANÉES : tous les Rhizotomes possèdent la vertu Expertise magique mineure (Guérison) et l'un des Vice suivants : Délicatesse, Non-combattant ou Vœu (Pacifisme).

## Histoire

Cratevas est connu comme le plus grand herboriste de l'antiquité. Il avait une connaissance exceptionnelle des pouvoirs magiques inhérents aux plantes, aux animaux et aux minéraux qu'il était possible de combiner pour créer de puissants remèdes contre de nombreuses afflictions. Cratevas compila ce savoir dans son premier traité d'herboristerie. Il illustra ce traité de nombreuses peintures et de diagrammes détaillés des plantes les plus puissantes. Il catalogua leurs propriétés dans un ensemble de cinq énormes tomes. Bien que son traité d'herboristerie ait été perdu pour le reste du monde, Cratevas transmit son savoir à ses étudiants.

En tant qu'ennemi accompli de Rome depuis longtemps, Mithridate VI, roi du Pont, s'inquiétait sans cesse d'éventuels complots d'assassinat. Mithridate partit en quête de Cratevas pour en faire le médecin de sa cour en raison de sa renommée d'herboriste. Cratevas accepta ce poste prestigieux avec enthousiasme et prit des mesures extraordinaires pour protéger le roi. Il n'utilisait que les ingrédients les plus rares et les plus chers et passait d'innombrables heures à préparer ses concoctions... au détriment de ses autres patients.

Les potions de Cratevas fonctionnaient encore mieux que ce que Mithridate aurait pu imaginer. Quand les armées du roi furent finalement vaincues et que les forces de Rome l'encerclèrent, il tenta de se donner la mort pour éviter la capture. Le roi but du poison mais s'en trouva seulement affaibli. Il se jeta sur sa propre épée mais ne mourut pas. Mithridate ne put échapper à son sort et finit par mourir, mais les potions de Cratevas l'obligèrent à supporter des semaines de tortures insoutenables aux mains des Romains. Après la mort du roi, Cratevas réalisa qu'il avait gâché ses pouvoirs. Les efforts prodigieux qu'il avait investis à protéger Mithridate auraient pu soulager des centaines de citoyens du peuple.

## Le traité d'herboristerie de Cratevas

Même si la plupart des gens pensent que le catalogue de Cratevas, recensant les herbes et leurs pouvoirs, a été perdu il y a bien longtemps, quelques rumeurs surgissent à l'occasion selon lesquelles il en existerait des copies. Le traité d'herboristerie de Cratevas est rédigé en grec ancien et il s'agit d'un summa de Profession (Apothicaire) et de Médecine (qualité 14, niveau 5) ainsi que d'Herboristerie mythique (qualité 9, niveau 10). Certains pensent que Cratevas dissimula une copie de son traité dans un temple dédié à Asclépios, dieu grec de la guérison. Les Grecs avaient bâti des temples à Asclépios sur toute la Péninsule grecque et en Asie Mineure. Ces temples se dressaient généralement près d'une source minérale et étaient souvent remplis d'objets d'art et de trésors offerts par les patients reconnaissants. Souvent, ils accueillèrent aussi des crèches où l'on élevait des serpents, symbole des pouvoirs d'Asclépios et fréquemment utilisés pour les cérémonies de guérison.

Les Pharmacopéens cherchent activement à retrouver le traité d'herboristerie de Cratevas et à l'empêcher de tomber entre d'autres mains. Ils pensent que leurs chercheurs dévoués seraient capables de percer les secrets de la vertu Rhizotome s'ils avaient accès au texte. Il appartient au conteur de décider si ces peurs sont bien fondées mais, si tel est le cas, chaque volume du traité offre une source de Compréhension à quiconque essaye de réaliser une Percée pour reproduire la vertu Rhizotome. (Cf. La Magie antique, pour les règles applicables.)

## Culture

Cratevas transmit ses enseignements à ses élèves. Les Pharmacopéens, que l'on appelle plus communément les « Rhizotomes », sont habités par un grand sens des responsabilités qui les pousse à guérir les masses. Ils estiment également qu'il est de leur devoir de former des guérisseurs, fait à relier à leur sens des responsabilités. Ils enseignent volontiers la Profession d'Apothicaire, de Chirurgien et de Médecin à quiconque cherche à développer ces connaissances. En revanche, les membres de la tradition sont plus sélectifs quand il s'agit d'enseigner l'Herboristerie mythique. En règle générale, ce savoir ne se transmet qu'aux apprentis, mais n'importe quel guérisseur faisant preuve de la dévotion à aider les autres peut y être formé. Bien entendu, ceux que forment les Pharmacopéens ne sont pas aussi sélectifs que leurs professeurs et l'Herboristerie mythique est pratiquée par d'innombrables individus n'ayant aucune connaissance des traditions des Rhizotomes ni même de leur existence.

Lorsqu'un Pharmacopéen recherche un apprenti, il s'intéresse avant tout au tempérament de celui-ci. La vertu Rhizotome n'est transmise qu'aux étudiants qui sont prêts à se consacrer corps et âme à la préserva-

## Table des Facteurs de difficulté d'Herboristerie mythique

FD	Effets de soin	Poisons	Bonus physiques
3	Ajoute la valeur d'Herboristerie mythique au jet d'Energie du patient pour résister aux maladies	Facteur de difficulté 0, Sommeil	Ajoute +2 à tous les jets de Fatigue
6	Empêche toutes les blessures du patient de s'aggraver pendant une journée	Facteur de difficulté 0, Blessure légère	Ignore les Malus de Blessure jusqu'aux Blessures moyennes
9	Ajoute la valeur d'Herboristerie mythique x2 au jet de Récupération	Facteur de difficulté 0, Blessure moyenne	Ajoute +3 à l'Encassement
12	Ajoute la valeur d'Herboristerie mythique x3 au jet de Récupération	Facteur de difficulté 0, Blessure grave	Ignore un niveau de Fatigue
15	Ajoute la valeur d'Herboristerie mythique x4 au jet de Récupération	Facteur de difficulté 0, Blessure incapacitante	Ajoute +5 à l'Encassement
18	Soigne les effets secondaires débilissants d'une maladie, d'un poison ou d'une blessure	Facteur de difficulté 0, Mort	Augmente une caractéristique physique négative à 0
21	Résout une crise de vieillissement majeure	Soigne une Blessure légère provoquée par du poison	Augmente une caractéristique physique à +1
24	Résout une crise de vieillissement terminale	Soigne une Blessure incapacitante provoquée par du poison	Augmente une caractéristique physique à +2

tion de la vie. Pour beaucoup, c'est une voie difficile à suivre, surtout pour ceux qui possèdent le pouvoir des mages hermétiques. Pour son Gant, l'apprenti est envoyé dans le monde afin que ses compétences de guérisseur soient mises à l'épreuve mais, au cours de son périple, son maître provoque secrètement des situations conflictuelles destinées à juger du caractère pacifique de son apprenti. L'apprenti ne réussit son Gant que s'il fait preuve d'une véritable volonté à protéger les autres tout en fuyant la violence. Lorsqu'il a passé son Gant, le mage se voit enseigner les derniers secrets de la vertu Rhizotome. S'il échoue, la tradition le rejette.

Quand l'Ordre posa un ultimatum aux Pharmacopéens, leur demandant de rejoindre ses rangs ou de le combattre, ils acceptèrent à contrecœur après que les disciples de Criamon les eurent convaincus qu'il était possible de suivre la voie de la non-violence tout en appartenant à l'Ordre. Du fait de leur dévotion à soigner les autres et à fuir le pouvoir, ils ont tendance à jouer un petit rôle dans la politique hermétique. Quand ils y participent, ce n'est bien souvent que pour opposer leurs votes à toute proposition faite par les maisons Flambeau, Tremere ou Tytalus, que les Pharmacopéens considèrent comme des animaux assoiffés de sang, ou pour appuyer la maison Criamon, avec laquelle ils entretiennent des relations amicales.

## Les personnages

Les Pharmacopéens pratiquent une forme de magie naturaliste, que vient soutenir leur connaissance approfondie de la magie naturelle des plantes, des animaux et des minéraux. Les vertus Rhizotome et Herboristerie mythique reflètent ce savoir. La formation intensive que suivent les Pharmacopéens leur apporte une Expertise magique mineure (Guérison). En raison de leur dépendance aux cycles naturels de la vie et de leur volonté à la préserver, tous les Pharmacopéens possèdent le vice Technique déficiente (Perdo) et l'un des Vices suivants : Délicatesse, Non-combattant ou Vœu (Pacifisme).

Pour des raisons évidentes, les Pharmacopéens sont souvent des spécialistes des Arts Creo et Corpus. Beaucoup possèdent Talent pour Creo, Corpus ou Herboristerie mythique, ou Affinité pour Creo, Corpus ou Herboristerie mythique. Magie cyclique (positive), liée aux saisons, et Imposition des mains sont aussi des Vertus courantes des Rhizotomes.

Tous les membres de la tradition possèdent quelque compétence en Médecine, en Chirurgie ou pour la Profession d'Apothicaire. Beaucoup de Pharmacopéens présentent également quelque talent pour Artisanat (Dessin) et Connaissance (d'une région) pour diverses régions boisées où poussent des herbes. Compétences qu'ils utilisent pour poursuivre la tradition de catalogage et d'illustration des plantes et de leurs propriétés médicinales. Contrairement à de nombreux apprentis, les Pharmacopéens passent souvent plus de temps à entretenir le jardin d'herbes de leur maître ou à collecter et recenser des herbes que dans son laboratoire.

## Graine d'histoire : interférence avec les vulgaires

Un mage mécontent commence à se lasser des votes des Pharmacopéens contre sa Maison et lui. Il menace de tous les accuser devant le tribunal d'interférer avec les vulgaires à cause de l'attention que leurs soins attirent sur l'Ordre. La plupart des Pharmacopéens sont prêts à s'abstenir de voter contre le mage ou à voter en sa faveur au Tribunal pour éviter toute possibilité de décision négative. Néanmoins, si le mage accusateur cherche du soutien pour une proposition qui risquerait de causer du tort à des innocents, les Pharmacopéens pourraient bien choisir de se soumettre à un procès à la place. Si les soins d'un Pharmacopéen attirent l'attention d'un noble puissant, surtout si ce noble est affligé d'une terrible maladie ou d'un parent gravement malade, le mage pourrait bien être contraint d'enfreindre le Code. S'il rejetait le noble, il déclencherait probablement sa colère sur sa propre alliance et, possiblement, sur l'Ordre. S'il accepte l'offre, les autres nobles pourraient être tentés de faire appel à ses services, ce qui est l'une des premières raisons pour lesquelles le Code interdit aux mages de devenir des magiciens de cour.

## PROFESSION APOTHIKAIRE

Cette Compétence permet au personnage d'identifier, de cultiver et de préparer les herbes, les plantes et autres ingrédients courants pour les remèdes médicaux. Un personnage qui n'a pas accès aux provisions médicinales appropriées fait ses jets de médecine avec un malus de -3 et le bonus de Récupération de ses patients est, lui aussi, réduit de 3. (Vous devriez partir du principe que, dans des circonstances normales, tous les personnages ont accès à des remèdes médicaux, à moins que le conteur n'en décide autrement.) Un apothicaire compétent réduira ou éliminera ce malus. Un médecin ayant accès à des remèdes préparés par un apothicaire qui a une valeur de 1 ne souffre que d'un malus de -2 à ses jets de Médecine, tandis qu'un apothicaire avec une valeur de 2 réduit ce malus à -1. Un apothicaire avec une valeur supérieure à 3 n'augmente pas la valeur de Compétence du médecin en Médecine.

Les règles pour se procurer des ingrédients et créer des remèdes médicaux ou des poisons dépassent le cadre de ce volume et seront traitées en détail dans Art and Academe.

**Spécialisations** : recherche d'ingrédients, traitement des maladies, préparation de poisons. (Générale)

## VERTU SURNATURELLE MAJEURE : HERBORISTERIE MYTHIQUE

Herboristerie mythique est une Vertu surnaturelle majeure qui accorde une valeur de 1 dans la compétence Herboristerie mythique. Elle permet au personnage de créer des onguents et des cataplasmes qui guérissent les blessés, soignent les malades ou aident les empoisonnés. La Compétence permet également au personnage

de créer des poisons particulièrement virulents. Enfin, elle lui permet de créer des potions qui accordent des bonus temporaires à diverses caractéristiques physiques. Les effets des concoctions sont détaillés dans le tableau ci-dessus.

Pour toute création, le personnage doit passer un nombre de jours égal à un-tiers du Facteur de difficulté de l'effet voulu pour préparer et faire infuser les ingrédients nécessaires. Quiconque possède la compétence Profession (Apothicaire) et a accès à des plantes poussant dans une Aura magique peut se procurer les ingrédients. (Vous trouverez les règles détaillées du ramassage et de la culture d'ingrédients dans le supplément Art and Academe.)

Le personnage peut créer de multiples doses de n'importe quelle concoction : le Facteur de difficulté est augmenté d'un point pour chaque dose supplémentaire. Le personnage doit définir le nombre total de doses qu'il souhaite créer avant d'initier le processus d'infusion. Les grands ensembles sont plus difficiles à créer en raison de l'instabilité du processus d'infusion, mais ils ne demandent pas plus de temps qu'une simple dose. Le personnage n'a pas besoin d'avoir accès à un laboratoire hermétique complet mais ne peut créer de potions que s'il dispose de quelques outils de base et d'une source de chaleur constante.

À la fin du processus, le joueur doit faire un jet d'Intelligence + Herboristerie mythique de son personnage contre le Facteur de difficulté indiqué. S'il rate son jet, la concoction est inutile. S'il fait un jet désastreux, la concoction qui en résulte peut empoisonner le créateur ou le consommateur.

Au bout d'une saison, une potion, un poison ou un cataplasme non-utilisé expire et perd tous ses pouvoirs. Les onguents ou les cataplasmes apportent aux jets de récupération un bonus basé sur le Facteur de difficulté choisi par le joueur et sur la valeur d'Herboristerie mythique de son personnage. Sauf indication contraire, le remède est efficace un mois et doit être réappliqué si la blessure du patient met plus de temps à guérir. Si un personnage bénéficie des avantages d'un cataplasme et d'un sort, seul le plus haut bonus de Récupération s'applique.

Utilisez les Facteurs de difficulté de la table pour créer des poisons d'ingestion. S'il s'agit d'un poison de contact, augmentez le Facteur de difficulté de +3.

Les potions créées avec Herboristerie mythique et apportant un bonus physique ont une durée Soleil. Les effets des potions ne se cumulent pas. Le bonus aux jets de Fatigue ne peut pas excéder +2, il n'est possible d'ignorer qu'un seul niveau de Fatigue par jour et les bonus d'Encassement ne se cumulent pas.

**Spécialisations** : guérison des blessures, création de potions, création de poisons. (Surnaturelle)

## VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : RHIZOTOME

Rhizotome est une Vertu hermétique mineure qui permet au personnage de ramasser et de préparer des ingrédients magiques à partir de composantes végétales, animales et minérales qui réduisent le coût en vis des Rituels de soins. Le mage peut réduire le coût en vis d'un Rituel de soins de sa valeur en Herboristerie mythique mais ce coût ne peut jamais être réduit de plus de la moitié.

**Spécialisations** : guérison des blessures, soin des maladies, résolution des crises de vieillissement. (Hermétique)

## La Lignée de Pralix

Cette tradition de la maison Ex Miscellanea a peu de choses en commun avec les autres traditions de la Maison. Plutôt que de diffuser sa propre forme de magie non-hermétique, la Lignée de Pralix cherche à préserver les traditions parallèles en les établissant au sein de l'Ordre. Les pouvoirs que possèdent les membres leur permettent d'analyser et d'étudier la magie, ce qui fait d'eux des experts de la magie exotique. Ils œuvrent inlassablement et avec abnégation au soutien et à la protection de la maison Ex Miscellanea mais ne cherchent jamais à en retirer quelque honneur ou privilège spécial pour eux. Du fait de leur altruisme-même (et de leur adhésion aux enseignements de Pralix), beaucoup de mages les regardent avec suspicion.

### Faits majeurs

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : les Tribunaux qui se trouvent aux frontières de l'Ordre, pour maximiser les chances de rencontrer des sorciers étrangers

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE** : Compréhension de la magie (présentée ci-dessous)

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE** : Expertise magique mineure en Magie exotique. Cette expertise s'applique chaque fois que le mage utilise la Magie hermétique pour étudier, modifier, contrôler ou détruire une magie non-hermétique. Elle ne s'applique qu'à la magie, non aux pouvoirs surnaturels innés des créatures ayant une valeur de Puissance, et elle ne s'applique qu'aux pouvoirs issus de la Dimension magique.

