



Version 0.35 – J. Darmont – 2016

Table des matières

| | |
|--|----|
| Préambule | 3 |
| Liste des abréviations | 3 |
| Remerciements | 3 |
| Création de personnage..... | 3 |
| Concepts d'alliance et de personnage | 3 |
| Compétences | 4 |
| Vertus et vices..... | 6 |
| Confiance | 7 |
| Système de base..... | 7 |
| Combat..... | 8 |
| Combat en mêlée | 8 |
| Combat à distance..... | 9 |
| Dégâts et blessures | 9 |
| Magie hermétique | 10 |
| Lancement de sorts | 10 |
| Certamen | 13 |
| Enchantements | 13 |
| Objets magiques..... | 13 |
| Potions..... | 14 |
| Rituels de longévité | 14 |
| Familiers..... | 14 |
| Apprentis..... | 14 |

| | |
|---|----|
| Évolution des personnages | 15 |
| Étude | 15 |
| Vieillessement | 15 |
| Crépuscule | 15 |
| Annexe 1 : Liste des tableaux | 17 |
| Annexe 2 : Récapitulatif des formules | 17 |
| Annexe 3 : Conversion ArM5-ArML | 18 |
| Personnages et créatures | 18 |
| Effets magiques | 18 |
| Annexe 4 : Feuille de personnage | 18 |

Préambule

Ars Magica fait indéniablement partie des jeux qui ont marqué l'histoire rôliste, mais il faut avouer qu'intrinsèquement (tout sur la magie, jeu sur le long terme...), ainsi qu'au fil des éditions et des suppléments, c'est devenu un jeu assez compliqué et possiblement intimidant. Cette version *light* (voire *ultralight*) a pour objectif d'en faciliter l'accès, en en conservant les grands principes tout en les réduisant à leur substantifique moelle. Du coup, et aussi pour ne pas empiéter sur les droits des éditeurs d'Ars Magica, vous pourrez difficilement jouer avec ce document seul. Posséder le jeu est en effet indispensable pour y trouver la définition de tous ses concepts, la description de son contexte, etc. Mais j'espère qu'il servira aux débutants, pour animer des parties de découverte ou encore aux vieux comme moi qui n'ont plus autant de temps pour jouer.

Liste des abréviations

- Ars Magica 5^e édition : ArM5
- Ars Magica light : ArML

Remerciements

- POP, du forum CasusNo¹, pour l'idée des concepts en un mot.
- Imrryan² sur le forum CasusNo et G+, pour m'avoir rappelé mon intention initiale et incité à dégraisser le mammoth encore plus avant (l'idée des difficultés pour les actions et les sortilèges, c'est lui).
- Mugen, du forum CasusNo, pour la simplification des armes et armures.
- Hibbs, du forum CasusNo, pour sa superbe feuille de perso³.
- Damien Rieu, pour ses réflexions sur l'impact des simplifications sur le long terme d'une saga.
- AG, Did, Gillou et Mig, mes cobayes.
- *Last but not least*, Michaël de Verteuil et ses Heretic's Corner dans Hermes' Portal⁴, pour l'inspiration, pour l'usage du dé et sans doute plus encore.

Création de personnage

Concepts d'alliance et de personnage

En premier lieu, à moins de jouer en *one shot*, il est bon, voire indispensable, que les joueurs se mettent d'accord sur un concept de groupe, en l'occurrence d'alliance à Ars Magica. Ensuite, chacun d'entre eux peut plus facilement positionner le concept de son ou ses personnages. Chaque concept doit s'énoncer en un seul mot clé (ça paraît dingue, mais ça marche) et être connu de toute la troupe.

¹ <http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=24&t=23351>

² <http://imrryan.wordpress.com>

³ http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=8018

⁴ <http://styren.pagesperso-orange.fr/hermesportal/hermes1.htm>

Exemples de concepts d'alliance : décadente, politique, lutte, riche, menacée, intégrée, citadine, isolée...

Exemples de concepts de mage : hoplite, chercheur, manipulateur, ambitieux, leader, volontaire, ascendance Diedne, bizarre...

Compétences

Les personnages d'ArML sont principalement définis (techniquement parlant, s'entend) par des compétences, subdivisées en trois catégories (Tableau 1) :

- compétences communes, que tout le monde peut utiliser, même sans entraînement ;
- compétences spécialisées, que seuls les personnages entraînés peuvent utiliser ;
- arts magiques, réservés aux mages.

| Compétences communes | Compétences spécialisées |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| Athlétisme | Concentration |
| Attention | Connaissance de l'Ordre d'Hermès |
| Charme | Droit |
| Combat à distance | Instruction |
| Combat en mêlée | Langues anciennes ¹ |
| Connaissance de l'Europe Mythique | Médecine |
| Discrétion | Occultisme |
| Interprétation | Parma magica |
| Intrigue | Pouvoir surnaturel ⁶ |
| Langues ⁵ | Profession ⁷ |
| Survie | Théorie de la magie |

TABLEAU 1 : LISTE DES COMPETENCES

Le Tableau 2 précise la portée des compétences d'ArML en indiquant les compétences d'ArM5 qu'elles recouvrent. Les arts ne figurent pas dans ce tableau car ils ne sont pas modifiés.

