



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Bonus sur les Enchantements

Bonus sur les Enchantements

jeudi 26 novembre 1998, par [Arnaud Lannéval](#)

Aide de jeu de [Patrick Murphy](#), alliance de [Rabenstein](#). Traduction par [Arnaud Lannéval](#).

FORMES	BONUS AUX EFFETS
A l'endroit du cœur (tatouage)	+5 affecter les émotions +3 à la santé
Abeille	+2 Sagesse +1 Diligent +3 Trouver un fantôme en la suivant
Absinthe	+2 perte de mémoire
Agate	+3 Air +5 Protection des tempêtes +7 Protection des venins
Aigue-marine	+3 Eau +1 Pensée Vivement
Aiguille de sapin	+1 Bonne Santé
Ail	+2 protège de la peur +4 exorciser un démon
Aile de chauve-souris	+3 Conjurer les Démons
Aile de grue	+4 Protège de l'épuisement ou de la débilité
Aile de papillon	+3 beauté
Aimant naturel	+3 Répulsion
Ajonc	+3 Protège de la magie +3 protège des bois Féériques
Aloès	+3 Guérir les Afflictions de la peau +5 Protège de la Décomposition

Ambre	+3 Corporel +3 Garder contre des Mauvais Rêves +1 Garder contre des Maux de tête +1 Méditation
Améthyste	+7 contre ivresse +3 contre le poison +1 émotions fortes +3 Convalescence Mentale +2 Modestie +2 Paix D'esprit
Améthyste violette	+7 contre l'ivresse +4 ascendant sur les masses
Ancre	+5 résister au mouvement +3 Stabilité, Sécurité
Andouillers	+2 fertilité +2 force et endurance +3 direction
Angélique (les tiges blanches)	+4 exorciser des démons
Anis (jaunes - blanches fleurs)	+2 Aide dans la digestion
Anneau	+2 effet constant
Araignée	+1 grimper
Arc	+5 Destruction des chose à distance
Argent	+10 blesser les lycanthropes +4 oratoire
Argile Cuite	+4 enfermer ou protéger du feu
Arme d'un meurtre	+3 Venger
Armure	+7 protéger le porteur
Asperge	+2 Guérir la Paralysie



Atre	+7 créer le feu et la chaleur +5 détruire des choses à l'intérieur
Aubépine	+4 Mauvaise Chance ou Maudit
Aulne	+3 Contrôle des Vents +3 Feu
Baies de gui	+3 Rajeunissement
Baie de houx	+2 temps divin
Baie de laurier	+3 Causer l'ivresse
Baie de sureau	+1 guérir
Bain	+1 Propreté
Balai	+4 Voler +6 ôter les poussières +3 causer le vent +2 bouger quelques choses
Bandage	+4 Soigner les blessures
Barbe	+2 Force
Basilic	+2 contre le poison +2 calmer
Bâton ou Baguette	+2 repousser les choses +3 protection de carreaux ou autres projectiles +4 contrôle à distance des choses +4 destruction des choses à distance
Bec de cigogne	+7 Naissance humaine +3 Longévité
Bec de corbeau	+5 rend un travail difficile
Bec de grue	+1 Amabilité
Bec de pélican	+4 Abnégation ou se Sacrifier
Bec de perroquet	+5 Imiter +3 Protection contre la Fièvre
Bec de poule	+3 Bêtise +1 Panique
Bec de tortue marine	+3 Stabilité naturelle
Bec d'oie	+3 Bavarder
Bêche	+4 déplacer ou détruire la terre
Belladone	+1 Voler

