



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De règles diverses et variées > **Le Castel Hermétique**

Le Castel Hermétique

vendredi 19 février 2010, par [JyP](#)

Présentation du jeu

Le Castel Hermétique est un petit jeu sans prétention, qui prétend simuler le passage du temps pour un Castel peuplé de magiciens, les principaux événements qui l'affectent, autant pour elle que pour les mages qui la composent. C'est un genre de jeu de l'oie, mais où tous peuvent perdre si l'Alliance est détruite !

En effet, les mages ne peuvent étudier en paix dans leur Castel (ou Alliance) que si le monde extérieur n'intervient pas, par le biais de quatre Puissances : le Divin, l'Infernal, la Magie ou la Féérie. Qu'une foule de croisé vienne raser l'Alliance, qu'un démon monte les mages les uns contre les autres, ou qu'un Crépuscule Final particulièrement violent détruise l'Alliance par une apothéose surnaturelle, et c'en est fini...

Par contre, si l'Alliance tient contre vents et marées, après l'Hiver reviendra le Printemps ! A ce moment, selon les réserves amassées par chaque joueur, vous pourrez déterminer le gagnant et lui donner le titre envié de Pontifex de l'Alliance.

C'est un petit jeu de société, mais rien ne vous empêche de l'utiliser pour simuler le passage des saisons sur une de vos sagas, c'est plus ludique que de compter les points d'expérience à dépenser pour chaque personnage ;o)

Les règles du jeu sont exposées ci-dessous, avec le matériel nécessaire, les effets de chaque case. Enfin, un petit lexique récapitule les différents termes utilisés, pour ceux qui ne sont pas familiers d'Ars Magica.

Matériel nécessaire

- la couverture du livre de règles Ars Magica (5ème édition) comme plateau de jeu,
- des jetons d'un jeu de dames (pour faire office de compteurs)
- des pions ou figurines pour représenter chaque joueur et l'Alliance,
- deux dés à six faces,
- un bâtonnet pour désigner le magister.

Le plateau de jeu : la couverture du livre présente les différents Fondateurs de l'Ordre d'Hermès, dont font partie les magiciens. Dans un sens horaire :

| | |
|---------------------|----------------------|
| 1 heure : Trianoma | 7 heure : Jerbiton |
| 2 heure : Verditius | 8 heure : Bjornaer |
| 3 heure : Merinita | 9 heure : Tytalus |
| 4 heure : Criamon | 10 heure : Tremere |
| 5 heure : Guernicus | 11 heure : Flambeau |
| 6 heure : Mercere | 12 heure : Bonisagus |

En plus de ces 12 cases, il existe une case par Puissance :

- le dragon vert au sceptre : la Magie
- le troubadour bariolé aux ailes de libellules : la Féérie
- l'ange blanc à la trompette : le Divin
- le démon rouge à l'épée : l'Infernal.

Règles du Jeu.

Durant la partie, chaque joueur aura un pion correspondant à son magicien. Les pions vont



simplement avancer sur les cases des Fondateurs en prenant le sens des aiguilles d'une montre. Dans le même temps, des jetons serviront de compteurs, posés sur les cases des quatre Puissances et devant les joueurs.

Les jetons posés sur les cases de Puissance correspondent aux caractéristiques de l'Alliance. Les jetons posés devant les joueurs constituent leur réserve et indiquent la puissance magique de leur magicien.

Installation du jeu

Chaque joueur choisit un pion mage, parmi les 12 choix possibles, et le pose sur la case correspondante.

Chaque joueur commence avec 3 jetons dans sa réserve.

Le pion Alliance est posé sur la case Trianoma (1 heure).

Le joueur le plus barbu prend le bâton du magister : c'est lui qui joue en premier.

Les études magiques...

Chaque joueur joue l'un après l'autre. Le tour de jeu d'un joueur se décompose comme suit :

- avancer d'une case (dans le sens horaire)
- jeter 2d6, pour savoir ce qui se passe : regarder le texte associé la case correspondante.

En général, si les mages ne sont pas dérangés, ils étudient le plus possible. Ils amassent se faisant un jeton dans leur réserve. Mais ils peuvent également subir des effets négatifs : un accident magique, une blessure, ou des événements extérieurs contraignent le mage, qui ne peut étudier. Il ne gagne pas de jetons, il peut même en perdre ! Enfin, un mage peut également profiter d'effets bénéfiques : une découverte magique, des études poussées, un nouvel allié, qui permettent alors de gagner plusieurs jetons.