| Compétences ArML | Compétence(s) ArM5 |
|-----------------------------------|---|
| Athlétisme | Athlétisme, Équitation, Natation |
| Attention | Attention |
| Charme | Charme, Commandement, Marchandage, Ripaille |
| Combat à distance | Archerie, Armes de jet |
| Combat en mêlée | Bagarre, Armes à deux mains, Armes à une main |
| Concentration | Concentration, Finesse, Pénétration |
| Connaissance de l'Europe mythique | Connaissance (domaine), Connaissance (organisation) |
| Connaissance de l'Ordre d'Hermès | Connaissance (Ordre d'Hermès), Droit hermétique |
| Discrétion | Discrétion, Doigts agiles |

⁵ Les langues ne se développent pas grâce à des compétences séparées, mais à l'aide d'une seule, dont le niveau donne le nombre de langues maîtrisées.

⁶ Parmi Changeforme, Double vue, Empathie avec les animaux, Hypnotisme, Musique enchanteresse, Perception de la sainteté et de la malignité, Prémonitions, Sens de la nature, Sensibilité à la magie et Sourcier.

⁷ Par exemple : charpentier, jongleur, marin, charretier, forgeron, intendant... La compétence recouvre tous les savoir-faire liés à la profession.

| Compétences ArML | Compétence(s) ArM5 |
|---------------------|---|
| Droit | Droit civil et canon, Droit commun |
| Instruction | Arts libéraux, Enseignement, Philosophies, Théologie |
| Interprétation | Interprétation, Musique, Tromperie |
| Intrigue | Intrigue, Connaissance des gens, Étiquette |
| Langues | Langue |
| Langues anciennes | Langue ancienne |
| Médecine | Médecine, Chirurgie |
| Occultisme | Connaissance de l'occulte, Connaissance de la féerie, Connaissance de la magie, Connaissance du divin |
| Parma magica | Parma magica |
| Pouvoir surnaturel | Une compétence surnaturelle |
| Profession | Profession, Artisanat, Enseignement |
| Survie | Survie, Chasse, Connaissance des animaux |
| Théorie de la magie | Théorie de la magie |

TABLEAU 2 : RECOUVREMENT DES COMPETENCES ENTRE ARML ET ARM5

À sa création, un personnage dispose du niveau 1 en langues (pour connaître sa langue maternelle). Les personnages non-mages ont également deux autres compétences au niveau 1 dont, assez typiquement, leur profession. Les mages eux, ont les compétences suivantes au niveau 1 (compétences sans lesquelles ils ne seraient pas des mages à part entière) : connaissance de l'Ordre d'Hermès, instruction, langues anciennes (Latin), *parma magica* et théorie de la magie.

De plus, les joueurs achètent des niveaux de compétences supplémentaires avec un nombre de points de développement égal à l'âge du personnage. Les mages reçoivent en sus 30 points de développement à dépenser dans les arts magiques. Le coût des niveaux de compétence est donné par le Tableau 3. Par défaut, le niveau des compétences communes et des arts magiques est 0 (uniquement pour les mages pour ces derniers, bien sûr !). Les compétences spécialisées non connues d'un personnage ne peuvent simplement pas être employées.

compétences : âge du personnage points de développement

arts magiques : 30 points de développement

| Niveau de compétence | Pts de dév pour acquérir | Pts de dév pour augmenter |
|----------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 2 |
| 3 | 6 | 3 |
| 4 | 10 | 4 |
| 5 | 15 | 5 |
| 6 | 21 | 6 |
| 7 | 28 | 7 |
| 8 | 36 | 8 |
| 9 | 45 | 9 |
| 10 | 55 | 10 |

TABLEAU 3 : COUT DES COMPETENCES

Vertus et vices

Afin de personnaliser plus avant les personnages, il est possible de leur choisir une vertu (Tableau 5), et ce sans contrepartie. Les vertus réservées aux mages sont indiqués dans le Tableau 5 par un astérisque. Les mages (à tout seigneur, tout honneur) bénéficient d'une vertu supplémentaire en fonction de la maison à laquelle ils appartiennent (Tableau 4).

Il est également possible de choisir librement à son personnage un défaut (appelé vice) qui, lorsqu'il entre en jeu et met le personnage en mauvaise posture, permet de (re)gagner un point de confiance (voir ci-dessous).

| Maison | Vertu | Effet |
|----------------|--|--|
| Bjornaer | Animal de cœur | Permet de se transformer à volonté en son animal de cœur |
| Bonisagus | Expertise en Théorie de la magie ou en Intrigue | Cf. Tableau 5 |
| Criamon | L'Énigme | Octroie la compétence Sagesse énigmatique, qui aide à surmonter le crépuscule, au niveau 1 |
| Ex Miscellanea | Vertu hermétique au choix (dont expertise dans un art magique) | Cf. Tableau 5 |
| Flambeau | Expertise en Ignem ou Perdo | Cf. Tableau 5 |
| Guernicus | Prestige hermétique | Cf. Tableau 5 |
| Jerbiton | Don de velours | Cf. Tableau 5 |
| Mercere | Expertise en Creo ou Muto | Cf. Tableau 5 |
| Merinita | Magie féerique | Evite au mage des dés de désastre supplémentaires dans les auras féeriques |
| Tremere | Expertise en <i>certamen</i> | Cf. Tableau 5 |
| Tytalus | Confiance en soi | Cf. Tableau 5 |
| Verditius | Magie de Verditius | Permet d'ajouter une compétence d'artisanat (profession) aux totaux de laboratoire utilisés pour créer des objets magiques |

