



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Enchantements Supérieurs des Talismans

Enchantements Supérieurs des Talismans

vendredi 14 mai 1999, par [JyP](#)

I -Transfert de flux magiques vers un talisman

Nombres de contes décrivent un conflit entre un aventurier et un mage puissant. Le héros réussit généralement à vaincre en annihilant les pouvoirs du sorcier, en cassant son bâton magique par exemple. Peut-on faire un équivalent de tels mages dans l'Ordre d'Hermès ? A priori non. Les talismans apportent seulement des bonus aux mages, leur absence n'occasionne pas de malus ou d'impossibilité

à faire appel à la magie. Seuls les mages de Verditius peuvent en un point soutenir la comparaison, mais à l'échelon inférieur de puissance : sans focus pour chaque sort, il leur est impossible de lancer ceux-ci. Sans doute nombre d'entre eux sont-ils réduits à créer des objets magiques, ou plus subtilement à créer des sorts ayant pour focus leur propre talisman.

Remarque sur le choix des focus dans la création d'un sort : ils doivent suivre la Loi de Sympathie afin de fournir un bonus au lancement du sort. Pour un mage de Verditius, recréer un sort avec un focus qu'il possède déjà mais qui ne suit pas cette Loi est certainement frustrant, car le focus ne fournit absolument pas de bonus dans ce cas. Peut-être est-il d'ailleurs suffisamment éloigné du sort pour occasionner des malus au lancement, ou pour nécessiter une augmentation de la magnitude du sort. Le focus peut même être complètement inadapté et impossible à utiliser dans la création du sort.

Pour revenir au sujet principal, remarquons

également que pour un mage de Verditius un talisman est beaucoup moins utile que pour un mage d'une autre tradition : non seulement doit-il être en contact avec son talisman, mais également avec le focus du sort considéré. Il est donc nécessaire de pouvoir augmenter les pouvoirs d'un talisman au delà des simples bonus vus dans les règles sur l'enchantement, même si cela doit se traduire par des malus conséquents en cas d'absence de celui-ci.

Premier cas : transfert total des flux magiques vers le talisman

Un nouveau total sera utilisé pour représenter le transfert de flux magique vers le talisman. Ce total de Transfert ne pourra augmenter que par l'étude de pions de virtus *virtum* à travers le talisman dans un laboratoire, et permettra d'utiliser plus facilement la magie lorsque le mage sera en contact avec le talisman. Par contre, si le contact avec le talisman ne peut être établi, des effets négatifs seront mis en place. Un des effets négatifs à appliquer est évidemment l'ajout de dés de désastres, correspondant à l'usage intensif d'un talisman.

Tout dépend de la facilité avec laquelle on peut faire évoluer le Transfert : si on compare celui-ci à un Art Magique, en le faisant évoluer de la même manière, un bonus de +10 sur les lancements de sort peut être obtenu en un an... En ce cas, il serait sans doute approprié de dire que l'absence du talisman entraîne



l'impossibilité d'utiliser la magie, ou qu'un malus équivalent ou supérieur est infligé (-10 voire -20 sur l'utilisation de la magie). Pourquoi pas l'impossibilité

d'utiliser la magie pour un mage de Verditius et le malus pour les autres mages, d'ailleurs. Cela reste quand même très grosbill...

Si le Transfert évolue de la même manière que la Théorie de la Magie, (1 à 3 points d'expérience par saison pour la 3^{ème} édition), le bonus est moins conséquent. Dans ce cas le malus infligé n'a pas besoin d'être aussi lourd : on pourrait l'obtenir en divisant le total de Transfert par 2, par exemple. On donne malgré tout accès à une affinité générale avec la magie pour pas grand chose... même si le malus infligé serait l'impossibilité d'utiliser la magie. Le transfert total des pouvoirs n'est une idée intéressante à appliquer que pour un mage de Verditius, à mon avis. Enfin, cela dépend surtout des ressources en virtus *virtum* pour chaque Saga.

Second cas : transfert partiel des flux magiques vers le talisman

Il est possible de restreindre le principe du Transfert à un domaine moindre, par exemple un Art Magique. Si on reprend les bonnes vieilles règles de Terres de Légendes, le fait de transférer ses pouvoirs vers le talisman se ferait à un ratio avantageux, par exemple pour un 1 point d'Art Magique perdu par le mage le talisman en gagnerait 1,5. Un mage qui transférerait totalement ses pouvoirs en Corporem, où il a un score de 8, vers son talisman, donnerait à celui-ci un score de 12, utilisable par le mage.

Divers cas de figure intéressants sont alors possibles :

- un tel transfert ne peut se faire qu'une fois et exige du mage qu'il transfère *tous* ses pouvoirs relatifs à un Art, et le talisman sera nécessaire pour utiliser cet Art par la suite.
- le transfert ne peut se faire qu'une fois, mais de manière partielle. En contact avec son talisman, le mage utilise le meilleur des deux scores entre le sien propre et celui du talisman. On peut également procéder à un transfert total, pour lequel le ratio de points obtenus est encore plus intéressant.
- le transfert est possible plusieurs fois. Dans ce cas, il est préférable d'utiliser le système de progression des Arts Magiques de la 4^{ème} édition, en comptant les points d'expérience plutôt que les scores, pour éviter les progressions linéaires. Là encore, on choisit le meilleur des deux scores quand le mage est en contact avec son talisman.

Un transfert demande au moins une saison en laboratoire, le mage pouvant transférer un nombre de points égal à la somme Théorie de la Magie + Virtum. Il peut nécessiter ou non des pions de virtus pour s'effectuer (par exemple un pion de virtus *virtum* pour chaque tranche de 5 points transférée), et le talisman ainsi obtenu n'est toujours utilisable que par celui qui l'a créé. L'usage du talisman pourrait également occasionner un ajout sur le nombre de dés de désastre pour le mage.

II - Amélioration des bonus apportés par un talisman

L'idée est ici de fournir des bonus pour certains Arts Magiques, à la manière des spécialisations de laboratoire, sans dupliquer les bonus déjà disponibles pour un talisman (bonus sur les formes et effets). En fait, il s'agit plutôt de les élargir et de les amplifier. Par exemple, un bâton-talisman qui fournirait déjà un bonus de +4 sur la destruction à distance des choses à son porteur pourrait être amélioré pour fournir ce bonus sur toute destruction à portée, puis sur Perdo directement. Il serait ensuite possible, une fois le bonus assez étendu pour englober un Art Magique, de faire augmenter celui-ci.



Chacune de ces améliorations requiert une saison en laboratoire minimum, ainsi qu'un nombre de pions

de vertu égal au bonus apporté. Pour le bâton-talisman précédent, il faudrait donc 2 saisons et $4+4=8$ pions de vertu Perdo pour que le bonus considéré s'applique sur la technique Perdo, puis 1 saison et 5 pions de vertu Perdo pour que ce bonus monte à +5. Chaque amélioration devrait également consommer un peu de la place disponible pour stocker des enchantements dans le talisman,

disons l'équivalent d'un point pour chaque amélioration.

De plus, il n'est pas possible de faire évoluer tous les bonus jusqu'aux

Arts Magiques qui les englobent. Une seule Technique et une seule Forme peuvent ainsi être atteintes à la fois. Pour chaque tranche de 5 points

de bonus, un malus de 1 point est appliqué sur le reste des Formes/Techniques, de la même manière que les spécialisations de laboratoires.