Béryl	+3 Eau
Bijouterie ou vêtement	+4 se transformer +4 se protéger +2 se transporter
Bois d'un cerf (en poudre)	+3 Protection contre le venin de serpent
Bois en Cendre	+2 causer des rêves +3 Voler +2 Affecter l'eau
Bois (mort)	+3 affecter le bois vivant +4 affecter le bois mort
Bol ou Coupe	+3 Observer à distance +5 affecter les liquides contenus
Botte	+5 affecter la marche
Boucle d'oreille	+5 affecter l'ouïe
Boucles de deux chevelure de personne attachées par un noeud	+5 Amour
Bouclier	+5 protection
Bougie	+4 produire de lumière +1 créer du feu
Bouleau (l'arbre)	+1 Inspirer l'Amour +3 bannir les esprits maléfiques
Branche de cerisier	+3 bannir des esprits maléfiques
Branche d'olivier	+4 Paix +3 Victoire
Bras (tatouage)	+3 à la Force
Brume	+3 Confusion et Incertitude +1 Conjuré des Démons
Bruyère	+3 causer la pluie +2 Protection de la malédiction +4 protection du viol
Calice	+4 Détecter le poison à l'intérieur +5 transformer ou créer le liquide à l'intérieur
Calotte	+6 stimuler l'esprit du porteur
Camomille (les fleurs blanches)	+2 causer le sommeil



Cape	+5 Modifier ou supprimer l'image du porteur +4 transformer le porteur +3 vol
Carapace de tortue marine	+5 Garder de la grêle +1 protéger du Mal
Carte	+3 direction +5 trouver quelque chose ou quelqu'un
Carotte	+3 concerner la vision

Ceinture de chasteté	+5 protège de la luxure +2 concerner la loyauté du porteur
Ceinture ou Gaine	+3 affecter la Force +1 chasteté
Cendres	+3 détruire le bois +2 causer le feu +2 Purification +2 Humilité +1 Mort
Cercle incrusté (dessiner continuellement et ininterrompu)	+7 Surveiller
Cerise	+2 Longévité
Chaîne	+5 esclavage +3 emprisonné +2 faire perdre
Chandelier	+3 Voir pendant la nuit
Chant de coq	+7 Repousser des Démons la nuit
Chapeau	+4 affecter sa propre image
Chardon	+3 Concevoir un fils +3 Renverser un mauvais présage +1 Convoiter
Chauve-souris Rouge	+3 Repousser les Démons
Chêne	+7 protection contre les orages +1 longévité +3 passer dans le monde des esprits +2 contrôler la terre +1 contrôle du ciel
Chevelure de fée	+3 charmer +2 voler

Chevelure de moine	+5 Piété
Chevelure d'une sylphe	+4 Invisibilité
Chevelure (longue)	+3 Excès (Convoitise particulièrement)
Cheveux de Dryade	+5 Charmer
Ciguë	+4 poisons +2 voler
Cire	+2 garder quelque chose clos
Cloche	+5 Avertir +1 Eviter les orages +2 conjurer une créature surnaturelle +3 bannir le surnaturel
Cocon de papillon	+3 Changer ou transformer
Cœur de centaure	+7 Force
Cœur de lynx	+4 Vivacité Mentale +2 Habilité
Cœur de satyre	+5 Convoitise effrénée
Cœur de taupe	+7 divination +5 guérir La folie
Cœur d'Ours	+4 Energie
Col	+6 contrôler le temps
Colle	+6 contrôler le porteur
Collier	+4 affecter la parole ou la respiration
Colombe	+3 Tendresse +3 Amour
Coquille de crabe	+3 Causer la douleur
Coquille de noix	+3 Amertume mentale
Coquille de palourde	+2 Protection
Coquille d'escargot	+4 Guérir des furoncles
Coquille marine	+2 mer +3 créatures marines +1 irriter
Corail rouge	+4 contre des démons +2 protège de l'empoisonnement
Corde ou ficelle	+2 strangulation +4 contrainte ou entrave magique



Corde de pendu	+5 Justice
Coriandre (le fruit)	+4 guérir la maladie
Corne de bélier	+5 Vitalité +3 Force
Corne de licorne	+8 Pureté +4 Force
Coton	+3 étouffer +2 sommeil
Coudrier	+3 divination (Intellego général)
Coupe	+4 détection du poison sur le contenu +5 transformation ou création d'un contenu liquide
Couronne	+2 Sagesse +3 contrôle des gens +5 gagner respect, autorité
Couronne de laurier	+3 Victoire
Couteau ou Dague	+2 destruction précise +3 trahison, assassinat, empoisonnement
Couverture	+5 chauffer +2 affecter l'utilisateur
Crâne de souris	+1 Sagacité +1 Cacher
Crâne de cheval	+2 Protéger de l'infortune
Crâne de rat	+3 causer la maladie +1 invoquer un démon
Crâne humain	+4 destruction du corps humain +5 destruction de l'esprit humain +5 destruction et contrôle des fantômes
Crabe	+2 Amener l'inondation
Crête de coq	+3 Protection contre les cauchemars
Crinière de lion	+5 Force, Courage, Fierté
Cristal	+5 pouvoir lié à l'eau
Cristal de roche	+3 Soins +5 Voyance
Crocher	+4 attraper le poisson
Crucifix	+3 protection contre le mal