TABLEAU 4 : VERTUS OCTROYEES PAR LES MAISONS HERMETIQUES

| Vertu | Effet |
|---------------------------|--|
| Amour véritable (PJ) | Octroie un bonus de 2 aux jets de dés liés à cet amour |
| Ange gardien / Relique | Confère une puissance divine (et donc une résistance magique, mais incompatible avec la parma magica) de 3 |
| Chance / Confiance en soi | Le personnage dispose de deux points de confiance supplémentaires à la création |
| Contacts sociaux | Un jet de charme, de connaissance de l'Europe mythique ou d'intrigue contre un facteur de difficulté de 6 permet d'avoir un contact dans la ville/région où arrive le personnage. Le facteur de difficulté augmente dans un endroit peu fréquenté. |
| Don de velours* | Élimine la difficulté de +2 aux interactions sociales due au Don |
| Expertise | Le niveau effectif d'une compétence est augmenté de 2 |

| Vertu | Effet |
|----------------------|---|
| Immunité | Le personnage est immunisé contre un danger précis (feu, noyade, armes en fer...) |
| Magie contrôlée* | Les sortilèges du personnage peuvent être annulés par sa simple concentration. |
| Magie subtile* | Lancement de sortilège sans difficulté de +2 si les gestes et les paroles adéquats ne sont pas effectués / prononcés ⁸ |
| Pouvoir surnaturel | Vertu nécessaire pour développer la compétence correspondante, dont la valeur de départ est 0 |
| Prestige hermétique* | Le personnage est respecté par les autres mages, qui tendent à l'écouter et à lui obéir |
| Protection | Une personnalité puissante (noble, ecclésiastique...) protège le personnage |
| Sang féérique | Seuils de vieillissement à 50 et 100 ans au lieu de 35 et 50 ans |
| Statut social élevé | Noble, riche bourgeois, ecclésiastique de haut rang... |

TABLEAU 5 : LISTE DES VERTUS

Confiance

Les personnages disposent d'un capital de 3 points de confiance au début d'un scénario. Chaque point de confiance dépensé permet de diminuer le facteur de difficulté d'un jet de dé de 2, y compris *a posteriori*. Plusieurs points de confiance peuvent être dépensés pour un même jet. Si le conteur le permet, les points de confiance peuvent aussi être utilisés pour influencer de façon mineure sur le cours du scénario (« Tiens, je ne connaîtrais pas le curé du village, par hasard ? »).

Système de base

Hors gestion de la magie et du combat, qui nécessitent quelques précisions supplémentaires, les jets de dés permettent à un personnage de réussir une action de la manière suivante dans ArML :

1d6 + niveau de compétence ≥ facteur de difficulté.

Sur un résultat de 1, on relance un ou plusieurs dés (à l'appréciation du conteur). Si au moins un nouveau 1 est obtenu, c'est un désastre ! Compte-tenu du passage du d10 dans ArM5 au d6 dans ArML, il faut diminuer nettement le nombre de dés de désastre et traiter les désastres simples comme des contretemps gênants plutôt que des catastrophes majeures (Tableau 6). En l'absence de désastre, le résultat de 1 au dé est conservé. Sur un résultat de 6 au dé de tension, on relance le dé et on double son résultat. En cas de nouveau 6, on relance et on quadruple, etc.

| Dés de désastre ArML | Probabilité de désastre | Correspondance dés de désastre ArM5 |
|----------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| 1 | 2,7 % | 3 |

⁸ D'aucuns appellent cette vertu « Psi ».

| Dés de désastre ArML | Probabilité de désastre | Correspondance dés de désastre ArM5 |
|----------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| 2 | 5,1 % | 7 |
| 3 | 7 % | 10+ |

TABLEAU 6 : RISQUES DE DESASTRE

Le facteur de difficulté de base d'un jet de dé est 6. Pour chaque élément susceptible de compliquer l'action, le conteur ajoute 2 au facteur de difficulté. Pour chaque élément facilitant, le conteur retire 2 au facteur de difficulté. Par exemple, un personnage veut escalader une paroi : difficulté 6. La paroi est verticale : +2. La paroi est en surplomb : +2. La pluie rend le haut de la paroi glissante : +2. Le personnage n'a aucun équipement spécifique : +2. Facteur de difficulté final : 14 ; ça ne va pas être de la tarte ! Imaginons maintenant une paroi de taille modeste (6), dotée de prises faciles (-2). Le facteur de difficulté tombe à 4.

facteur de difficulté = 6 +2 par élément de difficulté -2 par élément de facilité

Contrairement à ArM5, les jets de dés dans ArML sont toujours des dés de tension. L'idée est de ne demander des jets de dés *que* dans les situations de stress ou d'incertitude. Dans des conditions normales, le conteur doit considérer qu'un niveau de compétence supérieur ou égal au facteur de difficulté permet au personnage de réussir l'action automatiquement.