A chaque fois qu'un mage gagne ou perd des jetons,

il en est de même pour l'Alliance, sur la case de Puissance indiquée. Par exemple, si un mage subit un désastre magique qui lui fait perdre un jeton, il faudra également enlever un jeton sur la case Magie (cf la section suivante pour savoir les cas particuliers où il ne faut pas le faire).

Le passage des saisons...

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, c'est au tour de l'Alliance : le pion Alliance avance d'une case (toujours dans le sens horaire). A chaque case correspond une Saison : les 3 premières correspondent au Printemps, puis les 3 suivantes à l'Été, et ainsi de suite.

La position du pion de l'Alliance a deux significations :

- lorsqu'il arrive sur la case Bonisagus (12 heure), la partie se termine (voir section correspondante ci-dessous).
- selon la Saison, on peut ajouter/enlever ou non des jetons dans les cases de Puissance. Cela est indiqué sur le texte associé à chaque case.

En résumé,

- lors du Printemps, on ne peut pas enlever de jetons dans les cases de Puissance (l'Alliance se construit)
- lors de l'Été et de l'Automne, c'est le jeu normal : les jetons peuvent être ajoutés/enlevés des cases de Puissance normalement.
- lors de l'Hiver, on peut seulement enlever des jetons des cases de Puissance : l'apogée de l'Alliance est passée, il ne lui reste qu'à survivre.

Après avoir avancé le pion de l'Alliance, les mages tiennent conseil pour améliorer celle-ci, vider leurs querelles et choisir le magister, le chef de l'Alliance.

Conseil de l'Alliance

Le conseil se divise en 3 phases :

- 1) chaque mage, en commençant par le magister, peut choisir de mettre des jetons de sa réserve dans une des cases de Puissance (et ce, même lors de l'Hiver de l'Alliance). De fait, il explique ainsi aux autres en quoi il a œuvré pour l'Alliance durant son



tour.

2) Certamen : chaque mage, en commençant par le magister, peut tenter de prendre un jeton à un autre de son choix. Pour cela, les deux mages lancent un dé et ajoutent le nombre de jetons présents dans leur réserve. Celui ayant le plus grand total prend un jeton dans la réserve du vaincu.

3) Vote du tribunal : les mages déterminent entre eux lequel sera le nouveau magister. Chaque joueur a autant de voix qu'il a de jetons dans sa réserve, peut se présenter pour devenir magister ou non, et peut discuter et marchander ses voix avec les autres joueurs. Pour que cette phase ne s'éternise pas, le magister peut décider d'arrêter les débats pour procéder au vote final : le mage ayant le plus de voix devient le nouveau magister.

Le magister

Le joueur qui est le magister dispose des avantages suivants :

- il joue en premier après un Conseil de l'Alliance
- quand il lance 2d6 pour savoir ce qui se passe durant sa saison, tous les effets sont doublés tant pour l'Alliance que pour le mage (deux fois plus de jetons)
- il commence chacune des phases du Conseil de l'Alliance
- il ne peut être soumis à un certamen
- il décide quand les débats se terminent lors du vote du tribunal.

Suite de la partie

Une fois le Conseil de l'Alliance terminé, c'est à nouveau aux joueurs de jouer, en commençant bien sûr par le nouveau magister.

Destruction de l'Alliance

Si à un moment donné le dernier pion se trouvant sur une case Puissance est enlevé, l'Alliance est détruite par celle-ci : les êtres féériques maudissent l'Alliance, un dragon la détruit, la corruption démoniaque fait s'entretuer ses membres, ou les paysans viennent bouter le feu aux mécréants qui l'habitent. Tout le monde a perdu !

Fin de la partie

Si l'Alliance arrive sans encombre à la case Bonisagus (12 heure), bravo ! Les joueurs ont réussi à faire survivre l'Alliance jusqu'à ce qu'elle renaisse de ses cendres, ils ont tous gagnés. Mais si vous tenez absolument à avoir un vainqueur, ce sera le magister désigné lors du dernier Conseil de l'Alliance. Il gagnera alors le titre de Pontifex Maximus !

Lexique

Alliance : quand plusieurs magiciens se regroupent pour étudier, il leur faut trouver une place-forte, des servants pour les protéger, et une charte définissant les droits et obligations de chacun. Tout ceci constitue l'Alliance.