Cuivre	+1 beauté +2 Paisible +1 Amener La chance +2 commandement
Cyprès	+3 Enterrement +1 Mort +2 Garder des magies maléfiques +1 affecter la concentration
Défense d'éléphant	+5 Force +1 Modestie
Dent de dragon	+6 Créer une forme humaine
Dent de taupe	+5 Guérir les maux de dents
Dent d'un garçon de 7 ans	+8 Empêcher la conception
Dent d'un homme mort	+2 Guérir le mal de dents
Dent humaine	+3 Procréation +1 Vitalité
Diamant	+5 contre des démons +2 Lumière +3 Discerner la vérité
Drapeau	+3 Honorer
Duvet	+2 Auram +3 silence +5 vol aérien
Ecaille	+6 Justice
Ecaille de salamandre	+3 Protection contre la chaleur, le feu +5 Eteindre le feu
Ecaille de sirène	+3 respirer dans l'eau
Echelle	+2 Monter
Emeraude	+4 susciter amour et passion +7 serpents et dragons
Encre de pieuvre	+3 Pouvoirs Surnaturels
Epée	+3 bloquer une unique attaque +4 blesser les corps humains et animaux
Escargot	+6 Mouvement lent
Essaim de Mouches	+2 Désastre +1 Conjuré un Démon
Etain	+2 Contrôler



Eventail	+4 création ou contrôle des vents +4 élimination des perturbations météorologiques
Excrément de lynx	+5 Etablir la frontière
Faucille	+1 Mort +3 Nuire à la végétation
Fenouil (les fleurs jaunes)	+2 protection contre les esprits
Fer (le métal)	+7 blesser ou repousser les êtres féeriques +2 protéger le porteur +3 Force
Fers	+6 contrainte ou entrave magique +7 blesser ou repousser les êtres féeriques
Fers (liens) en fer	+ 8 emprisonner les êtres féeriques
Fer à cheval	+6 affecter les mouvement des chevaux +2 protection
Figue	+3 Ebriété +2 Hérésie
Filet	+5 immobilisation
Flèche	+2 Cibler +3 Diriger +3 Accélérer +2 Impulsion +1 Menace
Flûte	+5 contrôler des enfants
Forme de croix	+1 protéger du mal
Fouet	+4 contrôle du corps humain ou animal +5 faire peur aux animaux
Fougère	+1 invisibilité
Four	+7 Brûler quelque chose
Fourmi	+3 Diligence
Fourrure de bélier	+1 Détermination
Fourrure de satyre	+3 Excès
Gant	+4 affecter les choses par le contact +4 manipulation à distance
Girouette	+2 contrôler les vents +4 direction +6 prédire le temps

Glace fondante	+3 Pitié
Gland	+2 Prophétie
Goudron	+4 Protéger des vampires
Grenade d'ensemencement	+3 Fertilité
Grenat (minéral)	+2 Solitude +2 Protège des esprits de l'air
Grenouille	+4 Nécromancie +2 Fertilité
Gui	+3 guérir +2 protéger le corps humain
Guirlande de roses	+3 Virginité
Habit de nonne	+5 Chasteté +2 Pureté
Hache	+4 Destruction du bois +3 Détruire le géant +2 Etablir la frontière +1 Amener l'éclair
Hall	+3 transporter magiquement +6 affecter les déplacements au travers
Heaume	+6 affecter la vue du porteur +4 affecter l'esprit et les émotions du porteur
Hématite	+4 empêcher de saigner +2 aide dans les luttes physiques
Houx	+3 Bonne Chance
Huile d'olive	+2 guérir des blessures
Hyacinthe	+2 soins
Iris	+3 Livrer un message
Jade	+4 Aquam +2 Longévité +1 Pureté +2 Sagesse +1 Courage
Jais	+3 obscurité +2 protection
Jasmin	+2 susciter la luxure
Jaspe	+2 contre des démons +2 soins
Jaspe Sanguine	+4 Sang ou blessures