Lorsque deux personnages ou créatures s'opposent, leur niveau de compétence, si la compétition est amicale, ou le résultat du dé de tension, si l'enjeu est plus important, constitue le facteur de difficulté de l'adversaire. Concrètement, le meilleur niveau ou résultat du dé de tension l'emporte. En cas d'égalité à un jet de dé, le meilleur niveau de compétence départage les protagonistes. S'ils sont égaux, personne ne prend le dessus. La confrontation peut alors cesser ou se poursuivre, au gré des participants.

Combat

Combat en mêlée

Le combat en mêlée est un cas particulier d'opposition. Les deux protagonistes lancent un dé de tension par tour de combat. On calcule pour le vainqueur un avantage d'attaque, qui est la différence entre les deux jets de dé et sert à calculer les dégâts infligés au perdant (voir ci-dessous). Si un personnage fait face à plusieurs adversaires (en pratique, un maximum de 4 ou 5), son dé de tension est pénalisé du nombre d'adversaires au-dessus de 1 (soit -2 pour 2 adversaires, -3 pour 3, etc.) et les résultats évalués adversaire par adversaire. Par exemple, un personnage face à deux adversaires peut être touché par les deux, par un seul et blesser l'autre, ou même atteindre les deux s'il est suffisamment talentueux ou chanceux ! D'autres modificateurs peuvent être appliqués par le conteur, par exemple si l'un des adversaires est en position favorable (surélevée +2, adversaire de dos +4, adversaire pris par surprise +2, être armé face à un adversaire sans arme +2, par exemple).

Options de combat (à déclarer avant le jet de dé) :

- Posture défensive : +2 au dé de tension mais aucun dégât ne peut être occasionné à l'adversaire.
- Désarmer : si l'avantage d'attaque est supérieur ou égal à 4, l'adversaire est désarmé mais ne subit pas de dégât.
- Faire chuter : si l'avantage d'attaque est supérieur ou égal à 2, l'adversaire chute et l'avantage d'attaque est réduit de 2.
- Immobiliser (à mains nues) : si l'avantage d'attaque est supérieur ou égal à 4, l'adversaire est immobilisé et l'avantage d'attaque est réduit de 4.

Combat à distance

Le combat à distance ne nécessite qu'un jet de tension contre le facteur de difficulté de base (6), modifié par le Tableau 7. L'avantage d'attaque est ici la différence entre le jet de dé et le facteur de difficulté.

| Circonstances | Modificateur au facteur de difficulté |
|------------------------|---------------------------------------|
| Cible de petite taille | +2 |
| Cible de grande taille | -2 |
| Cible mouvante | +2 |
| Cible à couvert | +2 |
| Portée courte | -2 |
| Portée lointaine | +2 |

TABLEAU 7 : MODIFICATEURS DE DIFFICULTE EN COMBAT A DISTANCE

Dégâts et blessures

Les dégâts consécutifs à un combat se calculent en deux temps :

1. **total de dégâts = avantage d'attaque + dégâts de l'arme** (Tableau 8) – **protection du défenseur** (Tableau 9) ;
2. évaluation de la blessure en fonction du total de dégâts (Tableau 10). Les modificateurs dus aux blessures sont cumulatifs.

| Famille d'armes ⁹ ArML et équivalence ArM5 | Dégâts |
|---|--------|
| Poings | 0 |
| Armes légères/improvisées : pieds, gantelet, trique, dague couteau, gourdin, hachette, pique courte, épée courte, outil agricole, bâton, pierre, fronde | 1 |
| Armes moyennes : hache, lance, masse et chaîne, épée longue, massue, pique longue, hache de jet, javeline, arc court | 2 |
| Armes lourdes : masse, fléau, arme d'host, hache d'armes, grande épée, marteau d'armes, arc long | 3 |

TABLEAU 8 : DEGATS DES ARMES

| Famille d'armures ¹⁰ ArML et équivalence ArM5 | Protection |
|--|------------|
|--|------------|

⁹ Option : La compétence combat (à distance ou en mêlée) doit être supérieure ou égale aux dégâts d'une arme pour que cette dernière puisse être maniée sans gêne par un combattant. Dans le cas contraire, ce dernier subit un malus égal à la différence entre les dégâts de l'arme et son niveau de compétence lors du jet de combat en opposition.

| Famille d'armures ¹⁰ ArML et équivalence ArM5 | Protection |
|---|------------|
| Tissu | 0 |
| Armures légères : rembourrage/cuir | 1 |
| Armures moyennes : cuir épais, cuir renforcé de métal, écailles de cuir | 2 |
| Armures lourdes : écailles métalliques, cotte de mailles | 3 |
| Bouclier | +1 |