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR** : Résistance magique faible, contre tous les lanceurs de sorts que le mage n'a pas analysé avec sa compétence Compréhension de la magie.

### Histoire

Peu de temps après la défaite de Damhan-Allaidh, Pralix disparut pendant près d'un an. On raconte que, pendant tout ce temps, elle resta cloîtrée avec un vieux magicien qui lui enseigna ses secrets. En fonction des sources, ce magicien aurait été un Prêtre de Mercure, un druide qui n'aurait jamais rejoint la maison Diedne ou Merlin lui-même. Quand Pralix s'en revint à Cad-Gadu, elle dénicha, au milieu de son armée de magiciens, un enfant possédant le Don qu'elle prit comme apprenti et auquel elle enseigna sans attendre la Compétence surnaturelle que sa lignée utilise encore aujourd'hui, bien que rien d'indiquât que Pralix connaissait ce pouvoir magique avant de disparaître. Peu de temps après avoir découvert cet enfant, elle accepta que l'Ordo Miscellanea rejoignît l'Ordre d'Hermès et elle se mit à enseigner la magie de l'Ordre à la nouvelle Maison.

Pralix ne rejoignit jamais officiellement la Maison qu'elle avait créée et, comme elle avait abandonné l'Ordre d'Hermès, elle resta extérieure aux cercles hermétiques jusqu'à son ultime disparition. Le marché qu'elle avait passé pour intégrer l'Ordo Miscellanea lui accordait l'immunité à vie contre l'Ordre d'Hermès. Elle reste cependant la fondatrice d'une Lignée hermétique qui sert la Maison depuis ses débuts, qui ne chercha jamais le commandement ou la renommée

## Histoires impliquant la Lignée de Pralix

- Enthousiasmé par les rumeurs qui courent au sujet d'abondantes ressources de vis et de magie exotique, un Pralicien se porte volontaire pour une expédition visant à récupérer de nouveaux territoires pour l'Ordre, soit au nord, en Scandinavie, à l'est, au Novgorod, ou au sud, dans les déserts de sable africains

- L'Ordre a été contacté par un groupe de magiciens exotiques qui souhaitent établir un traité avec l'Ordre d'Hermès. Le choix le plus évident se portera sur un Pralicien pour accompagner la mission diplomatique

- Un Pralicien peut être engagé par une équipe d'Hoplites qui traquent un sorcier extérieur à l'Ordre particulier. Ses connaissances en magie exotique pourraient en effet être inestimables.

- La découverte d'une magie pré-hermétique suscite l'excitation dans l'Ordre et les Praliciens sont bien placés pour en percer les secrets. Peut-être sera-t-il possible de repousser, voire même de briser, les limites de la Magie hermétique

- Un jour, une nouvelle recrue de l'Ordre, sous la tutelle d'un Pralicien, se volatilise. Si elle ne connaît pas la Parma Magica, elle en sait beaucoup trop sur l'Ordre pour la sécurité de celui-ci. On s'inquiète de ce que la recrue pourrait révéler à sa tradition d'origine au sujet de l'Ordre.

pour elle-même mais œuvra discrètement, depuis les coulisses, à faciliter l'adoption des traditions magiques exotiques dans l'Ordre d'Hermès.

### Culture

Les mages Praliciens (qui se font également appeler les Filii Pralicias, les Enfants de Pralix) se fascinent pour la magie exotique. Certains l'étudient dans l'espoir que sa compréhension s'avèrera utile à l'avancement de la Théorie hermétique. De tous les mages, à l'exception de la maison Bonisagus, ce groupe est le plus susceptible de poursuivre des Recherches originales (cf. Les Maisons d'Hermès, les Vraies lignées). En plus des traditions vivantes, les Praliciens s'intéressent aux magies que plus personne ne pratique et traquent souvent les rumeurs et les légendes qui parlent de magiciens morts depuis longtemps.

En plus de cet intérêt théorique pour la magie exotique, la Lignée de Pralix cherche également à découvrir de nouvelles traditions magiques et à les aider à intégrer l'Ordre par l'intermédiaire de la maison Ex Miscellanea. Ces mages abhorrent l'idée qu'une tradition magique puisse se perdre à jamais et sont particulièrement doués pour traduire la magie exotique en son équivalent hermétique. Quand une nouvelle tradition intègre la maison Ex Miscellanea, les membres de cette lignée contribuent souvent à aider les sorciers extérieurs à l'Ordre à former une deuxième génération d'élèves et les encouragent à accepter la magie hermétique tout en préservant leur magie originelle.

Certains soupçonnent la Lignée de Pralix de nourrir des objectifs bien plus sombres, pensant que son véritable but est de débarrasser le monde de toute Magie non-hermétique en assimilant tous les magiciens qui représentent une menace potentielle pour l'Ordre et en encourageant la conformité sur la durée. Ces mages suspicieux avancent pour preuve que les magiciens intégrés dans l'Ordre par l'intermédiaire de cette lignée perdent souvent leurs pouvoirs non-hermétiques au profit de leurs équivalents hermétiques.

L'ironie veut que l'on accuse également les Filii Pralicias de poursuivre des objectifs qui sont précisément à l'opposé de ceux-ci. Il est quelques mages, tout particulièrement la Prima Murion de la maison Bonisagus (cf. Les Gardiens sylvestres), qui suggèrent que les Praliciens auraient pour plan de noyer l'Ordre sous la Magie non-hermétique pour affaiblir la Théorie hermétique pure avec une magie barbare.

Cette fascination pour la Magie non-hermétique impose souvent aux Praliciens de voyager énormément car il reste très peu de magiciens non-hermétiques sur les territoires centraux de l'Ordre. En termes de jeu, l'étude de la magie parallèle est couverte par les compétences Connaissance (d'une organisation) (pour les traditions magiques) et Connaissance de la magie (pour la magie véritablement pratiquée).

### INTÉGRATION DES SORCIERS ÉTRANGERS DANS L'ORDRE

Quand un magicien cherche à rejoindre l'Ordre d'Hermès, on le dirige généralement vers un membre de la Lignée de Pralix. En principe, seules les requêtes d'appartenance de ceux qui possèdent le Don sont prises en compte. Les mages des autres Maisons qui recherchent activement des sorciers extérieurs à l'Ordre (notamment la maison Flambeau) sont au fait de la tradition et reconnaissent le service que la Lignée rend à l'Ordre. Les Tribunaux ne dédommagent pas les mages Praliciens pour le temps qu'ils consacrent à amener des sorciers extérieurs dans le giron de l'Ordre. Lors de la période de formation initiale, le magicien jouit de toute la protection légale du Droit hermétique offerte aux apprentis, quels que soient son âge et ses capacités, tandis que le mage Pralicien est considéré comme son parent. Cet apprentissage est beaucoup plus court qu'un apprentissage hermétique normal, durant en général moins de cinq ans. Pendant cet apprentissage, le magicien apprend la Théorie de la magie, l'histoire et les coutumes de l'Ordre et, si nécessaire, le Latin et les Arts libéraux. Contrairement à un apprentissage hermétique normal, ces éléments sont enseignés avant l'ouverture aux Arts. On encourage le sorcier étranger à apprendre la Magie hermétique, mais ce n'est pas une condition obligatoire pour rejoindre l'Ordre. Il est important pour l'Ordre que le Pralicien soit en mesure de juger les capacités du magicien ainsi que la menace potentielle que son ancienne tradition représente pour l'Ordre. Ces informations sont retransmises à l'Ordre, généralement par l'intermédiaire des maisons Guernicus ou Flambeau.

Beaucoup de sorciers extérieurs qui partent à la rencontre de l'Ordre dans cette optique apprennent

## ◆ L'ouverture aux Arts des sorciers extérieurs à l'Ordre ◆

Cet encadré résume les informations présentées dans le livre de base.

Le mage compare son Total de Laboratoire Intellego Vim au niveau calculé ci-dessous. Un membre de la Lignée de Pralix peut appliquer sa valeur d'Expertise magique à son Total de Laboratoire. Les Vertus surnaturelles ont toujours une somme minimale de 10 si elles proviennent d'une Vertu mineure ou de 30 si elles proviennent d'une Vertu majeure.

En clair, on considère que les Compétences dérivées d'une Vertu mineure ont une valeur minimale de 2 tandis que les Compétences dérivées d'une Vertu majeure ont une valeur minimale de 6.

**NIVEAU REQUIS POUR L'OUVERTURE AUX ARTS :**  
5 × (somme de toutes les valeurs de Compétences surnaturelles)

**NIVEAU MINIMAL PAR COMPÉTENCE :**  
10 si la Compétence dérive d'une Vertu mineure, 30 si elle dérive d'une Vertu majeure

**TOTAL DE LABO INTELLEGO VIM : EFFET DE LA SAISON**

- Inférieur au niveau : ouverture aux Arts impossible  
- Supérieur ou égal au niveau : Arts ouverts, toutes les Compétences surnaturelles sont perdues  
- Supérieur ou égal au niveau × 2 : Arts ouverts, certaines ou l'intégralité des Compétences surnaturelles sont converties en Vertus hermétiques.

Si le mage est capable de convertir des Vertus, il est en droit de décider quelles Vertus de son apprenti sont converties en Vertus hermétiques. Celles qui ne sont pas converties sont conservées. Une Vertu surnaturelle majeure se convertit en Vertu hermétique majeure tandis qu'une Vertu surnaturelle mineure peut être convertie en Vertu hermétique mineure.

la Magie hermétique, mais le magicien est clairement informé que le processus d'ouverture aux Arts pourrait très bien détruire ses pouvoirs non-hermétiques. Certains ne sont pas prêts à prendre le risque et décident de se contenter de la protection du Serment d'Hermès et de la Parma Magica. Cependant, si le magicien souhaite malgré tout poursuivre sa formation à la Magie hermétique, le Pralicien tente alors de l'ouvrir aux Arts. Pour cela, le Pralicien n'est pas obligé d'avoir tous ses Arts à plus de cinq : le Droit hermétique ne prévoit aucune sanction si le magicien acquiert des Déficiences dans la pratique de la Magie hermétique du fait des difficultés que pose l'intégration d'un magicien déjà adulte. Un magicien formé dont l'ouverture aux Arts est une réussite est presque toujours affligé d'au moins un Vice hermétique majeur du fait du décalage entre sa tradition d'origine et la Magie hermétique.

Si son ouverture aux Arts est réussie, alors le mage offre souvent au magicien de prendre du temps pour lui enseigner quelques bases des Arts hermétiques, généralement contre une petite rétribution. Si la tentative d'ouverture aux Arts échoue, ou que le magicien ne veut pas prendre le risque, alors il ne peut pas rejoindre l'Ordre (en termes de jeu, il intègre l'Ordre en tant que Compagnon Doué ; cf. plus haut pour plus de détails). Qu'importe l'échec ou la réussite du sorcier étranger, le Pralicien passe toujours au moins une saison à lui enseigner la Parma Magica puis le présente devant un Quaesitor pour qu'il prête le Serment hermétique (à partir de quoi il gagne la Vertu de statut social Mage hermétique).

Bien souvent, le nouveau venu dans l'Ordre ne répond pas au profil classique des membres de la maison Ex Miscellanea puisqu'il possède généralement plus d'une Compétence surnaturelle non-hermétique. Néanmoins, les apprentis que forme le mage correspondent invariablement au profil habituel puisque le maître est contraint de trouver un compromis entre la

Magie hermétique et la Magie non-hermétique en plus de transmettre ses propres Vices hermétiques.

### LA FORMATION CONJOINTE D'APPRENTIS

La Lignée de Pralix encourage les magiciens qui n'adoptent pas la Magie hermétique (ou ne le peuvent pas) au moment où ils rejoignent l'Ordre à envisager la possibilité de former des apprentis aux traditions hermétique et non-hermétique, et les Praliciens se portent souvent volontaires pour les aider dans ce processus en échange de l'assistance de l'apprenti en laboratoire. Le Pralicien commence par ouvrir les Arts de l'enfant possédant le Don mais, avant de lui enseigner la Magie hermétique, l'initie à la magie de son parents non-hermétique. Pour le reste de l'apprentissage, l'arrangement typique consiste, pour le Pralicien, à bénéficier de l'aide de l'apprenti de son collègue en laboratoire pendant deux saisons pour chaque saison qu'il passe à lui enseigner la Magie hermétique. À la fin de son apprentissage, l'apprenti n'est pas vraiment différent du membre moyen de la maison Ex Miscellanea, présenté dans le livre de base d'Ars Magica 5e édition, même s'il peut avoir une préférence pour son parents non-hermétique et souffrir de Vices hermétiques mineurs tels que Parents incompétent.

### Les personnages

Les Filii Pralixis ne sont pas des descendants directs de Pralix mais se considèrent quand même comme ses enfants et prétendent porter son sang. La Lignée de Pralix conserve une Compétence magique non-hermétique qui s'avère exceptionnellement utile pour le rôle qu'elle a endossé au sein de l'Ordre : le pouvoir de mieux comprendre les traditions parallèles grâce à la compétence Compréhension de la magie.

## NOUVELLE VERTU SURNATURELLE MAJEURE : COMPRÉHENSION DE LA MAGIE

Le personnage est capable de percevoir et de comprendre la nature des magies actives. Il s'agit d'une version de Sensibilité à la magie qui offre une meilleure compréhension et permet de faire tout ce qu'autorise cette Vertu et davantage. En outre, cette Vertu n'impose pas de malus à la Résistance magique, contrairement à sa cousine inférieure. Le choix de cette Vertu accorde la compétence Compréhension de la magie à 1.

### NOUVELLE COMPÉTENCE SURNATURELLE : COMPRÉHENSION DE LA MAGIE\*

Par l'étude minutieuse d'un objet ou d'un individu, le personnage peut analyser le type de magie que celui-ci possède ainsi que sa force relative. Le Total de Compréhension se calcule comme suit :

**TOTAL DE COMPRÉHENSION :** Perception + Compréhension de la magie + dé de tension.

Comparez la valeur du Total de Compréhension au Facteur de difficulté qui convient :

SOURCE DE LA MAGIE	FACTEUR DE DIFFICULTÉ
Mage	12 - magnitude de l'Art le plus haut
Personnage avec une Vertu surnaturelle	15 - valeur de Compétence, -3 s'il possède aussi le Don
Créature avec Puissance	15 - magnitude de la valeur de Puissance
Sort ou pouvoir magique	18 - magnitude du niveau magique
Pouvoir surnaturel	18 - nombre de Points de Puissance dépensés
Objet magique	18 - magnitude du pouvoir le plus fort
Aura magique	12 - niveau de l'aura
Vis	9 - nombre de pions

On part du principe que les Vertus surnaturelles n'accordant pas de Compétence correspondante ont une valeur de Compétence de 3 s'il s'agit d'une Vertu mineure ou de 5 s'il s'agit d'une Vertu majeure. Un jet réussi permet de déterminer la présence ou l'absence de magie. Si le personnage continue de se concentrer pendant un tour, il peut également identifier le type de magie examinée : magie hermétique, magie de malédiction, etc. Un deuxième tour d'analyse révèle la fonction approximative du sort, du pouvoir ou de l'objet magique actif (en termes d'Arts hermétiques correspondants) ou, s'il s'agit d'un être, la Forme hermétique correspondant le plus fortement à ses capacités magiques. Si le personnage est familier de types de magie autres que la Magie hermétique, alors il peut, à la place, déterminer le type de magie appartenant à ce modèle de référence. Un troi-

## Les Praliciens et la scrutation

Le fait d'utiliser Compréhension de la magie contre un autre mage équivaut à de l'espionnage et est interdit par le Droit hermétique. Toutefois, peu de Tribunaux condamneront un mage pour scrutation si la seule information qu'il récupère est de savoir si un individu donné est un mage ou non, quelque soit la méthode de détection utilisée. Cela dit, la compétence de Compréhension de la magie peut donner au Pralicien bien plus d'informations que cela et potentiellement révéler l'Art le plus fort d'un mage ainsi que la puissance approximative de celui-ci. Si un mage porte l'accusation devant un Tribunal qu'un Pralicien a obtenu plus d'informations sur lui que le strict minimum, alors le Pralicien pourrait se faire accuser de Crime majeur (et probablement se faire condamner).

sième tour d'analyse révèle la magnitude approximative de la magie observée.

Bien qu'il ne faille qu'un instant d'observation pour déterminer la présence de magie, le personnage doit rester concentré (ArM5, p. 133) pour obtenir les informations qui en découlent. S'il observe un individu possédant une Résistance magique, ce pouvoir doit pénétrer sa Résistance normalement mais, même si le Total de Pénétration est insuffisant, le personnage est conscient de la présence de magie s'il a atteint le Facteur de difficulté.

