



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Sortilèges > **La magie du spectacle**

La magie du spectacle

dimanche 1er novembre 2009, par [Didier Colin](#)

Aura de mystère

P : Soi-même, D : Aube-Crepuscule / Lune
Focus :

Cette invention de Sephiraus est sans doute l'une des plus étranges. Les effets de ce sortilège n'ont jamais été clairement compris, si bien que certains mages quelques peu sarcastiques firent remarquer qu'il portait bien son nom.

En quelques mots, une fois lancé, ce sort rend le thaumaturge "terriblement" mystérieux. Nous n'en savons pas plus, le fonctionnement de ce sort étant resté très obscur. Un conseil d'éminents archimages s'est récemment livré à une étude rigoureuse de ce sortilège. Leur conclusion est formelle : tous les sujet d'expérience paraissaient effectivement plus mystérieux après avoir été ciblés par ce sort, et même terriblement mystérieux. Malheureusement leur étude n'a pas été en mesure de déterminer le mode opératoire de ce sortilège.

Fête des morts

- *I am the DEATH !*
- *Oh, Mr Death ! Come in !*

Les Monty Python

P : 1 lieue, D : Aube-Crepuscule / Lune
Focus : Un collier d'os (+1)
Rituel

Le très contesté Sephiraus de Tremere, qui est à l'origine de ce sort, fut exclus de l'ordre le jour où il en fit pour la première fois usage. Rival et ennemi

juré du non moins contesté Raphaël, celui-ci a hérité des mêmes goûts festifs que son adversaire ... dans un domaine toutefois plus macabre. Cette inimitié fut par ailleurs pendant longtemps causes de troubles au sein des tribunaux où les deux frères ennemis avait l'habitude de régler leur différends, soit par Certamen, soit par Comédie musicale. En effet tous deux avaient un sens du spectacle exacerbé et leur "représentations", comme ils se plaisaient à appeler leurs violentes altercations, allaient de pairs avec des explosions de sons et de lumières qui n'étaient pas sans déplaire aux quaeitors souvent contraints de les expulser de la salle.

Lorsque ce rituel est lancé, tous les cadavres humains dans un rayon de une lieue se lèvent de leurs tombe et célèbrent une fête d'outretombe, s'attaquant à tous être qu'ils croisent sur leur chemins, afin de faire participer ces vivants qui ne savent pas s'amuser. Le magicien n'a absolument aucun contrôle sur ses créations et n'est pas protégé de leurs assauts. A la fin du rituel, les morts-vivants retombent à terre, laissant le plus généralement derrière eux une terre de désolation.

Feux de la rampe céleste

La horde de diabolin dévalait furieusement la montagne. Le sol tremblait alors que les lames sortirent des fourreaux sous les beuglements des démons. Ils n'étaient maintenant plus très loin et je me préparai à mener le dernier combat de mon existence. Mon maître s'avança alors, et se frotta les mains avec une expression satisfaite. "Ah, fit-il, mon public est à l'heure pour l'ouverture".

Ernest Sigelion, Les Faiseurs de Miracles



P : Cercle, D : Aube-Crepuscule
Focus : Une pierre de lune +3

Ce sort n'est utilisable que de nuit. Lorsqu'il est lancé, le mage peut concentrer la lumière des étoiles pour en faire des projecteurs qu'il peut orienter à sa guise. Ce sort est souvent utilisé en association avec Comédie musicale afin d'augmenter l'intensité dramatique de la scène en accordant l'éclairage ambiant avec la musique. Bien que ce sort ait été très mal accueilli par la minorité chrétienne des mages de l'ordre, qui n'y voit qu'un "blasphème intolérable d'un cabotin qui se rit de l'oeuvre du seigneur", on ne peut nier la poésie de cette surprenante création de celui qu'on ne présente plus.

Conjuration de l'anti accord absolu

P : A proximité, D : Diamètre
Focus : Un barde incompetent (+3)

Lorsque ce sort est lancé, une mélodie se fait entendre, aux accords distordus, dont les variations extrêmement brutales sont parfaitement intolérables. Toute personne entendant l'anti-accord doit réussir un jet d'Energie à 6+ sous peine de devenir sourde pour le restant de la scène.

Mélopée résidente

P : Soi-même, D : Spéciale
Focus : Un coquillage (+1)

Le thaumaturge Raphaël prétendait que chaque lieu a une âme chantant son histoire et que l'oreille entraînée peut entendre ces étranges mélopées. Ce sort permet au lanceur d'écouter ces musique à l'oreille mortelle inaudibles. Ses effets sont plus efficaces dans les lieux chargés d'histoire. Sur une plaine qui a été quelques années plus tot un champ de bataille, on peut parfois entendre d'étranges musiques lancinantes rythmées par les plaintes des hommes morts au combat. On prétend aussi que dans un lieu saint, l'utilisateur de ce sort peut entendre les plus merveilleux des cantiques. Notons

à cet attention, que curieusement, ce sort sembles s'accorder parfaitement à la dimension divine et que son lancer ne souffres pas des pénalités dues à ces auras.