TABLEAU 9 : PROTECTION DES ARMURES

| Total de dégâts | Blessure | Effet |
|-----------------|----------------|--|
| 0-1 | Eraflure | Aucun |
| 2-3 | Blessure | +2 au facteur de difficulté de tous les jets |
| 4-5 | Blessure grave | +4 au facteur de difficulté de tous les jets |
| 6+ | Coma | Le personnage ne peut plus agir |

TABLEAU 10 : DEGATS ET BLESSURES

Les blessures peuvent être traitées individuellement soit par magie, auquel cas la blessure disparaît purement et simplement, soit grâce à la compétence médecine. Le médecin effectue alors un jet dont la difficulté est égale à 4 + le modificateur au facteur de difficulté occasionné par la blessure. Le modificateur d'un coma est considéré comme +6. En cas de réussite, la gravité de la blessure diminue d'un cran (par exemple, une blessure grave devient blessure). Ne pas soigner un personnage dans le coma a toutes les chances d'aboutir à une issue fatale (à l'appréciation du conteur). Enfin, les blessures se soignent aussi toutes seules, avec le temps (Tableau 11). Evidemment, un conteur sadique pourra infliger des séquelles au personnage si elles ne sont pas soignées.

| Blessure | Temps de récupération naturelle |
|----------------|---------------------------------|
| Blessure | Quelques jours |
| Blessure grave | Quelques semaines |
| Coma | Quelques mois |

TABLEAU 11 : TEMPS DE RECUPERATION DES BLESSURES

Magie hermétique

Lancement de sorts

Pour lancer un sort avec succès, un mage doit réussir un jet de tension utilisant deux compétences : une technique et une forme. Le facteur de difficulté est égal à un niveau fixé par le conteur (des exemples sont fournis dans le Tableau 12). Le facteur de difficulté peut éventuellement (à la discrétion du conteur) être modifié par l'aura mystique des lieux (+2 pour une aura hostile forte, infernale ou divine, +4 si elle est très forte ; et vice versa pour une aura favorable, magique ou féérique). Lorsqu'un mage hermétique lance un sort dans une aura étrangère, sur un jet de dé de 1, ajoutez un dé de désastre dans une aura forte et deux dés

¹⁰ Option : La compétence athlétisme du porteur d'une armure doit être supérieure ou égale à sa valeur de protection, sans quoi le porteur est encombré et subit un malus égal à la différence entre la protection de l'armure et son niveau de compétence pour tous jets d'athlétisme, combat (à distance ou en mêlée), discrétion et profession (au cas où un fada pratique en armure).

dans une aura très forte. De même, utiliser du vis brut, sous la forme d'un point de développement, permet de diminuer de 2 points le facteur de difficulté, au prix d'un dé de désastre supplémentaire sur un jet de 1. C'est tout ! *Exit* les sorts spontanés, formels et les rituels.

1d6 + technique + forme ≥ facteur de difficulté

| Facteur de difficulté | Exemples d'effets magiques |
|-----------------------|--|
| 6 | Annuler un sort / un effet dans un objet de difficulté inférieure (PeVi) Distinguer/dissiper les illusions de difficulté inférieure (In/Pelm) Inverser les effets d'un sort de difficulté inférieure (MuVi) Percevoir une aura (InVi) Renvoyer un sort de difficulté inférieure (ReVi) Tout effet mineur : créer une étincelle (Crlg), modifier des couleurs (Mulm), etc. |
| 7 | Créer du brouillard (CrAu) Détecter un poison (InAq) Faire pourrir (PeAn/Co/He) Pratiquer la télékinésie sur de petits objets (ReTe) Se protéger contre les animaux/créatures élémentaires/magiques/les esprits (ReAn/Au/Aq/Ig/Te/Vi/Me) |
| 8 | Calmer (ReAn/Me) Camoufler son sceau de magicien (MuVi) Créer une puanteur (CrAu) Détruire des habits (PeAn/He) Endormir/éveiller (ReMe) Exalter sa présence, son charge (Mulm/ReMe) Faire de la lumière (Crlg) Lévisiter (ReCo) Parler dans l'esprit de quelqu'un (CrMe) Se protéger contre les armes en bois/en métal (ReHe/Te) |
| 9 | Augmenter la protection d'une armure d'1 point (MuAn/Te) Changer de visage (MuCo/Im) Effrayer (ReAn/Me) Entendre/voir à distance (InAu/Im) Gâter de la nourriture/des boissons (MuAn/He/Aq) Paralyser (ReAn/Co) Parler avec un cadavre (InCo) Propulser un navire (ReAq/CrAu) Repérer un point d'eau (InAq) Sauter haut/loin (ReCo) Susciter une émotion (CrMe) |
| 10 | Accélérer la récupération (CrAn/Co) Animer les végétaux (ReHe) Apaiser le vent (ReAu) Créer une haie dense, un pont (CrHe) Détecter le mensonge (PeMe) Détruire un mur ou une armure (PeTe) Localiser une personne (InCo) Prévenir la putréfaction (CrAn/Co/He) Provoquer une blessure légère, endommager légèrement une structure (PeAn/Co/He/Te CrAq/Au/Te/Ig) Se frayer un chemin dans un regio (InVi) |