Après trois tours d'observation, le personnage a suffisamment d'information pour utiliser ce qu'il a appris afin de rendre sa magie plus efficace. Tout bonus de compréhension s'applique uniquement à la créature ou à la magie étudiée : même si le personnage devait rencontrer une créature identique plus tard, il devrait l'étudier à nouveau pour obtenir ce bonus. L'observateur peut ajouter deux fois sa valeur de Compréhension de la magie au Total de Lancement de n'importe quel sort spontané Muto, Perdo ou Rezo Vim contre l'objet ou la créature étudiée.

En outre, quand il analyse des enchantements (ArM5, p. 159) en laboratoire, l'observateur qui possède Compréhension de la magie peut augmenter sa Théorie de la magie de sa valeur de Compréhension de la magie avant de l'appliquer à son Total de Laboratoire. Selon la décision du conteur, cette Compétence pourrait également donner un aperçu de la manière dont adapter une Magie non-hermétique à la Théorie de la magie.

**Spécialisations :** êtres magiques, type de magie spécifique. (Surnaturelle)

## Les autres intérêts magiques

La Lignée de Pralix dispose d'un certain nombre de sorts ciblant directement la magie exotique. Ses membres ont développé des sorts destinés à supprimer, altérer et dissiper la magie de changement de forme, la magie de malédiction, la magie des esprits, etc. et qui sont plus efficaces que les sorts généraux tels que Brise du silence. Leurs rencontres initiales avec les sorciers extérieurs à l'Ordre sont souvent hostiles et ils aiment être bien préparés contre toute action agressive.

En dehors de sa fascination évidente pour la magie exotique, la Lignée de Pralix n'a pas d'intérêt magique défini et chaque membre est libre de poursuivre les intérêts qu'il souhaite. Les devoirs qu'ils s'imposent les conduisent souvent à voyager au cœur de territoires dangereux pour affronter des êtres de puissance inconnue. De ce fait, ils connaissent souvent des sorts qui aident à voyager et apportent protection.

### LES NOUVEAUX SORTS

#### RENAISSANCE DE LA SORCIÈRE PAÏENNE

PeVi Gen

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort annule l'effet de n'importe quel sort de changement de forme ou Compétence surnaturelle si le (niveau du sort + 10 + dé de tension [pas de désastre]) dépasse le niveau du sort (ou la compétence Change-forme × 5). Il n'affecte pas les personnages possédant la compétence Animal de cœur. Ce sort peut servir de modèle pour créer des sorts affectant d'autres types de magie exotique.  
(Effet de base, Voix +2)

#### MUTISME DE LA LANGUE MAUDISSANTE

ReVi Gen

P : Voix ; D : Soleil ; C : Individuelle

La cible de ce sort ne peut plus utiliser la magie de malédiction à un niveau inférieur ou égal à (niveau de sort -10). Si la magie de malédiction est contrôlée par une Compétence surnaturelle, alors son niveau équivaut à (valeur × 5). Ce sort peut servir de modèle pour créer des sorts affectant d'autres types de magie exotique.

(Effet de base, Voix +2, Soleil +2)

### Nouvelle indication de sort

#### REGO VIM

Général : maintient ou supprime un sort d'un type spécifique lancé par un autre mage avec un niveau inférieur au niveau + 2 magnitudes du sort de Vim. Les exemples de types spécifiques incluent la Magie hermétique de Terram et la Magie chamanique de contrôle des esprits.

### NOUVELLE CAPACITÉ SPÉCIALE DE MAÎTRISE : DÉCONSTRUCTION

Cette capacité spéciale de Maîtrise peut être appliquée à tout sort Perdo Vim conçu pour affaiblir ou détruire la magie. Le mage peut ajouter trois fois sa valeur de Maîtrise au niveau effectif du sort Perdo Vim pour déterminer si celui-ci détruit le sort ciblé. Ainsi, une Brise du silence de niveau 20 lancée par un personnage possédant cette capacité spéciale de Maîtrise à une valeur de 3 peut annuler les effets d'un sort s'il est en mesure de doubler le niveau du sort sur un (29 + dé de tension) plutôt que sur un (20 + dé de tension).

### NOUVELLE CAPACITÉ SPÉCIALE DE MAÎTRISE : RÉFUTATION

Cette capacité spéciale de Maîtrise de sort peut être appliquée à tout sort Muto ou Rego Vim conçu pour affecter un sort ou un pouvoir lancé par un autre mage (ainsi, *Renforcement de la magie* ou *Maintien du sort épuisant* ne sont pas éligibles mais *Miroir d'opposition* [Forme] l'est). Le mage peut ajouter trois fois sa valeur de Maîtrise au niveau effectif du sort pour déterminer s'il peut changer ou contrôler la magie étrangère. Ainsi, un *Mutisme de la langue maudissante* (ci-dessous) de niveau 25 accompagné d'une valeur de Maîtrise de 2 empêche les malédictions proférées par la cible avec un niveau de 21, plutôt que de 15 comme prévu dans l'énoncé du sort. En effet le sort lancé par le mage, bien que de niveau 25 en ce qui concerne la difficulté de lancement, doit être considéré d'un niveau 31 grâce à la maîtrise Réfutation.

## Les mages Rustiques

La tradition de mages peut-être la plus obscure de la maison Ex Miscellanea est sans doute celle des Mécaniques, que l'on appelle également les Rusticani ou les « mages rustiques ». Ce sont des magiciens populaires qui, en général, fuient les interactions avec l'Ordre d'Hermès et ses alliances, préférant vivre au milieu des populations villageoises et autres communautés rurales, qu'ils considèrent comme leurs résidents. Ils ont développé une forme d'artisanat magique qui leur permet de créer des sorts et des objets magiques à partir d'objets ordinaires et dont ils partagent librement les effets avec leur peuple — bien que la plupart des autres mages les dénigrent pour leurs coutumes paysannes et solitaires et que, hormis leur respect du Serment, peu d'entre eux reconnaissent seulement appartenir à l'Ordre.

### Faits majeurs

TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION : Rhin, Provence  
VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE : Magie artisanale

VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : Focalisateur de sort

VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : Magie spontanée faible

### Histoire

La magie mécanique que pratiquent les Rusticani semble être héritée d'une forme de magie populaire juive, illustrée par les Arts maçonniques qui servirent à la construction du temple de Salomon et des deux grandes colonnes nommées Jakin (« il établit ») et Boaz (« grande force »). On raconte que ces exceptionnels cylindres en pierre auraient été évidés pour accueillir de nombreux grands trésors des anciens Hébreux, y compris le shamir, une pierre magique que l'on pouvait utiliser pour couper d'autres pierres. Par égards pour cette légende, nombre des rituels d'incantation qu'observent les mages rustiques s'appuient sur les adages populaires de l'Ancien Testament, impliquant souvent le calcul des générations après David ou un système de mesures basé sur les dimensions de l'ancien temple, quoiqu'il ne soit pas nécessaire de connaître le Judaïsme ou l'Hébreu pour les apprendre.

Le fondateur de la tradition telle qu'on la connaît est probablement cet homme connu sous le nom de Reismann Ex Miscellanea, un sorcier étranger qui rejoignit l'Ordre pour protéger sa personne tout comme ses sources de vis contre les mages de l'alliance de Rudaria, en Allemagne centrale, et qui prêta officiellement Serment au Tribunal du Rhin de 963. On raconte qu'il aurait vécu comme un pèlerin (un mage sans alliance) à la périphérie de la cité de Francfort et il rédigea un *summa* bien connu sur l'Artisanat de la Maçonnerie, qui présente également un grand nombre des symboles et histoires légendaires associés à sa tradition et qui se trouve aujourd'hui dans la grande bibliothèque de Durenmar. Si le Tribunal ne le gratifia jamais du statut de maître, il enseigna à deux apprentis et on pense qu'il aurait péri pendant le Schisme.

Il est un autre sorcier extérieur à l'Ordre qui aurait appartenu à cette tradition (mais ne rejoignit jamais l'Ordre), un hors-la-loi nommé Robert Wood, qui vécut dans le Yorkshire à la fin des années 1100. Selon des documents privés, que conserve la maison Mercere et sur lesquels Julia de la maison Jerbiton prêta serment, les membres de l'alliance de Voluntas recensèrent ce magicien et ses hommes comme une source de vis Animal et Herbam, résultat d'un marché qu'ils passèrent le 8 septembre 1192. Quand Voluntas contesta devant le Tribunal de Stonehenge, en 1201, la possession de douze pions de vis par l'alliance de Noïrépine, les détails de cet accord furent présentés comme preuve du dossier. Tout ce que Julia trouva à dire sur ce Robert fut qu'il n'était pas un mage mais un archer et empenneur exceptionnel mettant de la magie dans son art et qu'il avait un don particulier pour les bois, qui lui permettait de trouver très facilement du vis.

En 1214, un mage rustique nommé Très Ex Miscellanea fut poursuivi en justice devant le Tribunal de Provence à cause de son interférence avec des vulgaires. Il avait déclaré une Guerre des magiciens aux mages d'une autre alliance de la région et, accompagné de plus d'une centaine d'hommes armés, il marcha contre leur tour, qu'il détruisit presque complètement et dont il tua la plupart des habitants. L'accusation argua que Très avait violé le Code en engageant son armée puisqu'il avait principalement acheté ses services avec des objets magiques et, ce faisant, s'était impliqué de manière évidente et criminelle dans la politique des vulgaires de la région. Très prétendit que tous les hommes de son armée appartenaient à son alliance, qui avait été dûment enregistrée lors du Tribunal précédent, et qu'il avait le droit de soutenir ses résidents comme il l'entendait grâce à sa magie. Le Tribunal trancha finalement en sa faveur, mais le Quaesitor principal nota également et non sans reproche que, depuis lors, tous ses résidents avaient quitté son service.

### Culture

Il y a si peu de Rusticani dans l'Ordre qu'ils ont très peu sinon aucune tradition ou hiérarchie établie et n'ont pour ainsi dire que leur magie en commun, magie à laquelle la plupart d'entre eux sont arrivés indépendamment les uns des autres. Leur mode de vie simple éveille souvent un intérêt marqué pour les gens du peuple et c'est ainsi que les mages rustiques ont tendance à s'éloigner de la société hermétique et endossent généralement le rôle d'hommes ingénieux ou de femmes sages en marge des communautés vulgaires. Ils portent souvent des vêtements riches et pratiques, similaires à ce que portent les autres gens de leur métier.

Étant donné que leurs pouvoirs ont tendance à se développer au milieu de populations humbles ayant très peu d'éducation académique et aucune connaissance de la Magie hermétique, la plupart d'entre eux rejoignent l'Ordre très tard dans leur vie, intégrant la maison Ex Miscellanea et apprenant les Arts, la Théorie de la magie et la Parma Magica après avoir vécu de nombreuses années dans d'autres traditions. Leurs liens avec leurs familles, leurs communautés et leurs guildes de métier sont en général bien plus solides que leur loyauté à l'égard des autres mages. Ils rejoignent l'Ordre pour se protéger des autres mages mais se considèrent avant

tout comme des magiciens populaires et vivent souvent comme tels. S'il leur arrive d'appartenir à une alliance, il semblerait qu'ils préfèrent vivre à l'écart quand ils le peuvent et sont particulièrement enclins aux frictions dans leurs rapports les uns aux autres. Il est presque impossible pour deux Rusticani de travailler ensemble autrement qu'en établissant une relation maître/apprenti qui soit claire. Pour cette raison, les nouveaux mages quittent souvent leurs parentes aussitôt après avoir passé leur Gant et les compagnons formés à la tradition parcourent souvent de grandes distances pour s'éloigner de leur ancien maître avant de s'installer dans un endroit bien à eux.

Les fruits de leur magie sont idéals à partager avec ceux qui ne possèdent rien et, du fait de leurs coutumes simples, leurs sodales des autres Maisons les traitent généralement comme des rebouteux et des êtres inférieurs. Ils présentent quelques qualités en commun avec les maisons Jerbiton, Mercere et Verditius mais, contrairement aux Jerbiton, ils portent peu d'intérêt à la beauté, préférant admirer la nature pratique de leur magie ; contrairement aux Mercere, ils ne s'intéressent aucunement au maintien de la tradition ou de la structure de l'Ordre d'Hermès ; et contrairement aux Verditius, les instruments qu'ils fabriquent ne sont que des outils, pas des œuvres d'art.

## Les personnages

La magie artisanale des Rusticani est inhabituelle en ce sens qu'elle est inutile en elle-même : le personnage doit posséder quelque autre qualité exceptionnelle ou moyen de production pour créer des effets surnaturels, qui modifie sa façon de pratiquer sa magie et lui permet d'enchanter des objets mineurs avec ces pouvoirs. Il existe quelques saints hommes Juifs qui possèdent la capacité similaire d'enchanter des outils avec des effets miraculeux (cf. Création d'amulettes, Les Dimensions de pouvoir : le Divin) mais, outre cela, ce type de magie rustique se limite aux disciples de cette tradition.

### VERTU SURNATURELLE MAJEURE : MAGIE ARTISANALE

Cette Vertu présente quatre applications, chacune d'elles étant présentée ci-dessous. Toutes s'appuient sur le talent du personnage pour un art particulier, représenté par une valeur dans la compétence Artisanat ou dans la compétence Profession, et toutes s'appuient sur la capacité du personnage à créer des effets magiques par quelque autre moyen, qui correspond en général à une Vertu surnaturelle ou aux Arts hermétiques. Le personnage n'a pas besoin de laboratoire hermétique pour s'en servir mais, puisque le processus implique un travail artisanal, il lui faut généralement une sorte d'atelier.

Tout d'abord, le personnage peut renoncer sans malus aux gestes et aux paroles ou à toute autre action nécessaire pour produire un effet avec ses pouvoirs. Au lieu de cela, il fabrique un objet physique, qui remplace le sort et doit être placé à portée de la cible indiquée pour le sort afin de lancer celui-ci. La fabrication de l'objet prend le temps habituel (cf. City and Guilds Crafts) et demande toujours un minimum de temps égal à celui qu'il faut pour lancer un sort Rituel de même

niveau (en règle générale, plus l'objet est durable, plus le temps de fabrication est long). Pendant ce temps, le personnage doit éviter toute distraction et maintenir sa concentration chaque fois qu'il travaille sur l'objet, exactement comme s'il lançait un sort, et, de la même manière qu'on lance un sort, il ne peut travailler que sur un seul objet à la fois. Si l'effet impose normalement au personnage de lancer un dé de tension, alors il doit procéder au jet quand il lance son effet, afin de déterminer un désastre éventuel, mais il n'ajoute pas le résultat du dé à son total. Une fois le lancement terminé, l'objet ne possède plus aucune propriété magique : la magie fait désormais partie de la fabrication, non plus de l'objet.

**Exemple :** *Un mage rustique qui travaille comme forgeron souhaite lancer un sort sur un cheval sans donner l'impression de pratiquer la magie. Il fabrique donc un fer à cheval magique, investissant le sort dans le métal pendant qu'il le forge, et, au moment de le fixer sur le cheval, il lance son sort. Il lui faut environ une journée pour terminer son travail et il doit quand même faire un jet pour déterminer s'il fait un désastre ou non.*

Ensuite, quand il crée un sort, le personnage peut tirer profit de la forme et du matériau de l'objet pour obtenir un bonus à son total d'effet, bien que ce bonus ne puisse excéder sa valeur d'Artisanat. Ce bonus peut également inclure un motif ou une inscription, qui est un bonus d'enchantement d'un autre type que les personnages possédant cette Vertu peuvent utiliser (cf. encadré, Les bonus de motif et d'inscription).

**Exemple :** *Un sculpteur sur bois qui possède Magic artisanale et Sourcier cherche de l'eau et se fabrique une baguette de sourcier en noisetier. Le noisetier apporte un bonus de forme et de matériau de +3 pour la divination, ce qui lui donne un bonus de +3 à son total de Sourcier. Il grave également son nom sur la baguette, ce qui lui donne un bonus de motif et d'inscription de +1 pour « usage réservé au lanceur. » Nam-moins, sa valeur d'Artisanat (Sculpture du bois) n'est que de 6, limitant son bonus total à +6 au lieu de +7. Cela dit, son total de Sourcier est de 11, ce qui signifie qu'il lui faudra au moins vingt minutes pour fabriquer et graver sa baguette de sourcier.*

Troisièmement, le personnage peut fabriquer des objets à charges de la même manière que les mages hermétiques (cf. Les objets à charges, ArM5, p. 153), sans avoir besoin d'y consacrer une saison entière. Il lui faut, à la place, le temps normal pour créer un sort, comme indiqué ci-dessus, multiplié par le nombre d'objets produits. Utilisez le Total de Lancement du personnage ou le résultat de son jet de Compétence surnaturelle comme s'il s'agissait d'un Total de Laboratoire pour déterminer le niveau de l'effet et le nombre de charges (afin qu'un jet exceptionnel lui permette d'enchanter un plus grand nombre d'objets que la normale). Cette application de la Magie artisanale permet aussi au personnage de fabriquer des objets que d'autres pourront utiliser pour le même effet, mais uniquement si l'activité engagée nécessite l'utilisation de l'objet créé. Si l'activation du pouvoir ne nécessite aucun jet, faites un jet d'Artisanat approprié, sachant que le niveau de base de l'effet est de 5.

