



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > **Ars Magica : le Jeu & la Gamme**



Ars Magica : le Jeu & la Gamme

Magies médiévales & jeu en Alliance

samedi 15 novembre 2003, par [JyP](#)

Suite à l'article enthousiaste d'Ubblak sur [Glorantha](#), voici une présentation d'Ars Magica suivant le même plan : de la découverte du jeu au collectionneur fou, une revue du matériel disponible !

Qu'est-ce que c'est ?

Ars Magica est un jeu de rôle proposant de jouer des magiciens, dans une Europe "Mythique" : le monde tel que les habitants se le représentaient au moyen-âge, peuplé d'anges, de démons, d'êtres féériques... et de magie !

Non seulement chaque joueur contrôle un mage, mais il est également censé contrôler un autre personnage sortant de l'ordinaire (un "compagnon"), voire des servants. Car les mages (et les joueurs) n'ont pas pour but ici de partir à l'aventure, mais d'abord de construire une Alliance (un endroit où vivre), de la faire vivre envers toute adversité... ce qui peut être un défi bien plus grand que de voyager au hasard ! Car entre les autres mages, jaloux de votre Alliance, le clergé qui peut y voir un repère de satanistes, les nobles qui manoeuvrent pour vous utiliser dans leurs intrigues, et tous les rudes aléas de la vie médiévale, il y aura fort à faire !

Chaque joueur participe ici à la création de l'Alliance, au lieu de simplement participer à un scénario mis en scène par le meneur de jeu. Les Compagnons représentent plutôt les personnages importants de l'Alliance (le chef des gardes, le libraire, le marchand qui ravitaille l'Alliance, etc.), censés faire fonctionner celle-ci au jour le jour, tandis que les mages sont reclus dans leurs laboratoires et se consacrent à leurs chères études, dans l'idéal. Rassurez-vous, il ne s'agit pas de jouer ces

différents personnages en même temps, mais plutôt de jouer l'un ou l'autre en fonction des séances.

Les mages et la magie sont fortement mis en avant : le sorcier débutant est très puissant, il fait partie d'un ordre de magiciens très structuré (l'Ordre d'Hermès), et la magie est très détaillée, proposant une pléthore de sortilèges, des moyens d'improviser des sorts, et des activités de laboratoire très diversifiées, avec un feeling très médiéval. De plus, chaque mage est un personnage unique, car si différents archétypes de mages sont proposés, de l'enchanteur ou alchimiste en passant par le théoricien ou l'ami des fées, un grand nombre de vertus & vices permet de singulariser chacun. Il faut noter tout de même que vu la puissance des mages, il faut un meneur de jeu un peu expérimenté pour contrebalancer cette puissance.

Les différentes éditions

Ars Magica a connu 4 éditions, et autant d'éditeurs, une cinquième édition étant en préparation actuellement (pour plus de détails sur l'historique, voir mon article [Dark Ages : Mage vs. Ars Magica](#)).

Chaque édition a vu des changements plus ou moins importants : par exemple la 1ère édition utilisait des *whimsy cards*, des cartes pouvant influencer sur le jeu, (un peu comme dans Raoul, le jeu de rôle qui sent sous les bras), la troisième était censée être le passé du Monde des Ténèbres, la



quatrième est plus technique. Seule la troisième édition a été traduite en français, avec quelques suppléments, ce qui est bien dommage, vu la profusion de matériel existant en anglais.

Certaines éditions seront décrites plus en détail par la suite, mais sachez déjà qu'il n'est pas difficile d'utiliser des suppléments de différentes éditions et de mélanger le tout.

Le Jeu du Novice

L'éditeur actuel d'Ars Magica est Atlas Games, qui propose beaucoup de matériel gratuit sur son [site](#) (comme le livre des joueurs du jeu de rôle Nyambe, qui fait plus de 100 pages !).

Il met ainsi à disposition un kit d'initiation gratuit à Ars Magica, qui s'intitule **Des promesses, toujours des promesses**, traduit en français par les membres de la liste de diffusion Ars Magica francophone.

Ce kit d'initiation est très bien pour faire découvrir Ars Magica, car il propose des règles simplifiées, des personnages pré-tirés, et un scénario complet : rien de plus n'est nécessaire, si ce n'est des dés à 10 faces !