Jouet	+4 contrôle des enfants
Joug	+4 contrôler le porteur +5 augmenter la force du porteur
Jusquiamé	+3 provoquer des esprits
Labourer	+5 affecter l'agriculture
Laine de mouton	+3 Impuissance
Laine noire	+4 Aliénation
Lait	+1 lune
Lait de biche	+3 Guérir la cécité
Lait de chameau	+3 Sobriété +1 Modération
Lait de mère	+3 Vie Longue, Puissance Sexuelle
Lait de vache	+1 Nourrir des enfants +3 Créer des rivières
Lampe	+4 création du feu +7 production de lumière
Langue de grenouille	+3 Véracité
Langue de serpent	+6 mensonge +3 tromperie
Langue humaine	+4 Parler les langues +3 au mensonge
Laurier	+5 pardonner un meurtre +2 protéger de l'éclair +2 culpabilité
Lavande	+2 Rappeler
Lierre	+3 Langue
Lièvre	+3 Vitesse +1 Vigilance
Linceul de fantôme	+6 Vieillir
Lit	+6 affecter le sommeil et les rêves
Livre	+5 connaissances
Lucioles	+1 créer la lumière
Lyre	+5 affecter la musique +3 créer des sons
Magnétite	+3 animal
Main (tatouage)	+3 au toucher
Malachite	+3 fidélité +3 la mer +1 affecter l'eau

Mandragore	+3 fertilité +4 mort +3 Créer un poison +5 affecter le corps Humain +7 blesser le corps Humain
Marteau	+1 Travail Manuel
Masque	+7 déguisement +3 cacher +2 affecter la vue du porteur +1 conjurer une créature Surnaturelle +2 protection contre des créatures maléfiques
Menthe	+3 Apaiser des douleurs d'estomac
Mercure	+5 renversement +3 éloquence +2 accélérer +1 Richesse
Meule	+5 Produire du pain +2 Justice
Miel	+2 guérir des Blessures
Miroir	+3 Imagonem +5 observer à distance +3 voyant le passé, +1 voir un avenir possible +3 créer des images à l'intérieur +1 piégé un Esprit +1 Protection contre les Démons et autres Créatures Mystiques
Miroir brisé	+3 mauvaise chance
Muguet	+1 Virginité
Muguet Blanc	+3 Innocence
Museau de limier	+5 Sentir les odeurs
Navet	+2 Causer la maladie
Noeud	+1 Capturer +1 Immobiliser
Noeud (défait)	+3 Liberté
Noeud attaché autour d'un rocher	+3 Bannir les esprits des montagnes



Noisetier	+3 divination (beaucoup en Intellego) +3 affecter la fertilité
Noisettes	+2 Parler avec des bêtes, +1 Direction Divine
Noix (fruit)	+5 Fertilité +2 Révélation
Nuage	+4 Dissimulation
Obsidienne	+5 obscurité +3 connaissance intérieure
Œil (tatouage)	+3 à la vue
Œil de Basilic	+5 pétrification
Œil-de-chat	+3 contre les sorts Corporeum néfaste +2 voir dans l'obscurité +1 Cruauté
Œil de chien	+3 Voir des fantômes
Œil de corbeau	+3 Sagesse
Œil de faucon	+4 Vision
Œil de lynx	+2 Vision
Œil de nain	+4 Connaissance des Trésors Anciens
Œuf de colombe	+4 Aphrodisiaque
Œuf de tortue marine	+3 Fertilité
Oignon	+5 pleurer +2 causer l'impuissance
Onyx	+4 mort +4 obscurité +1 invisibilité
Opale	+4 voyager +2 Loyauté
Or	+4 susciter l'avidité +4 affecter la richesse +3 inspirer l'honneur +1 produire de la lumière +2 Protège de la Magie
Oreille (tatouage)	+3 à l'ouïe
Oreiller	+4 Causer le sommeil +3 Rêves
Ortie	+1 protection de démons
Os de cygne	+3 Pureté Noble

