

## Ars Magica

### Guide du débutant !

Univers :

Le XIII<sup>e</sup> siècle historique (la noblesse, le clergé, les croisades etc...), excepté que toutes les légendes, croyances, histoires, créatures, démons, fées et anges existent. Des dragons ne se trouvent pas sous chaque pierre, ni des démons dans chaque cave, mais chaque village possède son esprit, sa fée dans la forêt, son vieux rebouteux, son enfant étrange, son animal mythique... Imaginez un peu le monde du Witcher dans l'idée : il y a plein de choses mystiques...et généralement les gens les évitent ou s'en méfient...Sauf les personnages, car tout ce qui est fantastique est une ressource : une source de savoir ancien, la possibilité de trouver un familier, et surtout la capacité de récupérer la magie brute, ce qui nomme le Vis. Chaque "pion" de Vis est d'une forme ou d'une technique particulière (Créo, Ignem) et peut prendre n'importe quelle forme : un feu qui ne s'éteint jamais, une crotte de sanglier, la chanson d'une vierge... Cette magie brute, une fois récupérée par les mages, est utilisée pour des rituels ou des créations magique pérennes...

Le fantastique se distingue globalement entre 4 royaumes : Le domaine Divin (celui du Dieu monothéiste), le domaine Infernal, le domaine Féerique (les fées naissent des histoires qu'on raconte, comme dans les romans du Moyen-Age) et enfin le domaine de la Magie. La magie des personnages fait partie du domaine de la magie (sauf exception) et, malgré toute leur puissance, leur magie est extrêmement limitée lorsqu'elle se déroule dans un autre domaine, spécialement dans le domaine divin (le Dominion). En gros, faire de la magie dans une Eglise est déconseillé ET dangereux !

Les joueurs d'Ars Magica incarnent des Mages Hermetiques, qui sont à peine plus d'un millier en Europe. Ceux-ci se regroupent généralement en Alliances afin de s'entraider. Car, si les mages possèdent une grande puissance et possèdent Le Don (la capacité de faire de la magie), celui-ci rend les autres êtres vivants nerveux : un individu possédant Le Don est souvent accusé de tout les maux, il semble sentir mauvais, avoir l'air louche...La vie d'un jeune mage est donc précaire, et malgré leur puissance, même les mages adultes ne vivent que rarement en société, et ne se font que peu confiance entre eux. Pour aider les mages à vivre sans de perpétuelles crainte pour leur vie, certaines règles et un code assez fourni ont été créée ainsi que l'Ordre d'Hermès. Celui-ci n'empêche pas les conflits, mais il les limite et les civilise. La Parma Magica, le grand secret de l'Ordre, n'est enseigné que lorsque l'on jure fidélité à l'Ordre. Un individu qui s'atirerai les foudres de l'Ordre serait soumis à une Marche des Mages, en gros, une autorisation de tirer à vue pour tout les mages.

Une alliance de mage n'est pas qu'un regroupement de mage, mais à terme une véritable forteresse voir une cité avec ses artisans, ses gardes, ses écoles... Des centaines de "vulgaires" (non-magiciens) travaillent au service des mages (ce qui entraîne souvent des soucis avec la noblesse). En terme d'économie, les mages usent parfois de monnaie et autres biens pour gérer les affaires "vulgaires" de leur alliance, mais la plupart du temps, ce sont les échanges entre mages qui les intéressent : les mages échangent le Vis (la magie brute), mais aussi le temps qui se mesure en saison (une saison de service etc...) et aussi le savoir (sous la forme de Tractatus et de Summae)...

La magie hermétique est une tradition magique ayant unifiée beaucoup de tradition ancienne au IX<sup>e</sup> siècle. Il existe toutefois d'autres tradition qui n'ont pas encore été absorbées par l'hérmétisme (les magies du monde islamiques par exemple...). Elle se base sur la vision du monde d'Aristote (LA référence scientifique et théologique de l'époque). Elle correspond donc à une certaine vision du monde, proprement médiévale. D'autres mages d'autres pays auront une autre vision du monde et de la magie.