Histoire de goûter un peu au jeu en Alliance, un autre PDF gratuit est disponible, **Nigrasaxa**, mais en anglais. C'est une mini-saga en trois épisodes, avec d'autres personnages pré-tirés. Il est ici préférable d'avoir le manuel **Ars Magica 4ème édition**, qui est justement disponible gratuitement en PDF (en anglais) !

Le jeu de l'Initié

Après le kit d'initiation, vous êtes prêt à investir dans Ars Magica ? Alors sachez dès à présent qu'un dilemme se propose : acheter en anglais ou en français. En français, il vous faudra forcément du matériel d'occasion, car tout est épuisé. En anglais, la gamme se porte à merveille, mais me semble un peu moins accessible. Mais vu que le jeu du Maître

nécessite de toute façon de passer à l'anglais, parlons ici de matériel en français !

Le manuel **Ars Magica 3ème édition** vous est ici nécessaire, et peut même être utilisé seul pour commencer : il y a amplement de quoi créer des personnages, la vie d'une Alliance y est décrite, ne manque qu'une aventure pour commencer. Mais le **Grimoire du Mage** se révèle un complément précieux, qui propose de nouvelles options aux personnages, et des objectifs à long terme pour les mages (devenir une liche, construire un golem, perfectionner son laboratoire...). **Les Alliances** est un très bon supplément pour créer une nouvelle Alliance de toutes pièces, à partir de là le meneur de jeu (appelé Conteur) aura amplement de quoi faire ses propres aventures !

Certaines aventures sont cependant intéressantes pour débiter, telle **L'Alliance brisée de Calebaïs**, un donjon "intelligent" idéal pour passer en douceur de D&D à Ars Magica. De la tétralogie des saisons, des campagnes censées montrer le passage d'une Alliance de la précarité à la gloire puis à l'oubli, j'ai juste testé les deux premiers, **Le songe d'une nuit d'été** et **La Tempête**, qui sont effectivement assez épiques.

En résumé, avec ceci vous aurez de quoi jouer longtemps dans une Europe Mythique "light" : aucune région spécifique n'est décrite pour votre Alliance, et les différentes factions de l'Ordre d'Hermès sont juste esquissées.

Mais attendez, ce n'est pas fini ! Il existe un fanzine français dédié à Ars Magica, **Ars Mag**, qui avec 23 numéros propose énormément de matériel, sans compter le **site de Jérôme Darmont**, la **rubrique Ars Magica du SDEN** par votre serviteur, et les diverses Alliances francophones visibles sur la Toile. Car contrairement à une campagne classique, une Alliance d'Ars Magica motive bien plus les joueurs à partager ce qu'ils ont fait !

Si vous avez des questions, la **liste de diffusion francophone** vous est ouverte, ou le **forum dédié** si vous préférez, pour que les vétérans vous filent un coup de main !

Le jeu de l'Initiate

L'anglais ne vous fait pas peur, à vos joueurs non plus, et personne n'a fui en lisant le PDF gratuit de la 4ème édition ? Eh bien Atlas Games a pensé à vous !

L'achat du manuel **Ars Magica 4ème édition** est plus pratique que de se contenter du PDF, mais à vous de voir. Là encore, **The Wizard's Grimoire** vous fournit de quoi faire des mages expérimentés, mais il est préférable d'utiliser **The Mysteries**, la meilleure extension de la 4ème édition, qui permet de simuler les progressions ésotériques des personnages. Si vous voulez commencer avec une Alliance clés en main, il y a **Triamore**, sinon **Covenants** est l'équivalent en anglais de **Les Alliances**.

Mais puisque vous avez accès à toute la gamme en anglais, vous pouvez approfondir pratiquement chaque aspect du jeu, ce qui est décrit dans la partie suivante !

Le Jeu du Maître

Si vous êtes mordu d'Ars Magica après avoir essayé le matériel en français, il est temps de passer à l'anglais !

La 4ème édition propose des règles plus équilibrées que la 3ème, une progression plus détaillée des personnages au cours du temps, mais moins de background, qu'il faut aller chercher dans **Houses of Hermes** (qui vous en dit beaucoup plus sur les factions de l'Ordre d'Hermès, leurs secrets et leur histoire), dans **Covenants / Les Alliances**, ou **A Medieval Handbook** pour des précisions sur le monde médiéval.

Comme dit précédemment, **The Mysteries** est préférable au **Grimoire du Mage** pour simuler la progression des magiciens, mais nécessite d'être mis en place dès le début d'une saga. **Hedge Magic** permet de créer comme Compagnons des sorciers bien moins puissants que les mages de l'Ordre d'Hermès, du rebouteux de village à l'ascète

en passant par l'alchimiste.