| Facteur de difficulté | Exemples d'effets magiques |
|-----------------------|---|
| | Se rendre invisible (PeIm) Soigner une blessure légère, réparer une structure légèrement endommagée (CrAn/Co/He/Te) |
| 11 | Assécher une source (PeAq) Créer une muraille de pierre (CrTe) Créer une personne illusoire (CrIm) Créer une zone d'obscurité (Pelg) Détruire une maison (PeTe) Devenir plus robuste (+1 en protection) (MuAn/Co) Éveiller un arbre (MuHe) Faire chuter la température en dessous de 0° (Pelg) Faire suffoquer (PeAn/Co/Au CrAq) Infliger une maladie grave comme la lèpre (PeAn/Co) Invoquer une petite tempête (CrAu) Parler avec un arbre/point d'eau/rocher (InHe/Aq/Te) Parler une langue inconnue (InMe) Provoquer une blessure grave, endommager gravement une structure (PeAn/Co/He/Te CrAq/Au/Te/Ig) Se protéger contre le feu et la chaleur (Relg) Soigner une blessure grave, réparer une structure gravement endommagée (CrAn/Co/He/Te) Transformer en animal (Mu) Voir dans l'obscurité (InAu/MuCo) |
| 12 | Animer et contrôler un arbre (ReHe) Dédoubler son image (Relm) Faire geler un plan d'eau (ReAq) Percevoir la magie résiduelle (InVi) Provoquer le crépuscule chez un mage (CrVi) Provoquer un coma, rendre une structure inutilisable (PeAn/Co/He/Te CrAq/Au/Te/Ig) Provoquer un tremblement de terre, une fissure (ReTe) Soigner un coma, réparer une structure inutilisable (CrAn/Co/He/Te) Sonder un esprit (InAn/Me) Voler (CrAu/ReCo) |
| 13 | Animer un cadavre (ReCo) Aveugler (PeAn/Co) Bénir les cultures (CrHe) Créer un cheval ou une toile d'araignée géante (CrAn) Créer une tour de pierre (CrTe) Invoquer une éclipse solaire (Pelg) Réécrire des souvenirs (MuMe) Se téléporter (ReCo) Transformer en créature magique (MuAn/Co) Transformer en végétal (Mu) |
| 14 | Asservir (ReAn/Me) Conjurier un fantôme (ReMe) Déclencher une avalanche (ReTe) Détourner les visiteurs d'une zone (ReMe) Inonder une zone (CrAq) Percevoir la magie active (InVi) Provoquer un tsunami (ReAq) |

| Facteur de difficulté | Exemples d'effets magiques |
|-----------------------|---|
| | Rendre fou (PeMe) Transformer en gaz, en liquide ou en minéral (Mu) Tuer (PeAn/Co) |
| 15 | Appeler le beau temps (ReAu) |
| 16 | Invoquer un essaim de sauterelles destructeur (CrAn) Provoquer la sécheresse (PeAq) |
| 17 | Provoquer une épidémie (PeAn/Co) |
| 18 | Rendre une forêt hantée (MuHe) |
| 19 | Echanger deux esprits (ReMe) Maudire un village en sapant le moral des habitants (PeMe) Provoquer un ouragan (CrAu) |

TABLEAU 12 : FACTEURS DE DIFFICULTE DES EFFETS MAGIQUES

Si la cible du sortilège dispose d'une résistance magique (*parma magica* + score de la forme employée ; ou bien une puissance mystique, dont on considère alors la magnitude, c'est-à-dire son score divisé par 5), il faut vérifier que le total de pénétration (ci-dessous) est supérieur ou égal à la résistance magique.

total de pénétration = jet – facteur de difficulté ≥ résistance magique

Certamen

Le *certamen* fonctionne comme un combat physique, aux différences suivantes près :

- une combinaison technique + forme remplace la compétence de combat ;
- la concentration remplace les dégâts de l'arme ;
- la *parma magica* remplace la protection de l'armure ;
- les blessures sont métaphoriques et disparaissent quelques minutes après le duel.

Enchantements

Tous les enchantements se basent sur le total de laboratoire suivant.

total de laboratoire = technique + forme + théorie de la magie

Objets magiques

Placer un effet magique dans un objet permet de s'affranchir de l'incertitude inhérente au lancer de sortilège sur le terrain. Il est également possible de placer plusieurs effets dans un même objet (il faut juste éviter de le perdre !). Une fois investi de pouvoirs, un objet est activé sans jet de dé (le conteur peut toutefois, s'il le souhaite, en limiter le nombre d'utilisations quotidiennes). Une saison est nécessaire pour créer un objet magique. Pour cela, la condition suivante doit être vérifiée.

total de laboratoire ≥ facteur de difficulté de l'effet magique

La création d'un objet magique nécessite également l'investissement d'un nombre de points de développement égal au facteur de difficulté de l'effet magique divisé par cinq (arrondi au-dessus).

points de développement pour créer un objet magique = (facteur de difficulté ÷ 5)+

Il est enfin important de noter le total de pénétration de certains objets, qui est fixé au moment de leur création.

total de pénétration = total de laboratoire – facteur de difficulté

Potions

Les potions fonctionnent comme des objets magiques à usage unique et sans pouvoir de pénétration. La différence entre le total de laboratoire et le facteur de difficulté donne le nombre de doses produites en une saison.