**Exemple :** *Un armurier Mécanique possède Magic artisanale et Talent pour les Armes à une main. Il souhaite créer un puissant bouclier chauffant qui, lorsqu'il est déployé, fait profiter le porteur de sa propre vertu Talent pour les Armes*

## Les bonus de motif et d'inscription

Les personnages qui possèdent la vertu Magie artisanale peuvent ajouter des motifs et des inscriptions aux effets qu'ils créent rajoutant ainsi un type de bonus d'enchantement à leurs bonus de forme et de matériau. Les mages qui possèdent cette Vertu peuvent également intégrer des bonus de motif et d'inscription à d'autres objets qu'ils créent en laboratoire, comme les objets magiques, les rituels de longévité ou les talismans. Notez que le bonus total de forme, de matériau, de motif et d'inscription est toujours limité à la valeur de Théorie de la magie du mage (ou à une valeur d'Artisanat appropriée).

**PORTRAITS :** les portraits représentent généralement un dirigeant, un saint ou une personne célèbre et le personnage peut gagner un bonus supplémentaire de +1 si la figure représentée est particulièrement reconnaissable en tant qu'individu renommé ou si elle est particulièrement appropriée à l'effet. Bonus : autorité +2, affectation du sujet +2, affection du patronage du saint +2, protection +1.

**ÉCRITURE :** pour obtenir un bonus d'écriture, l'inscription doit énoncer ce que le personnage souhaite accomplir avec l'effet, qu'il s'agisse d'invoquer des forces mystiques ou des entités spécifiques. Il gagne un bonus supplémentaire de +1 si l'inscription nomme la cible ou le lanceur. Bonus : us age limité à une liste de personnes +3, contrôle +1, affectation du porteur +1.

**SCEAU ou SYMBOLE :** l'objet reçoit un bonus s'il inclut un sceau ou un symbole officiel. Il peut être destiné à une guilde d'artisanat particulière, à une Maison hermétique, à la famille d'un individu, voire même à l'Ordre. Il pourrait même représenter le peuple d'un royaume ou d'une religion spécifique. Si le symbole apparaît comme très ancien, reconnaissable ou vient d'un endroit lointain et exotique, l'objet gagne alors un bonus supplémentaire de +1. Bonus : us age limité aux membres +3, autorité +1, confidentialité +1.

**IMAGE :** une création peut intégrer une image de n'importe laquelle des formes présentées dans le tableau des Bonus de forme et de matériau. Elle apporte un bonus de motif égal à la moitié du bonus qu'apporterait normalement la forme, arrondi à l'inférieur. Par exemple, un objet représentant une cloche (avertissement +5) rajouterait un bonus de motif de +2 à l'effet d'avertissement de l'objet. Bonus : + (moitié du bonus de forme de l'image)

à une main pendant le reste de la journée. Il s'agit d'un effet de niveau 20 (Base 5, Au contact +1, Soleil +2). Sa valeur de Dexterité est de +4 tandis que sa valeur d'Artisanat (Armures) est de 8. Il peut y rajouter 5 pour le bonus de « Protection +5 » du bouclier et il dépense un Point de Confiance pour bénéficier de l'augmentation finale de +3. Son total est de 20, ce qui est juste assez pour fabriquer un bouclier. Il lui faut environ neuf jours pour le terminer et, s'il a réduit la durée de l'effet à Diamètre, il pourrait fabriquer deux boucliers avec le même effet mais il lui faudrait plus de temps pour les terminer.

Enfin, le personnage peut transformer des objets contenant déjà du vis brut en objets magiques avec des enchantements mineurs (cf. ArM5, p. 153, Les enchantements mineurs). Le vis doit faire partie de l'objet magique et, une fois encore, cela ne lui prend pas une saison mais le temps de créer un effet, comme indiqué plus haut. Utilisez le Total de Lancement du personnage plutôt que son Total de Laboratoire mais, s'il investit une Vertu surnaturelle dans l'objet, le résultat doit simplement être supérieur ou égal au niveau de l'effet, non égal à deux fois cette valeur comme pour les effets de sort. En outre, le niveau de l'effet investi ne peut pas dépasser cinq fois le nombre de pions de vis contenus dans l'objet. (Cela diffère de la Magie hermétique dans la mesure où les mages utilisent moins de vis et où le vis qu'ils utilisent ne doit pas forcément faire partie de l'objet pour que celui-ci soit enchanté.)

[Début d'encadré]

## Les bonus de motif et d'inscription

[Fin d'encadré]

**Exemple :** *Un tanneur qui possède Musique enchanteresse et Magie artisanale récupère la peau d'une bête magique contenant trois pions de vis. Il en fait un gros tambour, qu'il enchante avec un effet suscitant la terreur chez celui qui l'entend. Il n'a pas besoin d'être celui qui joue de l'instrument pour produire l'effet et, à la place, l'enchante au moment de la fabrication. Sa Communication est à +2 tandis que sa Musique enchanteresse est à 5. Sa compétence d'Artisanat (Tanneur) est au moins à 2, donc il peut rajouter +2 comme bonus de forme et de matériau pour le tambour (+2 pour provoquer la terreur). Il doit faire un jet pour s'assurer qu'il ne fera pas un désastre mais, s'il réussit, il aura alors créé un instrument magique que quiconque peut activer pour un effet de Musique enchanteresse avec un Total de Lancement de 9.*

Les mages qui possèdent cette Vertu devraient être très recherchés par les Mystagogues de la maison Verditius puisque le pouvoir de la Magie artisanale complète de manière exceptionnelle les Mystères de la Maison. Cela dit, la philosophie de cette Maison est aux antipodes de la magie des Rusticani, la première étant motivée par la fierté et le désir de beauté artistique que les seconds trouvent généralement répugnants. Du fait de cette différence de point de vue essentielle, si un mage rustique devait un jour tenter de rejoindre la maison Verditius, il perdrait sa vertu Magie artisanale au cours de la cérémonie d'Initiation (peut-être à cause du sort Étreinte de Boèce, comme indiqué dans Les Maisons d'Hermès, les Cultes des mystères). D'aussi loin qu'on le sache, personne n'a jamais fait cela et la plupart des mages Verditius considèrent les Mécaniques comme de

vulgaires imposteurs quand ils ont seulement entendu parler d'eux.

#### VERTU HERMÉTIQUE MINEURE : FOCALISATEUR DE SORT

Les mages rustiques sont particulièrement doués pour canaliser les propriétés magiques des objets physiques. Pour cette raison, ils peuvent intégrer à leurs sorts un petit outil d'incantation, appelé un focalisateur de sort, ce qui leur permet de rajouter un bonus à leur Total de Lancement. Il s'agit de ce genre de bonus que les objets apportent généralement pour leur forme et matériau, comme indiqué dans le tableau des Bonus de forme et de matériau. Il n'est possible d'associer qu'un seul focalisateur de sort à un sort, et il n'est possible de canaliser qu'une seule des propriétés magiques de l'objet de cette manière : il s'agit pour ainsi dire du même bonus que celui que reçoit le personnage grâce à Magie artisanale quand il transforme l'objet en un sort.

Ce bonus ne peut pas dépasser la valeur de Théorie de la magie du personnage, ou sa valeur d'Artisanat si le mage rustique fabrique le sort avec sa Magie artisanale. Dans ces cas-là, le focalisateur de sort doit être approprié au type d'artisanat pratiqué par le mage rustique : si c'est un charpentier, il doit utiliser un certain type de bois pour bénéficier du bonus de matériau ou lui donner une forme particulière pour bénéficier du bonus de forme. N'importe quel sort peut être conçu pour intégrer un focalisateur de sort avec cette Vertu mais, une fois que le focalisateur est intégré au sort, il est impossible de lancer ce dernier sans le focalisateur de sort et le fait de lancer un sort avec un focalisateur de sort qui n'est pas applicable à l'effet du sort, pour une raison ou pour une autre, n'offre aucun bonus. Par exemple, un mage rustique peut inventer un sort de soins formel de manière à ce qu'il intègre un rubis, lui donnant un bonus de lancement de +3 quand il affecte le sang, mais à partir de là, il devra toujours avoir un rubis sous la main pour lancer ce sort, même si les effets n'impliquent pas le sang et ne bénéficient donc pas du bonus de lancement : le rubis devient une composante essentielle du sort.

Les mages rustiques portent généralement de petits outils et objets mystiques sur eux, qu'ils peuvent utiliser comme focalisateurs de sort pour renforcer leurs sorts spontanés et qui sont souvent nécessaires pour les sorts formels qu'ils ont inventés ou appris auprès d'autres Rusticani. Ces focalisateurs de sort les aident cependant à contourner l'effet du Dominion ainsi que leurs difficultés avec la magie spontanée, ce qui fait qu'ils les utilisent presque toujours dès qu'ils en ont l'occasion.

#### VICE HERMÉTIQUE MAJEUR : MAGIE SPONTANÉE FAIBLE

Du fait de leur besoin de fabriquer leurs sorts, les Rusticani associent leur pouvoir à leur propre force de volonté, directement liée à leur cœur et à leur esprit. La magie leur vient naturellement, comme on respire ou comme on travaille, et ils ne peuvent pas s'exercer pour la rendre plus puissante. Ainsi, ils ne peuvent pas se fatiguer quand ils pratiquent la magie spontanée et possèdent donc le vice Magie spontanée faible. Cela les rend plus dépendants aux sorts formels et à la préparation avancée que les autres mages ne le sont et, quand ils pratiquent la magie spontanée, ils travaillent généralement en laboratoire ou dans un atelier à la production d'un objet à charges qu'ils peuvent emporter avec eux ou donner à quelqu'un d'autre. Pour cela, ils doivent diviser par cinq leur valeur de Lancement afin de déterminer leur Total de Lancement, à moins que l'objet ne soit créé au cours d'une activité de laboratoire saisonnière, auquel cas ils peuvent utiliser leur Total de Laboratoire normalement.

## Les Sahirs hermétiques

D'après le Coran, le sihr (la magie) fut enseigné à l'humanité par deux anges déchus, nommés Harut et Marut, qui cherchaient à l'écartier du droit chemin de l'Islam. Ceux auxquels ils enseignèrent leur savoir le transmièrent aux générations suivantes. Le plus souvent, ce savoir se corrompait sous l'influence des étrangers tandis que dans d'autres circonstances, il fut oublié pour ne laisser derrière lui que des bribes d'informations. Il est cependant une tradition qui prétend pratiquer la magie sous sa forme la plus pure : ces magiciens sont les sahir (féminin : sahira). Les légendes des mages hermétiques font mention d'un Ordre de Soliman (Salomon), une organisation de mages Islamiques dont la puissance rivalise avec celle de l'Ordre. Les objectifs de cet ordre, et la véracité de son existence, sont sujets à débat, notamment dans les Tribunaux sud de l'Ordre.

### Faits majeurs

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : Ibérie, presque exclusivement. Les Sahirs hermétiques sont assez rares au Levant, où l'on trouve toujours leurs cousins non-hermétiques : les Almohades d'Ibérie pratiquent une variante de l'Islam qui n'est pas acceptable aux yeux des Abbassides, qui contrôlent le Levant (cf. Les Dimensions de pouvoir : le Divin, chapitre 5 : L'Islam Mythique, pour plus d'informations).

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE** : Sihr (Compétence accélérée, présentée ci-dessous)

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE** : Expertise magique mineure (djinn). Cette expertise ne s'applique qu'aux djinns, non aux autres créatures spirituelles des Dimensions magique, féerique et infernale.

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR** : Enclin au Crépuscule. Le fait qu'ils manipulent une puissante magie forçant les esprits à apparaître fait qu'ils sont plus enclins à succomber au Crépuscule.

### Histoire

Dans l'Émirat omeyyade de la Péninsule Ibérique, les sahir qui provoquèrent la mort du pater de Flambeau furent persécutés par le Fondateur qui croyait, à tort, avoir affaire à des diabolistes. Ses disciples poursuivirent cette chasse aux sorcières pour venger la mort de Flambeau, qui n'est peut-être pas à imputer aux sahir. Quand les sahir ibères découvrirent qu'il était possible de rejoindre l'Ordre par le biais de la maison Ex Miscellanea, ils virent là une opportunité de se protéger de leurs agresseurs et rejoignirent officiellement l'Ordre en 925 apr. J.-C. La maison Flambeau accueillit avec fureur la nouvelle de l'intégration de son ennemi juré dans l'Ordre. Elle promit de mener une campagne de Guerres des magiciens pour exterminer ces infidèles jusqu'au dernier. Néanmoins, les sahir ibères étaient peu nombreux et furent en mesure de se cacher au cœur de l'Émirat omeyyade (et de son successeur, le Califat almohade de Cordoue) jusqu'à ce que la fureur de la maison Flambeau se fut quelque peu calmée. Quoiqu'ils soient les grands oubliés de l'Ordre, ces mages existent encore et se font toujours persécuter (dans les limites du Code) par les Flambeau qui résident dans le Tribunal

d'Ibérie. Les sahir hermétiques espèrent un jour être capables de négocier un accord entre l'Ordre d'Hermès et leur tradition d'origine et, peut-être, refermer la faille qui sépare les Chrétiens et les Musulmans, au moins au sein de l'Ordre.

### Culture

Cette tradition est fermement ancrée dans la moitié sud de la Péninsule ibérique et n'existe que rarement en dehors de ces terres. D'anciens pactes passés par les ancêtres pré-hermétiques des sahir permettent à ces derniers de conjurer les esprits des éléments naturels (que l'on appelle les djinns) vivant sur les territoires occupés par les Musulmans, de Cordoue à l'Afrique du Nord, à l'Égypte et à la Terre sainte. Les sahir qui s'aventurent au-delà de ces territoires peuvent toujours pratiquer leur magie unique de conjuration des esprits mais les genii loci qui répondent à ces conjurations dans les terres chrétiennes sont étrangers aux sahir et ces mages ont plus de mal à passer des pactes avec eux. Tous les sahir hermétiques étant des Musulmans, au moins officiellement, ils n'ont pas beaucoup d'amis au sein de l'Ordre d'Hermès, surtout parmi les Flambeau qui poursuivent encore leur vendetta vieille de plusieurs siècles contre eux. Naturellement, les sahir forment des alliances avec d'autres mages ayant accepté Mahomet comme le Prophète. La tradition des sahir présente une solide unité du fait de leur ennemi commun et ils se soutiennent souvent mutuellement quand il le faut. Toutefois, en raison de leurs besoins en termes de ressources limitées (les djinns eux-mêmes et le vis nécessaire pour marchander avec eux), il est rare qu'ils vivent à proximité les uns des autres.

Les sahir développent souvent de bonnes relations avec les djinns qui occupent les territoires entourant leur lieu de vie et les plus puissants d'entre eux sont souvent traités comme des compagnons, des amis, voire même des membres de la famille. Les djinns plus faibles reçoivent le même respect que celui que l'on accorde aux servants ou serviteurs les plus précieux. Un sahir serait en effet bien mal avisé de traiter un djinn avec rudesse s'il y a seulement la moindre chance qu'il souhaite un jour refaire appel à ses services car un djinn revêché risquerait bien de distordre les intentions des instructions de son maître et, une fois libéré, ourdir sa revanche contre lui.

Un djinn lié au service d'un sahir le suit souvent sous sa forme spirituelle, bien qu'il soit aussi capable de prendre une forme humaine ou animale. La conjuration des djinns est un processus long et complexe qui peut coûter cher en termes de vis, mais les esprits que les sahir conjurent peuvent rester à leurs côtés plusieurs saisons et le sahir peut les conjurer régulièrement tout au long de sa vie. S'il planifie suffisamment bien les choses, le sahir peut être un redoutable ennemi mais il ne devrait pas négliger sa formation hermétique pour autant, afin de ne pas être pris au dépourvu dans les situations où il n'est pas accompagné de ses assistants djinns.