Certamen : un duel de magie très codifié entre deux magiciens, sans lancer des boules de feu ou blesser l'adversaire.

Crépuscule : parfois, lorsqu'il lance un sort, un mage peut se tromper lourdement et subir un désastre magique, le crépuscule : il tombe alors inconscient ou disparaît, pour revenir à lui quelques secondes ou quelques années plus tard en étant profondément marqué. Il peut même ne jamais revenir, ce qu'on appelle le Crépuscule Final.

Fondateurs : les 12 magiciens ayant fondé l'Ordre d'Hermès, qui avaient chacun une spécialité magique différente. Leurs descendants ont gardé ces spécialités, et forment les Maisons de l'ordre.

Magister : ici, le mage désigné comme étant le chef de l'Alliance. Chaque Alliance peut avoir des termes et des rôles différents, en fonction de la charte adoptée. Par exemple, l'Alliance de Doisseteppe a un Pontifex Maximus et d'autres Alliances n'ont pas de chef.

Maison : l'Ordre d'Hermès est divisé en 12 maisons, chacune correspondant à un des mages ayant fondé l'Ordre. Une Alliance regroupe généralement des mages de différentes Maisons, car chacune possède



des spécialités différentes.

Pontifex Maximus : ici, le gagnant à la fin de la partie. C'est le titre pompeux désignant le chef de l'Alliance de Doisseteppe dans le monde d'Ars Magica.

Puissance : le monde médiéval d'Ars Magica est influencé par 4 sources de surnaturel : la Magie, le Divin, la Féérie et l'Infernal. Chacune de ces Puissances peut affecter l'Alliance, que ce soit une horde de démons qui attaque, un prêtre local qui soupçonne les mages d'hérésie, une autre Alliance de magiciens qui cherche à gagner du territoire, ou des gobelins qui veulent jouer un tour aux servants de l'Alliance.

Ordre d'Hermès : un ordre secret regroupant les magiciens, en Europe Mythique. Cet ordre a été fondé par 12 magiciens, les Fondateurs. Chaque Fondateur a engendré une lignée de magiciens, qui possèdent les mêmes pouvoirs magiques que leur ancêtre.

Saisons : à Ars Magica l'unité de temps utilisée pour les études des magiciens est la saison : en une saison ils peuvent étudier la magie, créer un objet magique, apprendre un nouveau sort, etc. De manière générale, on découpe la vie d'une Alliance ou d'un individu en saisons : d'abord l'apprentissage ou la construction lors du Printemps, puis la maturité physique en Été, l'apogée de la puissance en Automne, le vieillissement et la mort en Hiver.

Sodales : mot latin utilisé par les mages pour désigner leurs pairs, utilisé ici pour les autres mages de votre Alliance.

Tradition : voir Maison.

Virtus : Manifestation physique de la magie, très recherchée par les mages, que ce soit pour étudier ou lancer des sorts et rituels puissants. Par exemple, une salamandre a de fortes chances de contenir du virtus.

Description de chaque case

(1 heure) : Trianoma - la Diplomate

Alliance : Printemps - pas de jetons enlevés des cases de Puissance

Vous devez persuader vos sodales de monter une Alliance, c'est la phase de recrutement, de négociation pour pouvoir vous installer. Prémisses du Printemps de l'Alliance, aucune des Puissances ne vous connaît.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : les correspondances que vous écrivez avec un moine érudit vous permettent d'être bien vu par ses supérieurs, et d'accéder à des grimoires intéressants : Divin, +2 jetons

6 ou 8 : à force de rester dans votre laboratoire pour étudier, vous manquez bien des occasions d'échanges fructueux avec des mages d'autres Alliances, et vous retrouvez à la traîne par rapport à vos sodales : Magie, -1 jeton

7 : vos recherches vous permettent de mieux comprendre les créatures magiques de ce monde : Féérie, +1 jeton

9 - 12 : votre soif de puissance vous entraîne à traiter avec les créatures les moins recommandables, mais cela semble porter ses fruits - pour le moment : Infernal, +2 jetons

(2 heure) : Verditius - l'Enchanteur

Alliance : Printemps - pas de jetons enlevés des cases de Puissance

Là interviennent les bâtisseurs d'Alliance, il s'agit de bâtir les relations avec l'extérieur, les locaux, l'Alliance elle-même, de ne plus être dépendant des autres mais de commencer à avoir une existence propre.