Luth enchanté

Compléments : Creo, Auram
P : Au contact / A proximité, D : Aube-Crépuscule
Focus : Une branche frappée par la foudre (+2)

Une autre des ésotériques créations du jeune Raphaël produit de ses recherches dans le domaine musical. Ce sort permet de déformer les sons émis par un instrument de musique que tient en main le lanceur afin qu'il produise un son amplifié et électrique. Une musique d'avant-garde selon ses propres dires, mais qui a toutefois rendu sourd plus d'un auditorat.

Ars Musica

P : A portée, D : Concentration
Focus : Une plume d'Ange +5

Ce puissant sortilège est sans doute l'une des oeuvres les plus abouties du thaumaturge Raphaël. Lorsque qu'il est invoqué, le magicien fait apparaitre un instrument lui permettant de créer toutes sortes de musique, sans aucune limites de nombre ou de type d'instruments, ou de style, si ce n'est l'inventivité du lanceur. Il lui est ainsi possible de produire des musiques que seul un orchestre de cents personnes serait capables de créer en temps normal, ou encore de créer des sonorités tout à fait inhabituelles. L'instrument en question peut avoir n'importe quelle apparence choisie par le lanceur, là encore celui-ci n'est limité que par sa créativité.

Les musiques extraites de cet instrument sont véritablement ensorcelantes et possèdent en effet un pouvoir magique obtenu grace à la combinaison des arts Muto, Imagonem, et Virtum. Chaque accord a une résonance mystique particulière touchant l'ame de ceux qui l'écoute. Les musiques créées par l'Ars Musica n'affectent pas seulement les



personnes, mais aussi les l'inanimé. En jouant un air triste au sein d'une forêt, le mage peut ainsi faire pleurer les arbres qui se flétrissent et perdent leurs feuilles alors qu'une musique joyeuse pourrait rendre un endroit plus agréable et plus "attentionné" envers ses visiteurs.

Considérez que le musicien peut, par l'intermédiaire de l'Ars Musica, lancer spontanément des sortilèges en Creo (la musique crée des émotions), Muto (elle peut aussi les transformer, changeant par exemple la joie en mélancolie), et Rego (enfin, elle peut être hypnotique ou ensorcelante). La forme associée est une forme plus subtile de Mentem en ce sens que le mage peut aussi bien atteindre, par son art musical, l'esprit d'une personne, que celui d'un arbre, d'une montagne ou encore d'un lac. Autrement dit, en terme de jeu, l'échelle de niveau des effets produit par l'Ars Musica, sera calqué sur la forme Mentem.

Exemple : Détruire un arbre de taille humaine serait faisable avec un effet Perdo Herbam de niveau 10. Cet effet n'est pas directement réalisable avec l'ars musica. Toutefois, avec un effet musical Creo Mentem de niveau 30, le musicien pourrait créer assez de tristesse dans l'âme du végétal pour le faire se flétrir et tomber en poussière.

Lorsqu'il souhaite lancer un effet musical, le mage lance sa communication + instrument approprié. Le résultat du jet détermine le niveau du sort (ainsi, à moins d'être un virtuose de première, le musicien sera limité à des effets mineures). Remarque importante : Du fait de la nature des effets musicaux, aucun procédé hermétique ne peut entraver ou améliorer leur efficacité, ce qui implique notamment que :

- toute dépenses de vertu en vue d'augmenter le niveau de l'effet est inutile.
- aucun bonus de sortilèges similaire ne peut être accordé
- la parma magica ne s'applique pas (bien que la résistance naturelle soit toujours permise)

Il appartient au conteur de déterminer l'impact d'une émotion sur un lieu ou un objet (comme dans le cas d'une personne d'ailleurs). Une musique

joyeuse de faible niveau (5 à 15) peut simplement rendre un endroit plus attrayant ou plus paisible. Un niveau plus conséquent peut accorder des bonus divers à ses occupants ou même altérer temporairement une aura.

Beaucoup de nos confrères ont été perplexes devant la complexité de ce sortilège que d'aucuns considèrent comme l'aboutissement des recherches du très critiqué Raphaël. Celui-ci en avait fait une présentation très remarquée au Tribunal d'Hibernie, peu de temps avant son expulsion. Il avait pris l'habitude de matérialiser son instrument par une Harpe semi-transparente qui donnait l'illusion que son musicien extrayait ses accords de la texture même de la réalité. Notez que ce sort s'accorde très bien avec l'ivresse du ménestrel.

Entrée en scène

P : 7 lieues, D : Instantanée

Focus : Un costume de comédien (+2)

" *Préférez les introductions audacieuses.* "

Virgile, Eglogues

Ce sortilège permet au mage de se téléporter vers un endroit avec lequel il possède un lien mystique. Le mage y apparaît dans un déluge de sons et lumières de son choix. Ainsi lui est-il possible d'apparaître dans une lumière aveuglante, en lévitation au dessus du sol, ou encore d'ouvrir le ciel pour laisser filtrer la lumière des étoiles par laquelle le mage semble descendre, etc... Ce sort est l'une des créations préférées de Raphaël, qui la juge fort utile, répugnant à utiliser d'autres effets que celui-ci pour ses déplacements magiques. Le thaumaturge juge en effet que celui-ci est plus en accord avec "son style".