Le sahir doit souvent accepter d'accomplir quelque devoir au nom du djinn conjuré afin de bénéficier de ses services (cf. plus bas pour plus de détails) et se retrouve donc contraint de remplir ce devoir pendant la durée du service. Le conteur devrait s'assurer que l'accomplissement de ce devoir mènera au moins à une ren-

contre. Si le sahir ne remplit pas son devoir, le pacte est annulé et le djinn devient un ennemi, ce qui débouche sur l'acquisition temporaire des vices Nuisance surnaturelle ou Harcèlement d'un djinn.

La plupart des djinns avec lesquels traitent les Sahirs hermétiques sont alignés à la Dimension magique. Certains des mages qui pratiquent cette magie se spécialisent dans les djinns féériques. La plupart de ces djinns professent néanmoins suivre l'Islam, or l'Islam interdit aux Musulmans d'asservir leur prochain. Plus inquiétant encore, certains esprits qui apparaissent comme des djinns sont en réalité des démons mais, heureusement pour les sahir, les djinns infernaux sont souvent des créatures brutales et assoiffées de sang qu'il est donc facile d'identifier comme tels.

## LES RELATIONS AVEC LES SAHIRS NON-HERMÉTIQUES

Les sahir hermétiques ont très peu de contact avec la tradition non-hermétique. Près de trois cents ans se sont écoulés depuis que les sahir ibères se sont placés sous la protection de l'Ordre et, aujourd'hui, il est rare de trouver un sahir non-hermétique en Ibérie. On pense que les sahir non-hermétiques appartiennent à une association de mages Musulmans similaire à l'Ordre d'Hermès mais que ce prétendu « Ordre de Soliman » entretiendrait des relations beaucoup plus étroites avec les dirigeants vulgaires du Levant.

Les sahir non-hermétiques jouissent d'un plus grand contrôle sur les djinns. Plutôt que de s'appuyer sur des marchés pour obtenir des faveurs, ils peuvent contraindre les djinns à leur service s'ils le souhaitent. Les pouvoirs que les djinns accordent aux sahir non-hermétiques incluent, d'après eux, l'immortalité, la guérison, le transport instantané sur de grandes distances, l'espionnage, le changement de forme et même la Résistance magique. Les sahir hermétiques désirent ardemment acquérir le savoir de ces magies mais toutes leurs tentatives de contact avec leurs frères du Levant ont été accueillies avec hostilité.

## Les personnages

Tous les sahir hermétiques sont des Musulmans, au moins de nom. Vous trouverez plus d'informations sur l'Islam et les Vertus appropriées aux personnages Musulmans dans Les Dimensions de pouvoir : le Divin. Si votre saga se déroule en dehors de l'Ibérie islamique, alors le vice Méjugement est hautement recommandé puisqu'il illustre les préjugés des autres mages à l'égard des Musulmans (on observe le même phénomène chez les vulgaires, mais il est nettement moins marqué que les effets négatifs que suscite le Don). Un personnage sahir est également plus susceptible de posséder le vice Querelle, qui représente l'inimitié de la maison Flambeau à l'égard de sa lignée : c'est particulièrement vrai dans les sagas qui se déroulent en Ibérie, où cette haine est encore profondément ancrée.

## Les djinns

Quand Dieu créa le monde, il forma trois groupes d'êtres doués d'intelligence : les anges, qu'il créa de la lumière ; les djinns, qu'il créa de la matière élémentaire brute (ce que l'on appelle le « feu non-fumigène, » ou

## Les sahir dans la saga

Une saga intégrant un personnage sahir impliquera quelques difficultés différentes de ce qu'impliqueraient d'autres mages. Le sahir travaille en avance de phase : il convoque les djinns et les lie à son service avant de se lancer dans l'accomplissement d'une tâche. Toutefois, sa Magie non-hermétique dépend lourdement de la quantité de vis disponible dans la saga car elle détermine sa capacité à conjurer des djinns. De plus, le sahir est plus à l'aise sur sa terre natale, où il s'est parfaitement renseigné sur les djinns locaux, dont il connaît les capacités. Le conteur devrait envisager de créer plusieurs djinns originaux de la région entourant l'alliance et permettre aux autres joueurs de les diriger comme des personnages secondaires pendant les histoires. Le djinn doit respecter le marché passé avec le sahir mais n'est pas obligé de le faire servilement. Les différents djinns présentent des personnalités différentes : certains se montreront amicaux et prêts à apporter leur aide tandis que d'autres seront hostiles et tenteront de déformer le marché passé. N'oubliez pas qu'à mesure que le sahir gagne en puissance, il cherchera à conjurer des djinns plus puissants : le conteur devrait donc s'assurer que la région présente un large éventail d'esprits ou que le sahir rencontre par ailleurs des entités au cours de ses voyages.

éther) ; et l'humanité, faite d'argile. Un djinn (masculin singulier ; féminin : djinniya) est un reflet spirituel de l'homme. Comme lui, il est capable de salut ou de damnation. Certains djinns affichent (ou du moins feignent) un complet désintérêt pour l'humanité : ceux-ci ne présentent aucune inclination pour l'imitation du comportement humain et sont généralement païens. Ces djinns tirent leur puissance de la Dimension magique. D'autres djinns semblent ne pas pouvoir s'empêcher d'intervenir dans la vie des mortels. Ils vivent très près d'eux et professent souvent leur désir de salut en adoptant une religion humaine, souvent l'Islam. Ce groupe est apparenté aux créatures féériques arabes. Il existe un troisième type de djinns, qui semblent chercher la destruction de l'humanité. Le reste du monde les qualifie de démons.

Les djinns étant une variété de genii loci (esprits d'un lieu), ils possèdent une forme spirituelle et une forme physique faite de matière élémentaire. La forme spirituelle existe dans un élément du paysage, comme une dune de sable, un rocher ou une étendue d'eau. Le djinn d'une montagne aura probablement une Puissance plus grande que celle du djinn d'un rocher, l'échelle de Puissance allant généralement de 5 à 40. Leur forme physique est fondamentalement humaine, mais d'une taille adaptée à leurs caractéristiques physiques, et se compose généralement du même matériau que celui de l'endroit où ils vivent. Si la forme physique est tuée, l'esprit peut la reformer après avoir régénéré les points de Puissance dépensés pour la créer. Le djinn cherchera très certainement à se venger de son assassin après cela. Les djinns n'ont pas besoin de manger ni de boire et ils ne vieillissent pas. Ils possèdent tous les vertus

Connaissance du (Terrain) et Double vue.

[Fin d'encadré]

Certaines Vertus s'avèrent très utiles aux sahir hermétiques, comme Double vue. En outre, ils sont nombreux à être des Élémentalistes, et la vertu Étudiant (d'une dimension) est très courante parmi eux, au même titre que Talent pour le Marchandage ou Affinité pour le Marchandage. Un accord désastreux passé avec un djinn pendant la période d'apprentissage risque fort de donner lieu à des vices tels que Nuisance surnaturelle, Harcèlement d'une entité surnaturelle ou Malédiction (Grande ou Petite). Il arrive parfois qu'un djinn décide de lui-même d'accompagner un sahir, l'affligeant d'une variante du vice Ami féérique (même si le djinn peut avoir une Puissance magique plutôt que féérique).

## VERTU SURNATURELLE MAJEURE : SIHR

Le Sihr sert à conjurer les djinns et offre une force mystique au pacte qui place le djinn au service du sahir. Cette Vertu confère la Compétence surnaturelle accélérée Sihr à une valeur de 1.

**DÉTECTER le djinn :** Avant de pouvoir conjurer un djinn, il est avisé que le sahir l'étudie pour en déterminer la puissance relative. Si le sahir possède la vertu Double vue ou un sort lui permettant de voir les esprits (cf. La maison Tytalus, La magie des Titanoi), alors il peut observer le djinn directement dans son habitat naturel et il ne lui faut qu'un tour pour faire les évaluations nécessaires. Sans aide magique, le sahir doit s'appuyer sur ses connaissances de la région afin de rassembler suffisamment d'informations au sujet de l'esprit qui y vit : il fait un jet d'Intelligence + Connaissance (d'une région) contre un Facteur de difficulté de 6 pour découvrir le cœur de sa puissance, la forme qu'il prend et ses pouvoirs potentiels. Il lui faut environ une heure pour faire ces évaluations. Une fois ses recherches préliminaires terminées, le sahir peut tenter de discerner la Puissance approximative du djinn, en fonction de l'apparence (s'il le voit) et de la demeure du djinn ainsi que de ses connaissances propres. Il doit d'abord déterminer si le djinn est une créature féérique, magique ou infernale (en s'appuyant sur son comportement et son attitude : ici, seule son expérience peut l'aider) et faire un jet d'Intelligence auquel il ajoute les modificateurs appropriés de Connaissance (d'une région). S'il réussit, il découvre la magnitude de la Puissance du djinn. S'il échoue, il est alors incapable de deviner la Puissance du djinn : le conjurer pourrait donc être dangereux. En cas de désastre, la magnitude discernée devrait être déterminée par le jet d'un seul dé. Il est essentiel de définir quelle Connaissance (d'une dimension) utiliser car, si le joueur se trompe dans ses suppositions, il ne fait plus qu'un pur jet d'Intelligence. Cependant, étant donné que le joueur n'a aucune expérience des djinns, le conteur devrait clairement présenter la distinction entre les différents types de djinns.

### DÉTECTEUR DE LA PUISSANCE :

Intelligence + Connaissance (d'une dimension) + dé de tension contre Facteur de difficulté 9

**CONJURER le djinn :** Une fois le djinn détecté, le sahir peut le conjurer et le lier à son service. Cette conjuration doit se dérouler en présence physique du djinn ou dans son repaire. La seconde solution est la plus courante car elle offre un Lien mystique avec l'esprit.

Une fois que la conjuration a commencé, le djinn peut tenter d'interférer avec le processus (même si la plupart ne le font pas) : il est donc conseillé d'ériger une protection hermétique pour tenir l'esprit à l'écart. La conjuration force l'esprit à prendre sa forme matérielle et nécessite au moins quinze minutes. Le sahir chante les mots de commande encodés par Salomon tout en réalisant les gestes rituels indiqués et en traçant des figures arabes sur le sol. La conjuration nécessite également du vis de la Forme appropriée au djinn conjuré. Le coût normal d'une conjuration est d'un pion par magnitude de la Puissance du djinn, mais le sahir peut décider d'en dépenser moins (jusqu'à un minimum d'un pion) ou plus (jusqu'à un maximum égal à sa valeur de Sihr). Notez que le sahir ne dispose que de ses estimations concernant la Puissance du djinn (en partant du principe qu'il a tenté de détecter le djinn avant la conjuration) et qu'il peut donc, sans le savoir, dépenser plus ou moins que le montant normal. Le montant de vis dépensé n'affecte pas la conjuration mais joue un rôle important dans le marchandage qui s'ensuit.

Le sahir génère un Total de Conjuration basé sur sa compétence Sihr. Une conjuration réussie qui pénètre la Résistance magique du djinn force celui-ci à prendre une forme physique devant le sahir. Calculez la Force de Conjuration, qui définit de combien de points le Total de Lancement excède le Facteur de difficulté. Sur un jet de Sihr désastreux, le djinn qui apparaît est furieux ou il s'agit d'un esprit complètement différent de celui qui était prévu au départ.

### TOTAL DE CONJURATION :

Présence + Sihr + Aura + dé de tension

### FACTEUR DE DIFFICULTÉ :

Puissance du djinn

### PÉNÉTRATION DE LA CONJURATION :

Total de Conjuration + bonus de Pénétration - Puissance du djinn

### FORCE DE CONJURATION :

Total de Conjuration - Facteur de difficulté

Le sahir peut consacrer plus de temps à sa conjuration : après la conjuration, il perd un niveau de Fatigue par tranche supplémentaire de quinze minutes et rajoute un dé de désastre à son jet de conjuration, mais il reçoit également un bonus de +2 au Total de Pénétration. Les sahir prennent du temps en plus pour conjurer les djinns dont la Puissance est proche de leur capacité maximale.

**Exemple :** *Hachim est un sahir avec une Présence à +2 et Sihr à 12. Il essaye de conjurer Wahhab dans une Aura magique de 2. Avec le résultat de son dé de tension à 5, son Total de Conjuration est à 21, ce qui suffit à conjurer Wahhab (Puissance 15). La compétence de Pénétration de Hachim est de 3, sans compter qu'il se tient dans le repaire de Wahhab et connaît le surnom du djinn, ce qui lui donne un multiplicateur de Pénétration de 3. Son Total de Pénétration est donc de (21 + [3 × 3] - 15), soit 15. Étant donné qu'il est égal à la Puissance de Wahhab, la conjuration pénètre la Résistance magique du djinn et Hachim a une Force de Conjuration de (21-15), soit +6.*

**MARCHANDER avec le djinn :** quand le djinn apparaît, le sahir doit marchander avec lui pour obte-

## Exemple de djinn : Wahhab

**Puissance magique :** 15 (Ignem)

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

Taille : +2

Valeur de Confiance : 1 (3 points)

Vices et Vertus : Connaissance des dunes, Double vue, Changepeau, Avarice

Traits de personnalité : Cupide +5, Courageux +3, Fier +2

Combat :

Grande épée : Init +2, Attaque +10, Défense +6, Dégâts +12

Encaissement : +6

Malus de Blessures : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), Incapacité (22-28), Mort (29+)

Compétences : Arabe 4 (négociations), Athlétisme 3 (bonds), Arme à deux mains 3 (grande épée), pénétration 4 (chaleur), Double vue 4 (djinn)

### Pouvoirs :

**Artisan du feu, 1-3 points, Init 0, Ignem :** reproduit n'importe quel sort non-rituel Creo Ignem ou Muto Ignem de niveau inférieur ou égal à 15 pour un coût de 1 point de Puissance par magnitude de l'effet.

**Immatériel, 0 point, Initiative constante, Mentem :** Wahhab est naturellement invisible et intangible et ne peut pas être influencé par le monde physique. La magie ne peut le cibler directement que si le lanceur perçoit son existence. Sous cette forme, il n'a pas de statistique physique ni de valeur de combat. S'il ne prend pas une forme matérielle, Wahhab ne peut utiliser ses caractéristiques physiques que lorsqu'il interagit avec d'autres créatures immatérielles.

**Voile de matière, 2 points, Init +1, Corpus :** Wahhab peut revêtir sa forme spirituelle du corps physique décrit dans son Apparence. Quand il le fait, il acquiert les caractéristiques physiques, la taille, les statistiques de combat et les niveaux de Blessure indiqués ci-dessus. Ses armes et son armure sont également une création de ce pouvoir. Il ne peut pas être fatigué. Ce corps dure jusqu'à ce que Wahhab décide qu'il n'en a plus besoin. Tuer son corps ne tue pas Wahhab.

**Présence, 0 point, constant, Mentem :** Wahhab a conscience de tout ce qui se passe dans son repaire. Ce pouvoir doit pénétrer la Résistance magique pour autoriser à percevoir les êtres.

**Vis :** il est possible de récupérer 1 pion de vis Ignem par an dans ce repaire, sous forme d'une flamme vacillante qui apparaît sur l'autel fendu. Si Wahhab est tué alors qu'il est sous forme physique, son corps rapporte 3 pions de vis Ignem.

### Apparence :

Wahhab ressemble à un homme géant et musculeux à la peau couleur cuivre et aux cheveux noirs. Il porte une immense épée incurvée ainsi qu'une chemise de mailles (en partie faite d'écailles) dont toutes les écailles de cuivre dessinent une langue de feu. Sous sa forme physique, Wahhab peut utiliser sa vertu Changepeau pour prendre l'apparence d'un faucon du désert. Wahhab est un djinn qui vit au milieu des antiques ruines d'un sanctuaire dédié à un dieu oublié, antérieur à l'arrivée de la Chrétienté et de l'Islam en Ibérie. C'est un esprit du feu qui se délecte de la chaleur brûlante de son désert. C'est un être passionné, courageux et vaniteux qui adore contempler le reflet scintillant des flammes sur les métaux précieux et les gemmes qu'il accumule dans une cache secrète.