Magicien : lancez les dés



2 - 5 : *un accident de laboratoire, lors d'une expérimentation ! Peut-être ne fallait-il pas utiliser ces noisettes sauteuses données par un lutin...* : Féérie, -1 jeton

6 ou 8 : *Lors d'un enchantement, vos expérimentations permettent d'obtenir un effet totalement différent, qui impressionne vos sodales :* Magie, +2 jetons

7 : *Vos pouvoirs vous ont permis de participer, discrètement, à la construction de l'église voisine. Peut-être que cela permettra de bénéficier d'un peu d'indulgence dans le futur :* Divin, +1 jeton

9 - 12 : *votre soif d'énergie magique vous fait utiliser des pions de vertu corrompus pour vos enchantements, ce qui les fait échouer ! Quelques Servants de l'Alliance ont peut-être été corrompus suite à cet évènement...* : Infernal, -1 jeton

(3 heure) : Merinita - la Fée

Alliance : Printemps - pas de jetons enlevés des cases de Puissance

Les relations surnaturelles vous permettent maintenant d'avoir des sources de vertu, indispensables pour vos études. Après cela, votre Alliance sera reconnue par tous, mais attention aux Alliances voisines...

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : *Attiré par des rumeurs de vertu gratuit en pleine forêt, vous partez en expédition. Mais cela était une manipulation d'un démon jouant sur votre avidité, vous ne réussissez qu'à vous mettre à dos la nymphe gardienne du bois :* Infernal, -1 jeton

6 ou 8 : *Quelques ronds de jambes, la couleur d'un oeil et une chanson de ménestrel offerts à un lutin vous ont été rendus au centuple, par une source de vertu permanente, à même de vous faire étudier de nombreuses saisons :* Féérie, +2 jetons

7 : Magie, +1 jeton

9 - 12 : *ces créatures sans âme vous jouent un tour*

: Divin, -1 jeton

(4 heure) : Criamon - le Devin

Alliance : Été

Par un coup d'éclat, votre Alliance compte maintenant parmi les plus puissantes du Tribunal. Elle ne laisse plus personne indifférent, que ce soit en bien ou en mal !

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : *l'évêque local prend ombrage de votre réputation, car nul ne peut deviner le Dessein de Dieu :* Divin, -1 jeton

6 ou 8 : *votre compréhension de l'Enigme vous permet de deviner un évènement au bénéfice de l'Alliance :* Magie, +2 jetons

7 : Infernal, +1 jeton

9 - 12 : *les fils du Destin sont enchevêtrés...* Contemplez : Féérie, -1 jeton

(5 heure) : Guernicus - le Juge

Alliance : Été

les manipulations politiques entre Alliances sont maintenant vitales pour vous, vous vous devez de participer à chaque Tribunal pour ne pas perdre votre préséance.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : *vous avez résolu un crime, mais le coupable vous a battu en certamen, vous obligeant à taire ce que vous savez :* Magie, -1 jeton

6 ou 8 : *vos pouvoirs d'investigation permettent de trouver un démon comme source des conflits avec une Alliance rivale :* Infernal, +2 jetons

7 : Féérie, +1 jeton

9 - 12 : *un crime hermétique a été résolu de manière radicale : un miracle a protégé les vulgaires, laissant les mages dans l'expectative de*



la justice divine : Divin, -1 jeton

(6 heure) : Mercere - le Messager

Alliance : Été

vos réseau d'influence vous permet de connaître tout ce qui se passe aux alentours, le plus rapidement possible. Sinon, qui sait ce que vos rivaux peuvent fomenter contre vous ?

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : un petit démon harcèle un village par lequel vous passez, vous obligeant à résoudre l'affaire : Infernal, -1 jeton

6 ou 8 : En empruntant un chemin féérique, vous trouvez un raccourci qui vous aidera grandement dans vos pérégrinations : Féérie, +2 jetons

7 : Divin, +1 jeton

9 - 12 : lors d'un voyage, une rencontre inattendue vous oblige à utiliser la magie, mais vous subissez un Crépuscule. Quand vous revenez à vous, plusieurs années ont passé... : Magie, -1 jeton