Malédiction du barde zélé

P : A proximité / A portée, D : Aube-crêpuscule / Lune

Focus : Une écaille de sirène (+3)

Lorsque ce sort est lancé, la victime devient incapable de prononcer un seul mot sans le chanter. Contrairement à la comédie musicale, la cible est consciente de ce qui se passe, ce qui peut la mener à se poser bien des questions. Que dire de plus si ce n'est que nul ne connaît les causes précises qui ont vu naître ce sort. Et par ailleurs, comme le faisait remarquer le magus Augustus Pleindastus de Bonisagus au sujet des travaux de Raphaël : "Qui se pose encore la question ?

Comédie musicale

P : A proximité, D : Aura

Focus : Un baton (pour donner les trois coups) +1

Lorsque ce sort est lancé, toutes les personnes dans la zone d'effet ne peuvent plus s'exprimer qu'en chantant et en dansant. Le sort produit également une musique s'accordant au rythme des paroles chantées. Une autre célèbre création de Raphaël. Celui-ci en avait plus qu'assez de voir ses congénères gâcher leur talents et bien souvent du précieux virtus, dans des certamens dont les causes étaient souvent bien futiles. Défiant les lois hermétiques, le criamon fit usage de ce sort lors d'un tribunal, et défia Marcus Sineallo, un Tylalus porté sur la nécromancie avec lequel il avait eu quelques troubles querelles auparavant. Les deux mages s'engagèrent aussitôt dans un duel musical où chacun devait vaincre l'adversaire par quelques répliques chantées et habilement tournées, alors qu'un chœur improvisé de quaesitors tentaient de les concilier. A la fin du duel, Raphaël "empala" le nécromant d'une épée de bois sortie de nul part, alors que celui-ci prononçait d'une voix de ténor ses dernières paroles. La scène se termina sous les ovations de l'assemblée de mages, alors que les deux protagonistes se relevaient pour saluer bien bas leur public. Ce n'est qu'une fois le sortilège achevé que tous prirent conscience d'avoir été manipulés, y compris le praeco du tribunal, qui s'était découvert bien malgré lui un talent inné pour les claquettes. Suite à cet incident, Raphaël fut banni du tribunal et à ce jour, nul ne sait ce qu'il advint de lui. Il est à noter, que c'est au cours de cette confrontation que le nécromant, dont les

rumeurs prétendaient qu'il était une liche du fait de sa peau qui blanchissait avec l'âge et de la lente décomposition de son visage, inventa un pas de danse audacieux que son adversaire baptisa par la suite "la marche lunaire".

Murmure du conteur facétieux

" Erwan parcoura lentement du regard la plaine, les yeux à demi-ouverts, comme s'il émergeait d'un songe. Autour de lui, les hommes se battaient avec acharnement les uns-contre les autres. Les deux armées étaient à force égale. La pluie tombait sur les armures et les armes ensanglantés dans une série de"ploc ploc ploc" rapides transformant le sol en marais. Un cavalier s'élança vers lui. "cataclop cataclop" lançaient furieusement les sabots foulant le sol, "cling cling" protestait l'armure d'une voix stridente. "Shhhuuuuuuiling !", lança fièrement sa lame alors qu'il la sortait du fourreau. "clop clop clop" disait toujours la pluie indifférente. Erwan para de justesse le premier coup. "Cllling !" s'exclamèrent les deux armes prêtes à en découdre. Les nuages s'accumulèrent encore au dessus d'eux, murmurant comme des spectateurs fébriles attendant le début d'un spectacle. "

Extrait des Voyages en Terres de l'Absurde, Raphaël de Criamon

P : A proximité / A portée, D : Aube-crêpuscule / Lune

Focus : Un coquillage (+1)

Cette terrifiante invention de l'innefable Raphaël de Criamon permet de transformer les sons que sa cible entend pour donner l'illusion qu'ils sont prononcés par une voix extérieure. la voix respecte au mieux les sons originels et donne en effet l'impression de les mimer. Ce sort à toute les chances de rendre folle sa cible avant d'expirer. Nul ne sait dans quelles circonstances fut écrit ce sort, la rumeur veut que l'impétueux Raphaël en fit usage dans une forêt féerique pour défier un farfadet qui l'avait pris pour souffre-douleur. D'aucuns prétendent tout simplement que cela le faisait hurler de rire.



Ivresse du ménestrel

P : Soi-même/Au contact, D : Aube-crépuscule

Focus : Une partition de musique (+2)

Ce sort permet au mage d'accorder ses émotions à

une musique qu'il est en train de jouer. Le bénéficiaire du sort acquiert l'intuition instantanée des accords reflétant ses pensées. En bref, ce sort permet à son lanceur de sublimer ses émotions par l'intermédiaire de la musique. Il acquiert un bonus de +6 à tous jets d'instruments ou de création musicale.