Wahhab peut servir de modèle à la création d'autres types de djinn : les règles complètes de la création d'esprits apparaîtront dans un supplément ultérieur d'Ars Magica 5e édition. Tous les djinn peuvent reproduire les sorts hermétiques relatifs à leur élément (cf. pouvoir de Wahhab, Artisan du feu), mais ils ne peuvent pas créer d'effets dont le niveau est supérieur à leur Puissance. Les djinn plus puissants peuvent posséder davantage de pouvoirs, comme le transport instantané ou la création de richesses. Étant donné que ce sont des esprits d'un lieu, l'emplacement physique que le djinn hante fait office de Lien mystique apportant un bonus de +1 au multiplicateur de Pénétration : il n'est possible d'obtenir de Liens mystiques plus puissants qu'avec des djinn ayant pris une forme physique.

nir ses services. Du fait du pouvoir du Sihr, le djinn ne peut pas s'en aller ni attaquer tant qu'un marché n'a pas été conclu entre le mage et lui, ou alors les deux partis doivent décider d'un commun accord qu'aucun accord n'est possible. Cela dit, un sahir qui refuse de passer un accord libère le djinn de son obligation à passer un pacte. Le terme de « marché » peut être trompeur car un sahir talentueux saura obtenir les services d'un djinn faible sans rien lui offrir en retour. Ce marché est imposé magiquement : le djinn ne peut le rompre à moins que le sahir n'enfreigne les termes de l'accord, et la plupart obéissent également à l'esprit du marché si le sahir les traite bien. Un sahir peut tenter de passer un marché avec n'importe quel djinn, pas seulement celui

qu'il conjure (comme, par exemple, pour renégocier un accord précédent qui se serait écoulé), mais la Force de Conjuración offre bien souvent un avantage indispensable.

### TOTAL DE MARCHANDAGE :

Communication + Marchandage + Force de Conjuración + dé de tension

### FACTEUR DE DIFFICULTÉ :

18 + modificateurs de Marchandage

Le **Facteur de difficulté** se voit attribuer un modificateur de Marchandage qui dépend de ce que le sahir

## Les modificateurs de Marchandage

CLAUSE	MOD.
Termes généraux (« Suis-moi où je vais et fais ce que je dis »)	+3
Termes spécifiques (« Aide-moi à trouver l'Émeraude d'Al-Andalus »)	0
Termes définissant une seule tâche (« Fais-moi traverser le Détroit de Gibraltar en sécurité »)	-3
Service d'une journée	-3
Service d'une semaine	0
Service d'un mois	3
Service d'une saison	+6
Service d'une année	9
Le sahir accepte un devoir simple	-3
Le sahir accepte un devoir onéreux	-6
Le sahir dépense moins de vis que le coût normal	+2*
Le sahir dépense plus de vis que le coût normal	-2*

\* Le modificateur est indiqué par nombre de pions de vis inférieur ou supérieur au coût normal.

## Les devoirs courants des sahirs

**DEVOIRS SIMPLES :** nettoyer ou protéger la demeure du djinn, protéger une famille humaine à laquelle le djinn s'est attaché, récupérer une richesse volée, écrire un poème à la gloire du djinn, fournir des marchandises rares comme de l'encens ou des rubis.

**DEVOIRS ONÉREUX :** combattre des magiciens qui cherchent à asservir le djinn, libérer des esclaves, jouer un tour à une personnalité locale importante, remettre le cœur d'un ennemi, fournir un objet unique tel qu'un livre écrit de la main de Salomon.

demande au djinn et de ce qu'il offre en retour.

En cas de jet de marchandage raté, aucun marché n'est passé et le djinn n'est pas obligé de rester. En cas de désastre, le sahir acquiert le vice Nuisance sur-naturelle ou Harcèlement d'un djinn (pour les djinn moyens ou puissants) pendant un minimum d'un

mois. En cas de marché réussi, le djinn est lié au service du sahir pour la durée du marché. Le sahir peut lui demander d'effectuer n'importe quelle tâche en son pouvoir, mais lorsqu'un djinn dépense son dernier point de Puissance au service du sahir, alors le marché prend fin, quelle que soit la durée de service qu'il reste. Le djinn ne peut enfreindre aucun des serments solennels qu'il a prêtés avant la conjuration : pour les djinns ayant adopté une religion donnée, cela signifie qu'ils ne peuvent pas désobéir aux principes de cette foi. Pendant le temps de son service, le djinn ne peut prêter aucun autre serment sans la permission du sahir. Un djinn en service pendant une saison ou plus peut servir de source de connaissances pour la compétence Sihr, pour la Forme hermétique appropriée ou pour Connaissance de la Féerie, de la magie ou de l'occulte (selon ce qui convient). Un djinn ne peut instruire le sahir qu'une fois par Compétence ou par Art. Un sahir ne peut avoir à son service qu'un nombre maximal de djinns égal à sa valeur de Commandement, bien que tous les sahirs puissent commander au moins un djinn.

#### QUALITÉ DE LA SOURCE DU DJINN :

3 × magnitude de Puissance

#### NOMBRE MAXIMAL DE DJINNS :

égal à Commandement (1 au minimum)

## LA MAGIE HERMÉTIQUE

Les sahirs excellent souvent dans les Formes élémentaires en raison de leur capacité à apprendre des djinns qu'ils conjurent. Les sahirs devraient toujours connaître des sorts qui les protègent contre les djinns en cas de marché raté et les sahirs les plus prudents dressent une protection autour d'eux avant de commencer leurs conjurations. Les magies hermétiques ne disposent pas des distinctions nécessaires pour se protéger contre les djinns en particulier et, du fait de leur inclination pour les Formes élémentaires, les sahirs sont généralement capables de créer des protections plus puissantes contre des djinns particuliers (les djinns des eaux, les djinns de la terre, etc.) malgré leur nécessité de connaître les différentes variantes de ces sorts pour les djinns féeriques, magiques et infernaux. Les magies apotropaiques (celles qui dépouillent l'esprit de sa Puissance) font généralement partie de l'arsenal des sahirs.

#### COLÈRE DE SOLIMAN CONTRE LE DJINN PARJURE

Pe Vi Gén

P : Voix ; D : Momentanée ; C : Individuelle

Ce sort affaiblit et peut éventuellement détruire une créature ayant une Puissance magique. S'il pénètre la Résistance magique de la créature, celle-ci perd un nombre de points de Puissance égal au niveau du sort. Une créature réduite à zéro de Puissance est définitivement détruite. Le lanceur doit percevoir la créature pour que sa cible soit valide. Il peut tenter d'utiliser une autre magie pour percevoir l'esprit avant de lancer ce sort.

(Effet de base, Voix +2)

## Les Seirènes

Cette tradition constitue un grand groupe de femmes-mages qui pratiquent une forme de magie lyrique que les sirènes des légendes ont enseignée à leur fondatrice. Leur musique permet aux Seirènes d'influencer les pensées et les actions de qui les écoute et elle est particulièrement efficace quand elle est réalisée par un trio.

### Faits majeurs

**TRIBUNAUX DE PRÉDILECTION** : on trouve principalement les Seirènes dans les Tribunaux de Thèbes, de Rome et de Provence, et elles privilégient les alliances proches de la mer Méditerranée, même si elles voyagent beaucoup dans toute l'Europe Mythique et se rencontrent n'importe où.

**VERTU NON-HERMÉTIQUE MAJEURE** : Chant des sirènes

**VERTU HERMÉTIQUE MINEURE** : Expertise magique mineure (Mentem — une émotion)

**VICE HERMÉTIQUE MAJEUR** : Condition nécessaire (tous les sorts doivent être chantés)

**MISCELLANÉES** : les Seirènes ne choisissent que des femmes apprenties.

### Histoire

Il y a bien longtemps naquit Thekiope (tel-kio-pé), qui fut élevée dans une petite cité portuaire de Grèce. Devenue une jeune femme, elle tomba amoureuse d'un séduisant marin. Thekiope supplia le jeune homme de renoncer à la vie en mer. Bien qu'il lui promit de l'épouser, il n'en avait jamais eu l'intention et ne lui fit cette promesse que pour pouvoir se divertir entre deux périples. Finalement, le marin annonça à Thekiope qu'il partirait pour toujours la veille de leurs noces. La naïve Thekiope refusait de vivre sans son fiancé et se glissa clandestinement à bord de son navire.

Le navire approchait déjà de l'île des sirènes quand Thekiope fut découverte. Le chant magique des sirènes attira les marins en direction des rochers. Alors que le navire commençait à sombrer, les sirènes se réjouirent de voir que les marins étaient en train de se noyer. Mais cette fois-là, les sirènes perçurent les appels à l'aide inhabituels d'une jeune femme. Peut-être étaient-elles rongées par leur culpabilité à n'avoir pu sauver Perséphone des mains d'Hadès, toujours est-il que les sirènes volèrent au secours de Thekiope et l'arrachèrent à la mer.

Thekiope raconta son histoire aux sirènes, qui la prirent en pitié d'être bêtement tombée amoureuse d'un marin. Elles s'occupèrent de Thekiope et finirent par lui enseigner les secrets de leur magie. Si les sirènes prêchèrent leur haine des hommes à Thekiope, celle-ci refusa d'abord de s'y laisser aller.

Avant que Jason n'entreprit son voyage pour récupérer la Toison d'or, Chiron l'avertit que les Argonautes et lui se perdraient en mer à moins qu'Orphée ne les accompagnât. La prophétie de Chiron se confirma quand l'Argo approcha de l'île des sirènes. Alors que leur chant attirait les Argonautes en direction des rochers, Orphée se mit à jouer de sa lyre. La beauté de sa musique surpassa l'attrait de leur chant et les sirènes en

éprouvèrent une jalousie rageuse quand elles l'entendirent. Elles ne pouvaient supporter d'être vaincues par un vulgaire homme et se jetèrent dans la mer, où elles furent transformées en pierre. Aujourd'hui encore, les Seirènes sont hostiles à tous les membres du Culte d'Orphée.

Remplie d'amertume, Thekiope quitta l'île pour toujours dans l'intention de se venger du monde des hommes. Elle se rendit jusqu'en Europe grâce à ses pouvoirs magiques afin de punir tous les hommes cruels ou infidèles qu'elle rencontrerait. Mais tous ces actes mesquins la laissèrent insatisfaite. Ce fut quand elle rencontra une petite orpheline et l'adopta comme sa pupille que Thekiope trouva enfin un sens à sa vie. La fillette possédait le Don et avait été exclue de son village pour cela. Thekiope la forma à la magie et toutes deux sillonnèrent l'Europe en quête d'autres fillettes Douées à sauver.

### Culture

Thekiope découvrit et forma de nombreuses jeunes femmes au cours de ses voyages. Après qu'elle se fût retirée, ses élèves poursuivirent ses recherches. Les Seirènes continuent de mettre l'accent sur le recrutement d'apprenties pour leur tradition. Étant donné que les Seirènes identifient souvent les femmes possédant le Don avant d'être en mesure de les former comme il se doit, elles ont pris l'habitude d'envoyer leurs apprenties auprès de leurs parentes, où elles sont formées à la Musique et au Chant des sirènes. Après avoir passé leur Gant mais avant de rejoindre une alliance, les Seirènes passent généralement du temps à voyager avec deux autres de leurs semblables. Combinées à la première formation conjointe que reçoivent les Seirènes, ces pratiques créent une tradition très unie.

Les Seirènes ne cherchent pas seulement des femmes possédant le Don. Elles recrutent volontiers toute femme qui présente des Compétences surnaturelles, ou un Don endommagé, et peut être capable d'apprendre le Chant des sirènes. Elles traitent leurs membres dépourvues du Don comme des égales à tous les niveaux. L'Ordre leur refuse cependant le droit de vote des vraies mages.

C'est la quête des Seirènes pour les femmes possédant le Don qui définit leur tradition. Les Seirènes estiment que les conditions des femmes, notamment celles qui possèdent le Don, sont intolérables dans la société d'Europe Mythique, dominée par les hommes. Les disciples de Thekiope savent que le changement de cette société est un processus long mais elles procèdent par étapes partout où elles le peuvent. Quand une Seirène découvre une femme qui dirige ses propres terres, sa propre entreprise ou remplit n'importe quel rôle traditionnellement réservé aux hommes, elle l'assiste en toute discrétion ou entreprend de gêner ses rivaux masculins.

Les Seirènes tentent également de rendre leurs alliances plus égalitaires. Pour cela, elles s'assurent que leurs alliances recrutent des femmes exceptionnelles chaque fois qu'elles en rencontrent une. Elles encouragent également les servantes et résidentes à endosser des rôles traditionnellement masculins chaque fois qu'elles en présentent les capacités. Les Seirènes ne sont pas violemment anti-hommes, elles sont simplement vigoureusement pro-femmes.

## Les îles des sirènes

Les légendes font mention de plusieurs îles possibles sur lesquelles les sirènes se seraient installées. Parmi elles, on compte Anthémuse, entre la Sicile et la Péninsule italienne ; le cap Peloris, Capri et Sirenum Scopuli. On ignore quelle fut la dernière île à accueillir les sirènes mais on raconte qu'elle serait immaculée des os blanchis des marins qu'elles ont conduits à la mort et il est probable qu'elle accueille une Aura magique, voire même une regio.

Les sirènes étaient de puissantes créatures magiques et les vestiges de leur corps de pierre constituent un véritable trésor de vis. Si les Seirènes devaient un jour découvrir que quelqu'un a récolté ces vestiges, cette personne se ferait d'elles un ennemi acharné. À leur mort, les sirènes ont également laissé leurs instruments magiques derrière elles. La légende raconte que le trio était composé d'une chanteuse accompagnée d'une sirène jouant de la lyre et d'une sirène jouant de la flûte. Leurs instruments auraient été taillés dans les os des marins morts. Non seulement ils ont une grande valeur historique pour les membres de la tradition des Seirènes, mais ce sont aussi de puissants objets magiques.

Graine d'histoire : une ville se retrouve envahie par la vermine quand un homme vêtu d'habits hauts en couleurs vient offrir son aide. Il promet de nettoyer la ville de ses rats en échange d'une généreuse somme d'argent. L'homme joue une jolie mélodie et les rats le suivent aveuglément jusqu'à un lac situé non loin, où ils vont se noyer, mais la ville refuse de le payer. Lors de la fête religieuse suivante, l'homme revient et joue une autre belle mélodie. Tous les enfants de la ville le suivent jusqu'à une montagne située non loin, où ils disparaissent à jamais. Serait-ce une Seirène déguisée en homme, qui extorque les villes de toute l'Europe Mythique ? Ou un homme aurait-il découvert l'île perdue des sirènes légendaires ?

Les Seirènes ont intégré l'Ordre relativement tôt dans son histoire. Même si leur magie était puissante contre les hommes vulgaires, les mages n'ayant même qu'une puissance modérée ou quiconque familier de l'histoire d'Ulysse étaient capables d'en venir à bout. Quand elles en prirent conscience, elles acceptèrent de rejoindre l'Ordre afin de pouvoir accéder à la magie polyvalente de Bonisagus et de bénéficier de la protection de la Parma Magica. Les Seirènes reconnurent également que l'Ordre était essentiellement une méritocratie dans laquelle chaque membre se voyait accorder la même voix.

Au Tribunal, les Seirènes votent souvent en faveur de leurs dirigeantes. Cette pratique n'est pas respectée avec la même rigueur que celle de la maison Tremere et chaque membre conserve son propre sceau. La direction de la tradition est déterminée tous les douze ans lors d'une grande compétition. Toutes les Seirènes s'affrontent pour les titres de Première chanteuse, de Première lyre et de Première flûte. Les gagnantes sont choisies par le vote de toutes les membres présentes

## Les Seirènes dans votre saga

Avec un petit effort, les Seirènes peuvent jouer un rôle dans n'importe quelle saga même si aucun joueur ne décide d'en incarner une comme mage. Les Seirènes sont le pendant naturel de l'Ordre d'Orphée. En raison du rôle d'Orphée dans la mort des sirènes de légende, les Seirènes pourraient représenter des antagonistes pour quiconque cherche à s'initier au Culte d'Orphée. De la même manière, les Seirènes sont en possession de vestiges de la magie lyrique que les Orphiques ont perdue. Un magos du Culte pourrait fort bien essayer de reconstruire la magie d'Orphée en tentant d'apprendre le Chant des sirènes. Les Seirènes ne sont pas un Culte des mystères mais refusent d'enseigner leurs secrets aux hommes. Si les dirigeantes des Seirènes devaient découvrir qu'un homme a appris leur magie, il y a fort à parier qu'elles jureraient sa mort et lanceraient une Guerre des magiciens contre lui. Si l'étudiant est un disciple d'Orphée ou si le Culte lui offre sa protection, le conflit entre les Seirènes et les Orphiques pourrait perturber l'ensemble de l'Ordre. Les personnages risquent de s'y retrouver mêlés si les chefs de leur Tribunal tentent de négocier une paix.