Rituels de longévité

Réaliser un rituel qui arrête le vieillissement nécessite un total de laboratoire Creo Corpus supérieur ou égal à l'âge du sujet divisé par 5 et l'investissement d'autant de points de développement. Le rituel doit être renouvelé tous les 15 ans à partir de 35 ans. Il est possible de pratiquer ce rituel pour un tiers, ce qui augmente le facteur de difficulté de 6.

total de laboratoire CrCo ≥ âge ÷ 5 (+6 pour un tiers)

Familiers

Se lier avec un animal (de préférence magique) prend deux saisons : une pour trouver la bestiole (ce qui nécessite en général une aventure) et une pour forger le lien. Cette seconde tâche nécessite un total de laboratoire Creo Animal (ou toute autre forme appropriée, comme Auram pour un oiseau) ou Vim supérieur ou égal à 6 + la puissance mystique de la bête (exprimée sous forme de magnitude, c'est-à-dire en la divisant par 5) et coûte un nombre de points de développement égal à la puissance mystique du familier.

forger le lien : total de laboratoire Cr* ≥ 6 + puissance mystique

points de développement pour lier un familier = puissance mystique

Une fois le lien forgé, mage et familier sont connectés par un lien télépathique et peuvent utiliser la résistance magique l'un de l'autre (sans cumul, bien sûr, on choisit la meilleure). Ils héritent également d'une compétence de leur compagnon. Le familier cesse de vieillir et ne meurt généralement que lorsque son mage succombe ou part en crépuscule final.

Apprentis

Prendre un apprenti, c'est passer quinze ans à enseigner la magie une saison par an à un gamin, avec tout ce que cela peut comporter de tracas. Le bon côté de la chose, c'est que l'apprenti gagne en général un point de développement par an à investir dans la théorie de la magie, qu'il peut utiliser pour aider son *parens* dans ses travaux de laboratoire. Sa compétence s'ajoute alors à celle du mage. En général, trouver un apprenti prend une saison et peut donner lieu à une aventure.

Un familier qui a hérité de la compétence théorie de la magie de son compagnon mage lors du forgeage du lien peut également lui prêter main forte de cette manière. Avoir plus d'un aide de

laboratoire est possible, mais dans ce cas les scores de théorie de la magie ne se cumulent pas, on ne conserve que le plus haut (tous ces gens ont tendance à se gêner plus qu'autre chose).

Évolution des personnages

Étude

Quelle que soit la façon d'étudier, en observant un maître ou en recevant son enseignement, en pratiquant une activité ou en s'entraînant, en lisant des livres ou en expérimentant sur du vis brut, un personnage reçoit des points de développement. Les vulgaires (compagnons et servants) en reçoivent en général un par saison, les mages, qui ont plus de « temps libre », deux. De plus, les points de développement ne représentent pas uniquement des points d'expérience, mais aussi des ressources (argent, composantes magiques, matériel de laboratoire, vis brut...). Aux points de développement saisonniers s'ajoutent ceux récoltés en partant à l'aventure (cela devrait constituer une motivation, même si elle est mécanique), qui sont à la discrétion du conteur. Les points de développement peuvent être accumulés sans limite.

Vieillesse

Pour faire simple, à moins qu'un personnage ne soit sous l'effet d'un rituel de longévité, il commence à vieillir à 35 ans, âge auquel ses compétences physiques n'évoluent plus. À 50 ans, les compétences n'évoluent plus du tout (voire régressent) et il est temps de mettre le personnage à la retraite car il ne va pas tarder à calencher.

Crépuscule

En général, les mages ne meurent pas de vieillesse (c'est vulgaire¹¹) mais sombrent dans le crépuscule. Différents événements peuvent leur faire gagner des points de crépuscule.

- Tout désastre à un lancer de sortilège dans une aura étrangère ou double désastre dans une aura magique peut provoquer un crépuscule temporaire. Pour l'éviter, il faut réussir un jet de théorie de la magie (qui mesure la maîtrise de son pouvoir, dans ce cas) contre un facteur de difficulté égal aux points de crépuscule actuels du mage. Un crépuscule temporaire fait gagner d'office un point de crépuscule. Il faut ensuite le maîtriser avec un jet de sagesse énigmatique¹² de difficulté 6, éventuellement modifié par l'aura des lieux (au gré du conteur). Un échec cause un point de crépuscule supplémentaire, voire deux en cas de désastre ; une réussite donne des points de développement à l'appréciation du conteur. Les mages Criamon, qui ont une grande maîtrise du crépuscule et le recherchent parfois pour en tirer bénéfice, peuvent s'ils le souhaitent ajouter ou retrancher leur score de sagesse énigmatique à la difficulté du jet de théorie de la magie visant à éviter le crépuscule.