La Magie hermétique n'est donc pas parfaite, elle est limitée par certaines lois. Celles-ci sont importante à connaître pour comprendre ce qui est possible et ce qui ne l'est pas :

Limite majeure 1 : La limite du divin : la magie ne peut pas agir sur Dieu ni les miracles. Ses agents peuvent être touché par la magie (mais c'est pas facile)

Limite Majeure 2 : La nature essentielle : Toutes les choses ont une nature essentielle, profonde, qui ne peut être modifiée par la magie pour toujours.

Des limites mineures souvent considérée comme des "erreurs" de la théorie de la magie : La magie ne peut pas changer l'âge ni le temps, ne peut rien créer sans vis, ne peut pas rendre la confiance en soi ni la fatigue, ne peut pas percer les mensonges des démons, ne peut pas agir dans l'espace, ne peut pas créer une âme ni faire revenir les morts à la vie, ne peut agir sur les véritables sentiments (Vrai Amour, ce genre de choses), ne peut pas changer le type de vis et entraîne de la distortion. C'est tout ! (ouf !)

Pour la création de personnages, le mieux est d'avoir un concept à la base : il y a beaucoup, beaucoup de possibilités dans Ars Magica (trop même). Une fois le concept en tête, il suffit de chercher ce qu'il faut pour l'obtenir. Dans les limites de la théorie de la magie (voir ci-dessus, pas la peine de vouloir faire un mage qui manipule le temps), tout est globalement possible.

Pensez aussi à un concept de "Compagnon". Les mages ne partent pas toujours à l'aventure tous ensemble. Lorsque votre mage reste à la maison, on joue un Compagnon à sa place.

Quelques petits conseils généraux pour une créa rapide et efficace :

Pas d'idée de concept ? Regardez les maisons pour avoir des idées !

Sans vouloir être sur-spécialisé, il est quand même bon d'être meilleur dans deux Techniques et/ou deux Formes.

Choix des Vertues : Prendre les 2 Vertues "affinité avec..." ses deux Techniques/Formes préférée donne un surplus de puissance sympa. Avec "Puissant avec..." c'est encore mieux (mais moins fort).

Avoir un Focus Magique (majeur ou mineur) aide à avoir un concept cool et visiblement de mage, en plus de donner un gros bonus quand ça s'applique. Vous aimez les loups ? Focus en "Loup" ! Le focus marchera avec votre familier Loup, vos objets magiques fait en Loups et aussi contre les Loups.

Dans le doute, "Source de Vis Personnelle" est toujours sympa pour faire des trucs en tant que mage.

"Bon étudiant" n'est pas très fort après la créa mais permet d'avoir 75xp en plus à la créa.

Quelques petits XP en Finesse, Concentration et Pénétration est utile (même niveau 1).

Choisissez-vous un correspondant (un vrai, comme avant les mails). Imaginez un mage qui partage vos intérêts mais qui habite loin, hop, 1xp en plus par saison ou vous voulez (si vous avez de quoi vous payer l'encre et le papier).

Dans le doute, la vertue Parens Compétent est toujours utile.

N'oubliez pas de choisir une spécialité par Abilité.

Avoir des points en Théorie de la Magie est utile pour tout les mages, même ceux qui ne veulent pas aller sur le terrain.

Enfin, le plus long étant de choisir (et créer) ses sorts, n'hésitez pas à proposer vos idées sur le forum pour gagner du temps !

Les règles :

Le système de base :

**Jet normal :**

Jetez 1D10 (qui va de 1 à 10), ajoutez une caractéristique plus une capacité, contre une difficulté fixe (ou un jet d'opposition).

**Si le D est un D de tension (dans une condition de tension) :**

Si vous obtenez 1, rejetez et additionnez le nouveau D (rejetez à nouveau si vous obtenez 1).

Dans ce cas un 0 vaut 10.

Si vous obtenez un 0, il vaut 0 (et pas 10), et c'est peut être un échec critique : lancez un nombre de D de désastre variables (en fonction de la situation). Si vous obtenez un ou plusieurs autres 0, le résultat est une catastrophe !