Graine d'histoire : bien que les sirènes qui ont formé Thekiopé soient mortes, elles n'étaient pas les dernières de leur genre. D'autres sirènes vivent encore sur certaines îles de la Méditerranée, où elles usent de leur musique magique pour attirer les marins et les conduire à leur perte. Certaines Seirènes se sont jointes à ces créatures et vivent à leurs côtés, à l'écart du monde des hommes. D'autres Seirènes voyagent jusqu'à ces îles pour apprendre de ces créatures ou pour échanger les instruments magiques qu'elles créent.

lors de la grande compétition, tenue à l'alliance de la Première chanteuse régnante. Outre cet honneur, les trois Premières sont traitées sur le même pied d'égalité et jouissent toutes trois de la même autorité. Quoique personne qui ne possède pas le Don n'ait jamais remporté la compétition, la possibilité existe que cela se produise.

## Les personnages

Avant de rejoindre l'Ordre, les Seirènes pratiquaient une forme de magie qui était uniquement basée sur le pouvoir de leur voix et de leurs chants. Ce fondement influence encore fortement la magie de la tradition. La Vertu surnaturelle Chant des sirènes est le point central de la formation des jeunes mages mais elle perd de son importance à mesure que la mage développe ses Arts hermétiques.

Toutes les Seirènes mages sont affligées du Vice hermétique majeur *Condition nécessaire* : tous leurs sorts doivent être chantés. Ceci ne veut pas dire que tous les sorts des Seirènes doivent être de portée Voix, simplement qu'ils doivent présenter une composante vocale. Une Seirène ne pourra jamais lancer un sort silencieusement et ne peut pas posséder la vertu Magie silencieuse.

Les mages Seirènes possèdent également la vertu *Expertise magique mineure (Mentem - « une émotion »)*, qui se concentre sur n'importe quelle émotion. Cette émotion est généralement définie en fonction de la personnalité de la Seirène et sa spécialité tend à illustrer le plus fort Trait de personnalité de la mage ou son antithèse. L'expertise d'une Seirène très sensuelle pourra être la « luxure », et elle utilisera sa magie pour contrôler les hommes avec. À l'inverse, l'expertise d'une mage très sereine pourra être la « colère », car elle se sera spécialisée dans la capacité à la calmer.

Du fait que la valeur de Musique des Seirènes limite leur talent pour le Chant des sirènes, la plupart des mages passent beaucoup de temps à perfectionner leur art du chant et de la représentation. Cet accent mis sur le divertissement fait que de nombreuses Seirènes possèdent les vertus *Creativité foisonnante*, *Exaltation*, *Talent pour la Musique* ou *Magie de représentation*. (Cf. *Les Mystères*, édition revue et corrigée.) *Parents compétent* est aussi une Vertu courante car les Seirènes commencent souvent leur formation avec le parents de leur maîtresse. De même, leur quête régulière d'apprenties et la nature péripatétique de l'apprentissage des Seirènes font de *Grand voyageur* et de *Contacts sociaux* des Vertus courantes.

### CHANT DES SIRÈNES

Il s'agit d'une Vertu majeure qui renforce la musique du personnage de la capacité à contrôler ceux qui l'écoutent. Un jet de Communication + Musique réussit contre le jet d'Énergie de la cible permet au personnage de délivrer un ordre à n'importe quel individu ou groupe d'individus qui entend la musique. La cible reste soumise à l'injonction du personnage tant que ce dernier produit de la musique. Il faut réussir un autre jet pour modifier un ordre ou en imposer un nouveau. Cet ordre n'est pas forcément articulé dans les paroles de la chanson. La cible ignore pourquoi elle suit cet ordre. Elle sait simplement que c'est à relier à la mélodie magique qu'elle entend.

Si un groupe de musiciennes œuvre de concert, la valeur de Musique des autres membres s'ajoute au jet de la chanteuse, sachant que pas plus de deux musiciennes ne peuvent ajouter leur valeur pour aider la chanteuse dans son chant et que le total de la valeur que rajoute chaque assistante ne peut pas dépasser la valeur de Musique de la chanteuse.

Le jet de résistance de la cible reçoit des modificateurs qui sont fonction des mêmes facteurs que pour la compétence Hypnotisme.

Ordre	Exemple	Bonus de la cible
Inoffensif	Écoute ma chanson	0
Discutable	Viens à moi	3
Dangereux	Suis-moi hors de la ville	6
Haineux	Tue tes compagnons	9
Suicidaire	Écrase ton navire sur les rochers	12

Spécialisations : hommes, enfants, rats. (Surnaturelle)

Bien que Chant des sirènes soit une Vertu plus puissante que **Musique enchanteresse**, les deux Vertus peuvent être combinées. Contrairement à la compétence **Musique enchanteresse**, qui crée une émotion chez la personne ciblée et peut influencer des individus sur le long terme, **Chant des sirènes** contrôle l'esprit de la personne lorsque celle-ci écoute la musique. Quand un personnage utilise ces deux Vertus, l'ordre initial, délivré grâce au **Chant des sirènes**, peut être renforcé par une émotion appropriée suscitée par la vertu **Musique enchanteresse**. La combinaison continue d'influencer la victime après que la musique a cessé. Pour combiner les Compétences, le personnage doit réussir à passer l'Énergie de la cible avec les deux jets. Si d'autres Seirènes accompagnent le personnage pendant sa représentation, leur valeur de **Musique enchanteresse** s'ajoute au jet de la meneuse. Les mêmes restrictions et avantages que la vertu **Chant des sirènes** s'appliquent au groupe qui utilise sa compétence **Musique enchanteresse**.



## Les appendices



## Les appendices

Les mages ont souvent des réseaux de contacts vulgaires qu'ils appellent des agences. Les agents poursuivent les objectifs du mage tout en s'assurant que celui-ci ne sera pas impliqué dans la politique des vulgaires. Les sections qui suivent présentent la façon dont les agents peuvent être recrutés, utilisés et gérés.

Un personnage qui contrôle une agence est désigné, dans ce chapitre, sous le terme de principal. Les principaux ne doivent pas obligatoirement être des mages et les règles présentées là sont applicables aussi bien aux compagnons qu'aux mages. Néanmoins, comme l'intérêt central de ce volume concerne les Maisons de l'Ordre, le matériel présenté-là est enclin à privilégier les mages comme principaux.

Un agent est un individu qui a pour devoir d'offrir son aide à un principal. Il peut y être contraint par des liens féodaux, des contrats légaux, des dettes émotionnelles, des obligations sociales ou par chantage. Cette assistance peut prendre diverses formes, comme la remise d'informations, l'utilisation de talents spéciaux en fonction des instructions, le contrôle d'autres personnes ou l'accomplissement de tâches. Un personnage payé pour faire son travail habituel ou influencé pour réaliser un service en jeu n'est pas un agent. L'essentiel du travail des agents se déroule entre les histoires sans que les personnages-joueurs ne puissent l'observer.

## Les agents sont directement contrôlés

Les principaux charismatiques ou doués pour manipuler les autres peuvent contrôler directement de nombreux agents. Si le principal tente de contrôler plus d'agents que le nombre maximum indiqué par la formule ci-dessous, il rencontrera des problèmes parmi ses agents en raison de son incapacité à gérer une si grande agence efficacement. Il en résultera des histoires éventuelles (cf. L'entretien des agents, plus bas) et le principal devra laisser partir certains de ses agents (ou recruter un dépositaire, cf. plus bas) pour s'en sortir. Les personnages des autres joueurs peuvent faire partie d'une agence mais n'entrent pas en compte dans ce total. Un personnage peut toujours contrôler un agent, qu'il importe ses mauvaises compétences sociales ou le malus de son Don.

### OMBRE MAXIMAL D'AGENTS :

$[2 \times (\text{Présence} + \text{Intrigue ou Commandement} - \text{malus social du Don})]$ , 1 au minimum

## Les agents sont des intermédiaires

La plupart des gens recevant leurs ordres d'une agence ne sont pas directement contrôlés par le principal : ils sont contrôlés par l'un des agents du principal. Par exemple, un chef mercenaire, sous contrôle direct, dispose d'un groupe de disciples acharnés sous son contrôle. Ces individus supplémentaires sont traités comme des ressources, pas comme des agents. Ils ne comptent pas dans le nombre total d'agents du principal et n'induisent pas d'histoires d'eux-mêmes (cf. L'entretien des agents, plus bas).

Un agent employé pour contrôler toute une agence au nom d'un mage est désigné sous le terme de dépositaire. Les mages ayant une faible valeur de Commandement, une piètre Présence ou le Don tapageur emploient souvent le seul agent qui leur est autorisé comme dépositaire.

Les individus non-contrôlés directement ont un rôle utile dans le cadre des Lois hermétiques. Ils permettent aux mages d'influencer les événements sans qu'il faille recourir à la magie et sans que les instructions du mage et leurs résultats ne présentent de liens discernables par les vulgaires. Le dépositaire recrute et utilise des agents au nom de son principal et utilise ses propres Caractéristiques et Compétences pour calculer tous les totaux détaillés ci-dessous. En général, les dépositaires requièrent plus de détails techniques que la plupart des agents et il est souvent pratique que ce soit un autre joueur qui dirige le dépositaire comme un serviteur ou un compagnon. Si cette option est ignorée, le conteur devra déterminer ses statistiques utiles et la façon dont elles évoluent avec le temps.

## Créer des agents

Les joueurs n'ont pas besoin de créer de feuilles de personnage pour les agents de leurs personnages mais il y a quand même quelques statistiques à prendre en compte pour quantifier l'utilité de chacun de ces agents. Chaque agent devrait avoir :

- un nom
- un Vice ou une Vertu de statut social
- une Contrainte, qui est un Trait de personnalité expliquant pourquoi l'agent est subordonné au principal
- une liste de ressources utiles au principal, comme des Compétences, de la richesse, de l'influence sociale ou l'appartenance à un cercle social.

Exemple : Carolus dispose de nombreux agents issus du monde criminel clandestin d'une grande ville. Son

## L'adoption partielle

Certaines troupes préfèrent ne pas définir les agents que reçoivent leurs personnages à cause des Vices et des Vertus, se contentant simplement de ceux qu'ils gagnent en jeu. Si, dans votre propre saga, vos joueurs estiment qu'il est plus pratique pour un individu ayant l' vertu Contacts sociaux qu'il soit sûr de connaître un endroit partout où il va, ou si votre conteur aime l'idée de pouvoir ajouter d'obscurs cousins ayant un talent particulier pour s'attirer des ennuis à l'arbre généalogique des personnages qui possèdent Liens familiaux étroits, alors il n'est pas besoin de convertir ces individus en agences entièrement détaillées.

joueur, Mark, détaille deux de ces contacts comme suit :  
Aelfric : Chef hors-la-loi, Contrainte : Loyal à Carolus +1. Aelfric dirige une petite équipe de bandits qui, à l'occasion, s'en prend aux marchands du coin. Carolus les a jusqu'à présent protégés de la loi et Aelfric lui doit un minimum de loyauté.

Godfroi : Marchand, Influence temporelle, Contrainte : Peur de Carolus +2. Godfroi s'occupe des marchandises volées que Carolus lui fournit. Godfroi a beaucoup d'influence dans le gouvernement local et dans la Guilde des marchands.

Il arrive que, sous la contrainte, des agents soient contrôlés par des principaux qu'ils jugent inférieurs. Un principal qui recrute un agent de statut social supérieur est soumis aux effets du Vice d'histoire Subalternes difficiles quand il traite avec l'agent, illustrant les tentatives de cet agent de se libérer du contrôle et de l'influence du principal. La coercition des agents est indiquée par un Vice (comme Chantage, Sombre secret, etc.). Ainsi, un marchand peut contrôler un évêque par des faveurs financières, mais l'évêque déteste cette situation. Un prêtre peut contrôler un chevalier par le chantage mais le chevalier l'abhorre pour cela. Les mages sont l'exception à cette règle car ils sont extérieurs à la hiérarchie sociale de l'Europe Mythique et peuvent potentiellement recruter tout individu qu'ils rencontrent comme agent. Ce problème de statut social est la raison pour laquelle de nombreux mages préfèrent traiter avec leurs agents directement plutôt que d'employer un dépositaire, qui a souvent un statut social inférieur.

## RECRECITER DES AGENTS À LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Certains Vices et Vertus donnent aux personnages des agences avant même de commencer à jouer. Ils incluent Contacts sociaux, Capitaine mercenaire, Chef hors-la-loi, Liens familiaux étroits et Noble propriétaire terrien. Une agence ainsi acquise se crée en choisissant des agents dans le tableau de Résistance des agents, puis en dépensant pour chacun un nombre de points d'agence égal à la Force de Contrainte voulue plus la Force de Résistance indiquée dans le tableau. Le joueur a douze points d'agence à dépenser. Chaque agent doit coûter au moins un point et présente une valeur de Contrainte minimum de +1.

## LES AGENTS RECRUTÉS COMME RÉCOMPENSES D'HISTOIRE

Pour recruter un agent au cours d'une histoire, le joueur détermine le genre d'individu qu'il souhaite ajouter à l'agence de son personnage. L'agent potentiel peut être quelqu'un que le personnage a déjà rencontré comme il se peut que le personnage doive activement chercher la bonne personne. Le principal doit faire une impression favorable à l'agent potentiel au cours de l'histoire. Notez que « favorable », dans ce contexte, signifie favorable pour le principal. Un principal qui intimide énormément la cible peut quand même faire une impression favorable.

### IMPRESSIONNER UN AGENT POTENTIEL :

Présence + Commandement - malus social du Don + de de tension contre Facteur de difficulté de 6

Si le jet est raté, alors le principal ne peut pas tenter de recruter l'agent : la personnalité du mage repousse l'individu ou les menaces voilées du premier n'ont pas suffisamment de force pour que le second les prenne au sérieux. Le mage peut toujours réessayer après une autre histoire impliquant une nouvelle interaction entre eux.

Lorsque le contact a été identifié et impressionné, le joueur peut alors initier les événements de l'histoire qui amadoueront, persuaderont ou forceront sa cible à développer une Contrainte à l'égard de son personnage. À la fin de chaque histoire, les joueurs gagnent des points d'expérience d'Aventure, qu'ils dépensent normalement, mais ils gagnent aussi des points d'expérience d'agence, qui leur servent à recruter ceux qu'ils ont aidés pendant l'histoire. Même si le joueur décide de ne pas recevoir d'expérience de cette aventure (pour privilégier d'autres formes de progression), ces points d'expérience d'agence restent disponibles.

Pour commencer le processus de recrutement d'un agent, calculez la Force de Résistance initiale de celui-ci puis appliquez les points d'expérience d'agence à cette valeur. Pour réduire cette force d'un point, il faut dépenser un nombre de points d'expérience d'agence égal à la valeur actuelle de la Force de Résistance. Ainsi, cinq points permettent de réduire une valeur de Force de Résistance de +5 à +4. Il faudra probablement plusieurs histoires pour cultiver un agent particulièrement efficace avec une Contrainte forte. Quand la Résistance de l'individu est réduite à zéro, il devient un agent, bien que le principal doive développer une Force de Contrainte d'au moins +1 pour faire appel à lui afin d'obtenir des informations ou son aide. Les points d'expérience d'agence permettent également de renforcer la Contrainte des agents que le mage possède déjà, comme indiqué dans L'entretien des agents, plus bas.

Il est également possible d'hériter d'une agence d'un autre principal à la suite des événements d'une histoire. Cela doit se faire avec la collaboration du principal précédent. Le nouveau principal doit impressionner chacun de ses nouveaux agents, comme indiqué ci-dessus, mais la Force de Contrainte entre l'agent et l'ancien principal se rajoute au Facteur de difficulté du jet. Si le jet est raté, l'agent refuse de transférer sa loyauté et quitte l'agence, en emportant éventuellement toutes les ressources sur lesquelles il peut mettre la main. Si le jet est réussi, la Force de Contrainte de chaque agent conserve la même valeur avec le nouveau principal

mais sa description peut changer. Un chevalier qui sert une veuve noble parce qu'il l'aime, par exemple, pourra changer sa contrainte d'Amour à Loyauté au moment où l'agence passera au fils de la veuve. Un agent qui avait Peur de l'ancien principal pourra ressentir de la Gratitude pour le nouveau. En général, les prises de contrôle hostiles sont impossibles : chaque agent doit être recruté normalement. Dès que la Résistance de l'agent atteint zéro, sa loyauté va au nouveau principal.

Les agents peuvent également être attribués par le conteur en récompense d'un jeu particulièrement bien mené. Certains événements d'histoire offrent des Contraintes immédiates. Par exemple, si les personnages sauvent la vie d'un étudiant, ce dernier pourrait éprouver suffisamment de gratitude à leur égard pour développer une Contrainte. Il est impossible d'acheter des agents avec de l'argent ou du vis. Dans ce cas-là, ce sont des mercenaires, présentés en détail dans Les Alliances.