éviter le crépuscule temporaire : jet de théorie de la magie \geq points de crépuscule du mage

¹¹ Lagerfeld style

¹² Oui, seuls les Criamon ont un score supérieur à zéro dans cette compétence.

maîtriser le crépuscule : jet de sagesse énigmatique ≥ 6 + modificateur aura

- Chaque lancement d'un rituel de longévité cause un point de crépuscule.
- Forger un lien avec un familier cause un point de crépuscule.
- Le score dans l'art magique Vim s'ajoute aux points de crépuscule.¹³

Quand un mage atteint 24 points de crépuscule, il part en crépuscule final. Faites dans le grandiose !

¹³ Si des mages ont l'idée saugrenue de ne pas développer cet art, limitez le nombre de points de développement qu'ils peuvent investir dans leurs enchantements à leur score de Vim.

Annexe 1 : Liste des tableaux

| | |
|---|----|
| Tableau 1 : Liste des compétences..... | 4 |
| Tableau 2 : Recouvrement des compétences entre ArML et ArM5..... | 5 |
| Tableau 3 : Coût des compétences | 5 |
| Tableau 4 : Vertus octroyées par les maisons hermétiques..... | 6 |
| Tableau 5 : Liste des vertus..... | 7 |
| Tableau 6 : Risques de désastre | 8 |
| Tableau 7 : Modificateurs de difficulté en combat à distance..... | 9 |
| Tableau 8 : Dégâts des armes..... | 9 |
| Tableau 9 : Protection des armures..... | 10 |
| Tableau 10 : Dégâts et blessures..... | 10 |
| Tableau 11 : Temps de récupération des blessures | 10 |
| Tableau 12 : Facteurs de difficulté des effets magiques..... | 13 |

Annexe 2 : Récapitulatif des formules

compétences : âge du personnage points de développement

arts magiques : 30 points de développement

test de compétence : $1d6 + \text{niveau de compétence} \geq \text{facteur de difficulté}$

facteur de difficulté = 6 +2 par élément de difficulté -2 par élément de facilité

total de dégâts = avantage d'attaque + dégâts de l'arme – protection du défenseur

lancement de sorts : $1d6 + \text{technique} + \text{forme} \geq \text{facteur de difficulté}$

total de pénétration = jet – facteur de difficulté \geq résistance magique

total de laboratoire = technique + forme + théorie de la magie

points de développement pour créer un objet magique = $(\text{facteur de difficulté} \div 5)^+$

total de pénétration d'un objet magique = total de laboratoire – facteur de difficulté

rituel de longévité : total de laboratoire $\text{CrCo} \geq \text{âge} \div 5$ (+6 pour un tiers)

forger le lien avec un familier : total de laboratoire $\text{Cr}^* \geq 6 + \text{puissance mystique}$

points de développement pour lier un familier = puissance mystique

éviter le crépuscule temporaire : jet de Théorie de la magie \geq points de crépuscule du mage

maîtriser le crépuscule : jet de sagesse énigmatique $\geq 6 + \text{modificateur aura}$

Annexe 3 : Conversion ArM5-ArML

Personnages et créatures

- Transcrire les scores des compétences ArM5 en points de développement ArML, puis répartir ces derniers dans les compétences ArML correspondantes (Tableau 2).
- Ne conserver qu'une vertu ArM5 compatible avec celles d'ArML (Tableau 5), ignorer les vices.
- Transcrire les scores d'arts magiques ArM5 en points d'expérience, les diviser par 5 et utiliser le résultat comme des points de développement permettant d'obtenir les compétences ArML correspondantes.
- Les points de confiance ArM5 (et non la valeur de confiance) donnent directement les points de confiance ArML.
- Les points de distorsion ArM5 donnent directement les points de crépuscule ArML.
- Diviser la puissance mystique ArM5 par 5 pour obtenir son équivalent ArML.
- Les pouvoirs des créatures s'utilisent au gré du conteur. Si nécessaire, faire un jet en opposition entre la puissance mystique de la créature et la résistance magique de son adversaire.

Effets magiques

- Le niveau de difficulté d'un effet magique ArML est égal à sa magnitude ArM5 + 6.

Annexe 4 : Feuille de personnage

Voir ci-contre



Nom du joueur

Nom du personnage

Alliance

Maison

Âge

Points de confiance

Points de crépuscule

Vertus et vices

Compétences

Points de développement

| Communes | Score | Spécialisées | Score | Arts magiques | Score |
|--------------------------|-------|-------------------------|-------|---------------|-------|
| Athlétisme | | Concentration | | Creo | |
| Attention | | Connaissance de l'Ordre | | Intellego | |
| Charme | | Droit | | Muto | |
| Combat à distance | | Instruction | | Perdo | |
| Combat en mêlée | | Langues anciennes | | Rego | |
| Connaissance de l'Europe | | Médecine | | Animal | |
| Discrétion | | Occultisme | | Aquam | |
| Interprétation | | Parma magica | | Auram | |
| Intrigue | | Pouvoir : | | Corpus | |
| Langues | | Profession : | | Herbam | |
| Survie | | Théorie de la magie | | Ignem | |
| | | | | Imaginem | |
| | | | | Mentem | |
| | | | | Terram | |
| | | | | Vim | |

Équipement

État de santé

Travaux de laboratoire