Os de dragon	+4 inspirer la peur +2 protège du feu +3 cupidité et fierté
Os d'Animal	+4 blesser ou tuer les animaux
Os d'huppé (Un Oiseau Méditerranéen)	+3 Ouvrir toutes les serrures
Os humain	+3 destruction de l'esprit humain +4 destruction du corps humain
Os de saint	+ (?) protection contre des démons
Os de tortue marine	+4 Longévité +3 Impudeur
Os ou Cheveux d'un éléphant brûlés	+4 protège des Démons
Outre	+5 création d'un contenu liquide
Panier	+3 création d'un contenu +4 préservation du contenu +5 création de nourriture à l'intérieur
Pantoufle de dame	+5 Domination féminine +3 Soumission
Patte de chien	+2 Loyauté +1 Vigilance
Pavot	+2 Mort Imminente +1 Mauvaise Chance
Peau de serpent	+4 Vieillesse
Peau d'âne	+3 Paresse
Peau d'Animal	+7 transformation en l'animal approprié
Peau d'un hérisson	+3 Garder la grêle
Pentacle	+6 invoquer des démons +3 protection de démons +5 lier la créature en étant dans pentacle
Peigne	+7 concerner la chevelure +5 beauté



Perle	+5 éliminer ou détecter des poisons +2 Foi +1 connaissance
Pic	+4 destruction de la pierre
Pie	+3 loquacité +3 discerner l'adultère
Pièce	+4 y créer quelque chose +6 affecter en même temps tout ce qui s'y trouve
Pièce de monnaie	+4 susciter l'avidité +4 richesse et mercantile
Pied (tatouage)	+3 au voyage
Piédestal	+4 affecter quelque chose sur lui
Pierre ou caillou	+1 Stabilité, Endurance
Pierre de lune	+2 protection contre le froid +4 tout ce qui est lié à la lune
Pierre tombale	+3 Mort humaine
Pivoine	+4 Protège des orages en mer +2 Dignité +1 Protéger de la maladie
Plancher	+7 affecter les mouvements au travers
Platine	+2 Ambition +1 Energie
Plomb	+4 Protection contre les Féériques +1 Protection contre les Démons +2 longévité +2 Stase +4 garder
Plume	+5 Vol +3 Agilité
Plume de cigogne	+3 Méditation
Plume de cygne	+4 Pardon féminin
Plume de corbeau	+1 Amener la guerre +2 Mort +3 Malédiction
Plume de corneille	+3 Voler des objets

Plume de faucon	+2 affecter la Royauté
Plume de Griffon	+2 Vol
Plume d'aigle	+4 Justice
Plume d'oie	+7 écrire
Plume d'oie grise	+3 Solitude
Poire	+4 Pénitence +1 Longévité
Poirier fleurit	+2 Deuil
Poisson	+3 Fertilité +1 Bonne Chance +6 les océans Profonds
Pomme	+3 Pécher +2 Jeunesse Eternelle +1 Direction
Pomme sans pépin	+3 Connaissance Ancienne
Porte	+5 garder
Quartz	+5 invisibilité +3 percer des illusions
Queue de lézard	+3 Régénération
Queue de lion	+3 Courage Militaire
Queue de paon	+5 Gloire
Queue de renard	+3 Ruse, Tromperie
Queue d'âne	+2 Fornication
Queue d'un blaireau	+2 Cupidité
Rame	+4 affecter les courants
Rayonnage	+3 Cacher des choses à l'intérieur +4 protéger des choses à l'intérieur
Rayon de miel	+4 loyauté envers la famille
Récipient	+5 création ou transformation du contenu
Rose	+3 Rallumer un Amour
Rose blanche	+2 Mort
Roseau	+3 Racommoder
Roue	+3 faire passer le temps