(7 heure) : Jerbiton - le Noble

Alliance : Automne

vos Castel est maintenant une Alliance d'Automne : votre puissance politique croît considérablement, mais les aventures de jeunesse de l'Alliance sont maintenant moins évidentes.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : lors du rituel annuel permettant de protéger votre Alliance des créatures surnaturelles, des petits êtres féériques passent inaperçus et en profitent pour utiliser vos laboratoires comme terrain de jeu pendant toute l'année... : Féérie, -1 jeton

6 ou 8 : vos relations épistolaires avec un moine lettré, passionné comme vous par les Arts, permettent de soulager quelque peu la méfiance de l'Eglise envers votre Alliance. : Divin, +2 jetons

7 : Magie, +1 jeton

9 - 12 : des démons attisent la peur des villageois des alentours envers votre Alliance. Il vous faut les rassurer, sous peine de ne plus avoir de quoi manger ! : Infernal, -1 jeton

(8 heure) : Bjornaer - le Change-Forme

Alliance : Automne

vos Alliance est maintenant à même de traiter avec de puissantes créatures magiques : dragons, griffons, et autre géants, pour subvenir à vos besoins de plus en plus importants en virtus.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : un village à proximité de l'Alliance vient de recevoir une cloche pour son église. Les sonneries incessantes font fuir les créatures magiques à proximité, rarifiant vos ressources en virtus. : Divin, -1 jeton

6 ou 8 : vos pouvoirs de transformation vous permettent de suivre les traces d'un animal magique, et d'en faire un allié de l'Alliance : Magie, +2 jetons

7 : Infernal, +1 jeton

9 - 12 : vous êtes trompé dans vos études par un être féérique, ce qui vous donne une réputation ridicule parmi les servants de l'Alliance. : Féérie, -1 jeton

(9 heure) : Tytalus - le Mat

Alliance : Automne

les grandes causes à même de modifier l'Ordre d'Hermès sont maintenant à la mesure de l'Alliance. C'est le moment d'utiliser tout ce qui a été patiemment construit, de se confronter à ce qui semble inamovible !

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : en cherchant à discréditer l'évêque local pour qu'il laisse l'Alliance en paix, vous êtes découvert et



obligé de faire amende honorable : Divin, -1 jeton

6 ou 8 : votre maîtrise des intrigues vous a permis (pour une fois) de battre un démon à son propre jeu, pour le plus grand bénéfice de l'Alliance : Infernal, +2 jetons

7 : Féérie, +1 jeton

9 - 12 : à force de provoquer des certamen de tous côtés pour obtenir des avantages indûs, vous finissez par tomber sur bien plus fort que vous : Magie, -1 jeton

(10 heure) : Tremere - l'Hoplite

Alliance : Hiver - pas de jetons ajoutés aux cases de Puissance

les mages de l'Alliance sont maintenant trop vieux et trop étranges pour utiliser ce qu'ils ont patiemment amassés. C'est l'Hiver de l'Alliance, un repli de l'Alliance sur elle-même.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : à force d'être le bras de la justice de l'Ordre d'Hermès, vous avez certes une forte réputation mais vos études en ont pâti : Magie, -1 jeton

6 ou 8 : votre droiture et votre patience vous permet de triompher d'illusions féériques, et même d'impressionner un prince féérique de la Cour de Lumière : Féérie, +2 jetons

7 : Divin, +1 jeton

9 - 12 : vous vous confrontez à un puissant démon, mais les lois de l'Ordre d'Hermès vous empêchent

de pousser votre avantage : Infernal, -1 jeton

(11 heure) : Flambeau - le Guerrier

Alliance : Hiver - pas de jetons ajoutés aux cases de Puissance

Vos ennemis de jadis sont oubliés... Mais leurs héritiers viennent encore et toujours vous défier, alors même que l'Alliance s'enfonce doucement dans l'oubli.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : Infernal, -1 jeton

6 ou 8 : Divin, +2 jetons

7 : Magie, +1 jeton

9 - 12 : Féérie, -1 jeton

(12 heure) : Bonisagus - le Théoricien

Alliance : Hiver - pas de jetons ajoutés aux cases de Puissance

C'est le moment final, celui qui décide si l'Alliance disparaît comme tant d'autres avant elle, ou s'il est possible de ranimer la flamme de jadis.

Magicien : lancez les dés

2 - 5 : Féérie, -1 jeton

6 ou 8 : Magie, +2 jetons

7 : Infernal, +1 jeton

9 - 12 : Divin, -1 jeton