La magie :

Il existe 5 Techniques :

Créo (Créer) Intellego (Comprendre) Muto (Transformer) Régo (Contrôler) Perdro (Détruire)

Et 10 Formes :

Aquam (Eau) Auram (Air) Ignem (Feu) Terram (Feu) Herbam (Plantes) Animal (Animaux) Corps (Corpus) Esprit (Mentem) Magie (Vim) Imaginem (Sens)

Pour faire un sort, il faut associer une Technique et une Forme  
(Créer du feu = Créo Ignem)

Les sorts ont des niveaux

Pour déterminer le niveau d'un sort, voici comment procéder :

Tout d'abord, il faut choisir une guideline qui correspond à l'effet recherché. Cette guideline possède un niveau de base.

Par défaut, un sort est de Portée : Personnelle, Durée : Immédiate, Cibles : Individuel/Cercle  
Chaque augmentation augmente le niveau du sort.

Portée :

Touche/Eye-contact +1

Voix(30m) +2

Vue +3

Connection Arcanique +4

Durée :

Concentration/Diamètre +1

Soleil/Anneau +2

Lune +3

Année +4 (Rituel)

Cible :

Part d'une chose +1

Salle/Groupe (10 masses humaines) : +2

Structure +3

Frontière +4 (Rituel)

Lorsque un sort concerne plus d'une association d'une Technique et d'une Forme, il faut ajouter une Forme ou une Technique appropriée, par exemple changer un humain en animal :  
MutoCorpus(Animal). Animal est ici un Requisit.

Lorsque le réquisit ajoute au pouvoir du sort, chaque réquisit ajoute +1 au niveau du sort.  
On prend ses 2 plus mauvais score pour lancer un score avec Requisit.

Obtenir des effets particulier : par exemple augmenter par 10 la taille d'un Groupe ciblé (de 10 à 100...), obtenir des effets plus précis ou beau (par exemple faire une musique fantomatique belle et complexe) ajoute un +1 etc...

Il existe d'autres modificateurs et spécificités dans chaque Technique et Forme.

Le niveau final du sort est le suivant :

On prend le niveau de la Guideline et chaque +1 ajoute soit 1 entre 1 et 5, puis ajoute 5.

Exemple : Une Guideline de niveau 3, à portée Touche (+1), de Durée Soleil (+2) et de Cible Groupe (+2). On fait 3, puis 4 avec la Touche +1, puis 10 avec Soleil +2 (De 4 à 5 puis à 10) et enfin à 20 avec Groupe +2 (de 10 à 15 puis de 15 à 20). Le niveau final du sort est de 20.

La Magnitude d'un Sort est de niveau du sort/4 (Un niveau 20 = 4 Magnitude).

Le score pour lancer un sort est de :

**A=Technique + Forme+Energie+Niveau de l'Aura**

Pour lancer un sort que l'on connaît (Sort Formule, 1 Round)

$A+1D10$ .

Le D est de tension si la situation l'est.

Si on prend son temps pour lancer un sort sous forme cérémonielle (15min par Magnitude) :  
 $A+ArtesLiberales+Philosophiae+1D10$ .

Pour lancer un sort que l'on ne connaît pas (Magie Spontannée, 1 Round) :  
A/5, c'est donc très dur, puisqu'il faut un score de 25 pour lancer un sort de niveau 5.

Si on se fatigue :

$(A+1D10)/2$

Pour lancer un sort en Incantation Rapide :

A-10 et le sort doit soit avoir été maîtrisé (si c'est un sort Formule) ou être un sort Spontané.  
Lancer un sort Spontané en incantation rapide est donc :  $(A-10+1D10)/2$  si l'on se fatigue.

Pour lancer un Rituel :

Comme la forme cérémonielle, mais il faut dépenser 1 Pion de Vis par 5 niveau du Rituel.

Un Rituel est obligatoire pour :

Faire de la magie qui reste (Créo quelque chose)

Faire un sort de Durée Année et/ou de Cible Frontière.

Faire un sort de niveau 50+.

Il y a beaucoup d'autre formules qui servent juste quand elles servent (voir les autres docs).