Vous pouvez maintenant vous intéresser à des régions spécifiques de l'Europe Mythique pour construire votre Alliance, la série des *Tribunal Books* est censée vous fournir le matériel nécessaire, tant en infos historiques, géographiques ou folkloriques que pour l'Ordre d'Hermès : il ne manque que la France, la Grèce et le nord de celle-ci à l'appel.

- **Faeries**, sur les êtres féériques, est le meilleur supplément de ma ludothèque tous jeux confondus.
- **Ordo Nobilis** est un best-seller sur la noblesse, et se paye le luxe de corriger le système de combat de la 4ème édition, notoirement plombé.
- **A Medieval Tapestry** vous fournit une grande quantité de PNJs prêts à jouer, pour la plupart originaires du sud de la France.
- **Pax Dei** et le **Maleficium** sont censés couvrir l'Eglise et la religion, mais sont dispensables car assez datés (voire introuvables).
- **The Medieval Bestiary** est un... bestiaire, avec quantité d'animaux vulgaires ou fantastiques, selon les vues de l'époque, mais un peu trop résumé et sans images.

Vous êtes maintenant prêt à parcourir tout ce qui se fait en anglais sur le net ? Bon courage, le point de départ obligé est le **Project Redcap**, qui recense tous les sites parlant d'Ars Magica. En plus des aides gratuites des différents auteurs de suppléments disponibles sur le **site d'Atlas Games**, à noter la bibliothèque de **Durenmar** pour les aides de jeu perso, la **liste de diffusion Anglophone** (remplie d'historiens !), et l'e-zine **Hermes' Portal**, plutôt centré sur les discussions techniques.

Le Collectionneur Fou

Maintenant que l'Europe Mythique vous passionne, il est temps de s'intéresser aux autres régions en complétant la série des *Tribunal Books*, sans oublier **South of the Sun** pour une Afrique très mythique, voire **Mythic Seas** pour parler un peu des flots. Il restera alors quantité de suppléments à récupérer, parmi lesquels les quelques scénarios et campagnes parus, **Kabbalah** pour les juifs au moyen-âge, et



surtout l'énorme liste de matériel disponible sur Internet, parmi lesquels les articles des différents auteurs, éparpillés entre leurs sites personnels, l'e-zine **Pyramids** ou **Hermes' Portal**.

Mais chapeau à celui qui aura les curiosités suivantes : le **t-shirt officiel** Ars Magica, le **Maleficium**, qui atteint des sommets dans les ventes aux enchères, tous les numéros du fanzine **Mythic Perspectives** (arrêté), ou plus difficile encore tous les numéros du fanzine **Redcap** (arrêté). Ah, vu qu'Eric Styren m'a dit avoir tout cela, il me faut rajouter les deux tirages de **Bats of Mercille** (visible une fois en trois ans sur ebay et vendu à plus de cent dollars chaque) et les trois numéros de **Running Rampant** (même visibilité et vendu plus de 40 dollars chaque, ce qui fait cher pour quatre pages dont une de pub !).

La fin n'est que le commencement

Après une 3ème édition "dârk et corrupt", et une 4ème édition plutôt technique qui faisait fuir ceux désirant découvrir Ars Magica, John Nephew a provoqué un coup de théâtre en proposant le PDF de la 4ème édition en ligne. Mais il a une excellente raison pour cela : une 5ème édition est en

préparation, qui sera censément plus ouverte aux débutants, et intégrera les mécanismes de **The Mysteries**.

La gamme reste vivace, avec la sortie dernièrement de **Land of Fire and Ice**, un *Tribunal Book* proposant de vivre des aventures en Islande, la sortie prochaine de **Sanctuary of Ice** sur les Alpes, ou **Black Monks of Glastonbury**, un scénario à la fois pour Ars Magica et le système D20. Mais il reste encore plusieurs propositions dans les cartons avant la 5ème édition, de quoi jouer encore longtemps !

P.-S.

Adresses des différents sites Internet

- [Site d'Atlas Games](#)
- [Ars Mag](#)
- [Site de Jérôme Darmont](#)
- [Liste de diffusion francophone](#)
- [Forum Ars Magica francophone](#)
- [Project Redcap](#)
- [Durenmar](#)
- [Liste de diffusion Anglophone](#)
- [Hermes' Portal](#)