



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Sortilèges > **Le temple d'Hermès**

Le temple d'Hermès

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

Aisance du Jouvenceau

P : Soi-Même/Contact ; D : Aube-Crépuscule, C : Individuel

Focus : un morceau de bois vert (+1)

Ce sort permet à Helminius de bouger sans être pénalisé par son arthrite. Cependant, il doit faire un jet de Concentration à chaque fois qu'une de ses articulations devrait se bloquer, et la douleur est d'autant plus présente à la fin du sort. En définitive, Helminius bouge encore assez lentement avec ce sort. Il l'a récupéré d'un autre mage, qui est mort avant d'avoir pu en inventer une version plus puissante.

Avancée Immobile

P : Soi-Même/Contact, D : Aube-Crépuscule, C : Individuel

Focus : un morceau de linceul (+1)

La personne ciblée par ce sort est soulevée à quelques pouces du sol, et peut se déplacer par un simple effort de volonté. Il est juste nécessaire de faire un jet de Concentration pour un changement, c'est-à-dire changer de direction, accélérer ou ralentir. La vitesse maximum est celle d'une personne marchant à grands pas.

Chrysalide de Lumière

P : A proximité / En vue, D : un intervalle / Aube-Crepuscule

Focus : une chrysalide (+1)

De fins filaments de lumière partent des doigts du mage pour venir entourer la cible. Un épais cocon lumineux se forme alors autour d'elle, ce qui a pour effet de faciliter le ciblage sur cette personne, puis d'immobiliser celle-ci.

Division élémentaire

Sépare un objet de petite taille en ses 4 parties élémentaires, qui se rassemblent aux 4 points cardinaux. Par exemple, une motte de terre sera divisée en une grande part de Terre, une moindre d'Eau, et pratiquement rien des 2 autres. Il restera les composants végétaux et animaux comme résidus, les parties élémentaires pures s'évanouissant aussitôt.

La division élémentaire est l'obsession d'Adrazar. Selon les philosophes Grecs de l'Antiquité, tout peut être décomposé en 4 éléments. Adrazar essaye donc de créer un sort qui séparerait tout objet en 4 parties élémentaires, mais il n'y arrive actuellement que pour les manifestations tangibles des 4 éléments : l'eau de mer, la fumée ou la vase, par exemple. La théorie Hermétique le bloque pour aller plus loin, car les animaux ou les arbres sont des Formes absolument différentes dans cette théorie, et la Forme Virtum l'empêche d'agir sur des objets un tant soit peu enchantés.