Rubis	+3 affecter le sang +4 commandement en temps de guerre +6 pouvoirs liés au feu
Rubis étoilé	+5 conjuration ou contrôle des entité occultes
Sabot de centaure	+4 Dissension Interne
Sac	+3 y mettre ou en enlever les choses +5 emprisonner le contenu
Sacrifice d'une vierge	+3 garder des démons +6 invoquer des démons +7 fertilité
Saphir	+5 Guérir la vue +3 Soins +2 Contre les sort Corporem néfastes +2 Connaissance
Sang d'Elfe	+5 Longévité
Sang de Démon	+3 empoisonner
Sang de géant	+5 force
Sang de paon	+4 Dissiper L'esprit Néfaste
Sang de poule	+3 Convoiter
Sang de renard	+2 Protège de la Magie Maléfique
Sang de taupe	+6 guérir la surdit� +3 gu�rir les fi�vres
Sang de Troll	+4 R�g�n�ration +2 Force
Sang d'ogre	+3 Force
Sang d'un innocent sacrifi�	+5 Attirer les cr�atures mal�fiques
Sangs m�l�s de deux amants passionn�s	-3 contr�ler les �motions -1 rationaliser +5 susciter les �motions +10 filtre d'amour
Sangsue	+2 sang +4 protection contre la maladie
Sardonyx	+2 contre les sorts Corporem n�fastes
Sauge	+2 Amener la prosp�rit�
Saule	+3 Am�liorer l'eau +5 Purifier l'eau

Scorpion	+4 Empoisonner +2 Logique
Sel	+3 r�v�ler ou d�truire des d�mons +2 conservation +1 st�rilit�
Selle	+7 Affecter le sens de l'�quitation +4 Affecter les chevaux
Serpentine	+3 contre les poisons animaux et la contamination
Serre de corbeau	+3 Voler des objets
Serre d'aigle	+3 susciter l'h�ro�sme
Seuil	+7 affecter le mouvement au travers +5 transport magique +7 portails et portes magiques
Sorbe (baies de sorbier)	+3 Protection contre les esprits n�fastes
Sorbier	+4 Protection contre l'�clair +3 Commander un fant�me
Soufflet	+4 cr�ation de vent +5 Attiser les feux
Soufre	+2 soins +3 conservation +1 invoquer des d�mons
Sureau (l'arbre)	+2 R�sister � la maladie
Tambour	+2 Faire peur +3 cr�ation de temp�tes et tonnerre +5 assourdir
Tapis	+3 affecter tous ceux qui s'y trouvent
Tatouages	+5 affecter soi-m�me +7 affecter son propre corps +10 affecter sa propre peau - 7 affecter des cible que le Mage touche - 10 affecter des cibles que le Mage ne touche pas



Terre	+5 destruction du contenu +7 création de feu et de chaleur
Tête	+5 aux fonctions mentales
Thym	+2 Purification
Tige d'un champignon	+2 Fertilité
Tilleul	+3 amour sensuel +1 justice +1 garder de l'éclair
Tisonnier	+4 affecter des feux
Tissu de carême	+3 Causer La faim
Trompette	+5 bravoure +2 invoquer de l'aide +4 Annoncer des ennemis +3 Libérer un esclave
Toile d'araignée	+2 emprisonner
Topaze	+4 commandement +4 Force, Courage, Fierté +5 contrôle des bêtes sauvages
Torche	+4 Produire la lumière ou une flamme +3 Réveiller quelqu'un
Tournesol	+3 deviner la vérité
Trèfle à 4 feuilles	+3 Amener la bonne chance

Tremble (peuplier)	+2 Protection Physique
Turquoise verte	+4 nécromancie, les morts
Venin de serpent	+5 Empoisonner
Venin d'araignée	+3 Empoisonner
Verre	+3 Beauté D'objet
Verre de montre	+3 augmenter la vitesse +7 alertes à-propos
Verre transparent	+4 invisibilité +5 voir au travers quelque chose
Viande de lièvre	+2 Insomnie
Viande de taupe bouillie	+5 faire croître la chevelure
Vigne	+4 Ebriété +1 Joie +3 Inspirer la folie
Vin	+3 effectuer les alcooliques +6 cause l'ivresse
Violette	+3 Pénitence
Voile de bateau	+4 affecter les vents +7 navigation à voile
Voile (de religieuse)	+5 Modestie +3 Vertu +2 Invoquer un brouillard