## Utiliser les agents

Le mage utilise ses agents en leur assignant une tâche. Selon la décision de la troupe, les agents doivent avoir les compétences et l'occasion nécessaires pour s'acquiescer de la demande du principal, ainsi qu'une Force de Contrainte minimale de +1. Le joueur du principal fait alors le jet suivant pour déterminer si l'agent accepte de réaliser l'action demandée.

### JET DE PERSUASION :

Communication + Charme, Intrigue ou Commandement + Force de Contrainte - malus social du Don + de de tension contre Facteur de difficulté (cf. tableau, dans Les tâches des agents)

En partant du principe que l'agent accepte la tâche, le conteur peut choisir de résoudre l'action en faisant un jet de dé contre la Compétence appropriée de l'agent (utilisant le Facteur de difficulté Facile, Difficile ou Impressionnant de l'encadré Les tâches des agents). Sinon, le conteur peut diriger une histoire parallèle dans laquelle le joueur endosse le rôle de l'agent et où les autres joueurs endossent des rôles antagonistes. Cette dernière suggestion peut poser problème dans un jeu s'appuyant sur une troupe et ne devrait être employée que pour l'introduction d'intrigues importantes. On part du principe que tous les agents ont des contacts qu'ils utilisent comme ils l'entendent pour remplir les demandes du principal.

Le plus souvent, l'agent est utilisé comme une source d'informations : les agents placés aux bons endroits peuvent rapporter à leur principal des informations utiles presque passivement, sans trop d'effort. Il est également possible d'utiliser l'agent de manière plus active, à ses éventuels risques et/ou périls. Il est possible qu'un agent connaisse l'information demandée ou puisse l'obtenir sans beaucoup d'effort. Quand ce n'est pas le cas, le personnage demande son assistance à l'agent (cf. plus bas) plutôt que directement l'information.

Un principal ne devrait pas demander des informations importantes à chacun de ses contacts plus d'une fois par saison, de crainte que le contact n'en vienne à considérer le principal comme un fardeau malvenu et

ne cherche un moyen de s'en détacher. Bien entendu, cette restriction ne s'applique pas aux simples comérages, aux rumeurs ou aux informations d'ordre général que connaissent de nombreuses personnes, elle s'applique simplement aux informations sensibles ou ayant une valeur intrinsèque et privée pour le contact.

Il est également possible de faire appel aux agents pour obtenir de l'aide. En invoquant d'anciennes faveurs, en mettant la pression ou en incitant l'agent, un principal peut forcer ce contact à mettre ses compétences ou connaissances individuelles au service de son employeur. Une fois encore, l'assistance requise doit être appropriée à l'agent : on ne peut pas demander à un prêtre de s'introduire dans un château de nuit pour voler une mèche de cheveux à la fille du duc. C'est là une mission pour un criminel rompu à la discrétion et à l'escalade. La plupart des agents n'ont que deux saisons de « temps libre » par an et, comme ce temps est réparti sur toute l'année plutôt que regroupé en périodes distinctes, l'agent ne trouve pas toujours le temps qu'il faut. Les agents qui possèdent des Vertus de statut social peuvent avoir plus de temps à consacrer à leur principal mais celui-ci doit leur trouver de bonnes motivations car le temps est précieux. Les agents qui possèdent des Vices de statut social risquent d'être indisponibles pendant de longues périodes puisqu'ils se cachent des autorités ou passent du temps en prison (cf. Confondre les dépositaires, plus bas).

**Exemple :** Carolus doit emprunter la chevalière d'un maire, qu'il a l'intention d'enchanter avec un effet mineur. Il approche donc Tom le Détrousser, l'un de ses agents, ayant une Contrainte de Gratitude de +3. La faveure qu'il lui demande est une tâche difficile car elle présente un risque modéré pour Tom. De ce fait, Mark (le joueur de Carolus) doit réussir un jet de persuasion à 9 ou plus pour convaincre son agent de lui rendre ce service.

En partant du principe qu'il a réussi son jet (probablement en dépensant des Points de Confiance), le conteur oppose le jet de Dexterité + Doigts agiles de Tom à un Facteur de difficulté de 12, sur un jet de tension avec trois dés de désastre, pour résoudre le vol. S'il réussit, Carolus aura de nouveau besoin des services de Tom une saison plus tard pour replacer l'anneau.

## CONFONDRE LES DÉPOSITAIRES

Les agents qui possèdent l'un des Vices listés dans l'encadré La Résistance des agents ne sont pas toujours disponibles pour le principal. Ces Vices n'interviennent pas toujours en jeu mais le conteur devrait quand même s'assurer qu'ils limitent l'utilité de l'agent pour le principal dans certaines circonstances, et un Vice majeur devrait être plus problématique à contourner qu'un Vice mineur. En tant que guide, l'agent qui possède un Vice mineur peut être incapable d'aider son principal toutes les quatre demandes, tandis que l'agent qui possède un Vice majeur devrait en être incapable toutes les deux demandes.

Un personnage qui commence le jeu avec une agence, du fait d'une Vertu ou d'un Vice, peut prendre le Vice d'histoire Subalternes difficiles pour illustrer des relations fracturées avec ses agents, auquel cas le Vice s'applique à ses relations avec tous les agents. Comme précisé plus haut, quand un non-mage gagne ce Vice parce qu'il a recruté un agent de statut social supérieur

## Table de Résistances des agents

Statut social	Résistance	Exemples
Vertu de statut social majeure	3	Noble propriétaire terrien*, Magister in Artibus, Toque Rouge
Vertu de statut social mineure	1	Clerc, Custos, Apprenti raté, Gentilhomme/Gente dame, Chevalier, Moine mendiant, Capitaine mercenaire*, Prêtre, Sage
Vertu de statut social gratuite (sauf magies hermétique)	0	Résident d'une alliance, Artisan, Marchand, Paysan, Vagabond
Vice de statut social mineur	-1	Criminel marqué, Marginal, Chef hors-la-loi*
Vice de statut social majeur	-3	Hors-la-loi, Étranger

\* L'agent doit également prendre des subalternes utiles, plus bas.

### LES MODIFICATEURS

L'agent est facile à subordonner s'il a...

Circonstance	Modificateur	Exemples
Vices majeurs susceptibles de gêner le principal	-3	Ennemis, Querelle, Lycanthrope, Harcèlement d'une entité surnaturelle
Vices mineurs susceptibles de gêner le principal	-1	Brebis galeuse, Sombre secret, Responsabilité, Passé diabolique, Faveurs, Tristement célèbre
Vice mineur utilisé par le PJ pour dominer l'agent	-6*	Le principal a un otage (Responsabilité ou Amour véritable), fait du chantage en utilisant Sombre secret, Passé diabolique ou un autre moyen de pression (Chantage)

\* L'agent déteste le principal, ce qui impose le vice Subalternes difficiles uniquement par rapport à l'agent.

### LES RESSOURCES

Ressource	Modificateur	Exemples
Talent extraordinaire : valeur de Compétence principale à 6 ou plus	+1	
Talent exceptionnel : valeur de Compétence principale à 8 ou plus	+3	
Vertu générale ou surnaturelle mineure	+1	Ragots, Sensibilité à la magie, Protection, Changepeau, Contacts sociaux, Influence temporelle
Vertu générale ou surnaturelle majeure	+3	Hypnotisme, Foi exaltée, Richesse
Au service d'une alliance rivale	+9	
Subalternes	+1	Une demi-douzaine de personnes au maximum, incluant les agents et les subalternes
Nombreux subalternes	+3	Deux douzaines de personnes au maximum, incluant les agents et les subalternes
Vice mineur utile	+1	Commérage, Ami féérique, Compagnon animal magique, Mentor
Plus de trois ressources de cette liste	+6	
Plus de six ressources de cette liste	+9	

**MINIMUM : La Résistance d'un agent potentiel ne peut pas être inférieure à 1.**

### Exemples :

En tant que Chef hors-la-loi possédant une demi-douzaine de subalternes, Adric a une Force de Résistance de 0. Godfroi est un Marchand, ce qui lui coûte 0 point : son Influence temporelle passe donc sa Force de Résistance à +1.

## La Résistance des agents

Un agent que l'on vient de contacter a une Force de Résistance, qui représente sa réticence à servir le principal. Plus l'agent est puissant et compétent, plus sa Résistance sera grande, comme indiqué dans le tableau de la page suivante. Le personnage réduit cette Force de Résistance en utilisant les méthodes indiquées dans les sections Recruter des agents. Quand la Force de Résistance de l'agent potentiel atteint zéro, il tombe sous l'influence du principal, qui doit alors développer une Force de Contrainte minimale de +1 pour pouvoir utiliser l'agent. Le principal peut continuer d'augmenter la valeur de Contrainte en utilisant les méthodes indiquées dans l'Entretien des agents, plus bas, jusqu'à un maximum de +6, qui représente un agent fanatiquement dévoué. Les exemples présentés dans ce tableau ne tiennent compte que des Vices et Vertus présentés dans Ars Magica 5e édition. Les suppléments contiennent souvent de nouvelles Vertus et de nouveaux Vices, que la troupe estime au coût qu'elle souhaite.

Les agents créés dans ce tableau n'ont pas besoin d'équilibrer leurs Vices et Vertus. Les joueurs devraient simplement tenir compte des ressources que l'agent utilisera en jeu. Les individus présentant de nombreuses caractéristiques précieuses sont si rares qu'aucun personnage-joueur ne pourrait réalistement en trouver un. Le conteur peut introduire ce genre d'individus comme des cibles de recrutement et comme récompense pour les jeux bien menés. Les mages hermétiques ne sont jamais des agents.

### L'ENTRETIEN DES AGENTS

Les agences ne sont pas des choses statiques. La mort fait inévitablement partie de la vie en Europe Mythique et il arrive qu'un principal perde des agents à cause d'événements d'histoire ou d'événements échappant à son contrôle. Le fait de posséder une agence n'est donc pas très différent de posséder un Vice d'histoire en cela que les personnages qui possèdent ces agences peuvent se retrouver contraints de s'impliquer dans des histoires destinées à les entretenir.

Par exemple :

- Un agent que l'on presse régulièrement pour obtenir des informations sensibles pourrait développer une réputation de balance, ce qui réduira son efficacité générale.
- Un agent recruté par chantage pourrait bien découvrir que ce n'est que du bluff.
- Un agent pourrait se faire accuser d'un crime qui le conduira à la mort s'il est déclaré coupable.
- Un agent pourrait trouver la mort, mais son frère ou son fils pourrait bien chercher à passer le même marché que lui avec son principal.

En fonction de la manière dont ces histoires se résolvent, la Force de Contrainte de l'agent impliqué peut diminuer d'un point ou plus et, si une Force de

Contrainte devait passer en-dessous de zéro, alors l'agent cesserait de travailler pour le principal. Les Forces de Contrainte ne peuvent augmenter que grâce à la participation active du principal et il existe, pour cela, deux méthodes majeures : les faveurs et l'argent.

Les faveurs sont un moyen efficace d'entretenir un agent et d'accroître sa Force de Contrainte. Le joueur du principal doit imaginer la façon dont son personnage peut aider l'agent, éventuellement en demandant conseil au conteur. Une fois que l'histoire a été jouée, le conteur remet des points d'expérience d'Aventure normalement, ainsi qu'un nombre égal de points d'expérience d'agence directement appliqués à la Force de Contrainte, qui répond au même schéma de progression que les Arts indiqués dans la table de Progression (ArM5, p. 62). Ces histoires peuvent se concentrer lourdement sur un seul agent, si bien que le conteur pourrait vouloir les diriger indépendamment du jeu principal ou impliquer d'autres joueurs comme antagonistes (voire même comme protagonistes).

**Exemple :** Des bandits volent régulièrement les provisions de Godfroi. Carolus décide donc d'utiliser des sorts de lecture des pensées pour découvrir quels sont les employés des bandits puis il organise une embuscade. Cela rapporte trois points d'expérience d'Aventure au mage. Le mage les dépense normalement mais le caractère impitoyable avec lequel il a traité le problème lui a aussi rapporté trois points d'expérience d'agence pour la Force de Contrainte de Godfroi, qui est désormais suffisante pour accroître sa Peur (Carolus) de +2 à +3.

L'argent peut servir à augmenter la Force de Contrainte d'un agent mais, en règle générale, les agents ne sont pas des employés et il n'est possible d'acheter la loyauté de quelqu'un que dans une certaine mesure. Pour certains types d'agents, ce pourrait donner l'impression suspecte que l'on essaye de les corrompre et le principal devra se montrer très prudent s'il compte ce genre d'individus dans son agence. Il est possible de remplacer cinq points d'expérience d'agence par une Livre mythique de biens matériels (ou un point par quatre shillings) sans qu'une histoire ne soit nécessaire. Le taux de change argent/points d'expérience d'agence peut varier en fonction de la richesse de l'agent : par exemple, l'argent liquide sera deux fois plus efficace pour un agent pauvre tandis qu'il sera deux fois moins efficace pour un agent riche. Cela dit, la Force de Contrainte ne peut jamais dépasser +3 par la remise d'argent. Si vous utilisez les règles de Richesse et de Pauvreté présentées dans Les Alliances (cf. chapitre 5 : Richesse et Pauvreté), il se peut que la troupe veuille imposer un coût d'entretien mineur régulier pour les agents : il est suggéré que dix points de Force de Contrainte divisés entre un ou plusieurs agents impliquent le même coût d'entretien que pour un seul serviteur non-spécialisé de l'alliance.



au sien, ses effets ne s'appliquent qu'aux agents de statut social supérieur au sien.

### Les tâches des agents

Tâche	FD du jet de persuasion	Exemple
<b>Fournir des informations courantes, faciles à obtenir</b>	3	<b>Relayer ce que disent les ragots aux sujets des événements de la veille sur la grand-place de la ville</b>
Fournir des informations sensibles, difficiles à obtenir	6	Découvrir l'adresse de la maîtresse de l'évêque
<b>Fournir des informations confidentielles, connues de quelques rares personnes</b>	9	<b>Découvrir quels sont les autres nobles qui appartiennent à la cabale diabolique du duc</b>
Réaliser une tâche Facile (Facteur de difficulté 6)	3	Persuader un marchand de laisser passer un mage possédant le Don tapageur
<b>Réaliser une tâche Difficile (Facteur de difficulté 12)</b>	6	<b>Voler un anneau au doigt d'une dame</b>
Réaliser une tâche Impressionnante (Facteur de difficulté 18)	9	Arranger un accident fatal du prince

### Les modificateurs des Facteurs de difficulté des jets de persuasion

Délai	Modificateur	
En quelques semaines	+0	
En quelques jours	+1	
En une journée	+3	
Risque personnel	Modificateur	Exemple
Pas de risque pour soi (un dé simple)	+0	Remettre un paquet à un marchand
Risque d'humiliation ou de réputation (tentative nécessitant un dé de tension, un dé de désastre)	+1	Remettre une prostituée à un marchand
Risque de blessure ou d'emprisonnement (tentative nécessitant un dé de tension, 3 dés de désastre)	+3	Transmettre une menace à un riche marchand
Risque de mort (tentative nécessitant un dé de tension, 5 dés de désastre)	+6	Transmettre une menace à l'évêque dans son propre palais

### Le revers de la médaille

Un personnage-joueur peut devenir un agent plutôt qu'un principal. Cela lui impose généralement le Vice d'histoire *Faveurs* mais il se peut aussi qu'un Mentor envisage de recruter le personnage dans son agence. Le principal du personnage, ou son dépositaire, contactera le personnage de manière irrégulière pour des informations ou de l'aide. Le joueur devrait réfléchir à ce que le principal possède sur son personnage et quelles seraient les conséquences s'il refusait de l'aider.



Au sein de l'Ordre d'Hermès, il est quatre Maisons qui sont unies autour d'une cause commune. Ce sont les Societates.

La maison Flambeau célèbre la lutte pour une cause : la justice de cette cause et l'honneur du combattant sont aussi importants l'un que l'autre. La maison Jerbiton recherche la beauté de la vie en la créant, en la préservant et en la vivant. La maison Tytalus s'épanouit dans le conflit, entre la nature et la loi qui se disputent l'âme du mage, et avec le monde qui l'entoure. Enfin, la maison Ex Miscellanea se rassemble autour de traditions nombreuses et variées, allant des guérisseurs, dont la lignée remonte à la Grèce antique, aux nécromanciens, qui n'ont derrière eux qu'une histoire vieille d'à peine un siècle.

Ce volume présente en détail les Societates, offrant les règles et les historiques essentiels pour votre saga.