



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Chroniques de la Maison Bjornaer

Chroniques de la Maison Bjornaer

mardi 25 septembre 2001, par [Draugr](#), [JyP](#)

Bjornaer elle-même quitta un groupe de changeformes pour rejoindre l'Ordre d'Hermès. Ces changeformes étant eux-même d'origine germanique voire shamanique, une lignée n'ayant absolument rien à voir avec la culture romaine et grecque d'une part, et sans doute peu à voir également avec la culture celtique d'où émergèrent les druides de Diedne.

Il est dit que Bjornaer avait la faculté d'avoir plusieurs Formes, alors que les mages de sa lignée semblent avoir perdu la possibilité d'en avoir autant. On peut donc supposer que le seul pouvoir des changeformes était de pouvoir ainsi revêtir plusieurs formes.

Or la magie hermétique ne permet pas seulement ces transformations en d'autres formes, elle permet bien plus, par exemple de créer des formes inexistantes dans la nature. De telles créations sont sans doute perçues comme des abominations par les changeformes, comme les veaux à trois pattes. Le Don tel qu'il est révélé par la magie hermétique dérange les vulgaires et les animaux, autre argument pour considérer les mages de l'Ordre d'Hermès comme des abominations du point de vue des changeformes...

Ce qui conduit aux descendants de Bjornaer. Qu'ont-ils pu faire en mariant leur capacité de changeforme avec la magie

hermétique ? Il y a là de quoi discerner plusieurs écoles parmi ces mages.

Parenthèse technique

Les mages de Bjornaer ayant différents choix s'offrant à eux, et ceux-ci ne s'excluant pas les uns les autres, je propose un mécanisme simple : on regarde le niveau atteint par le mage dans la compétence Pouvoir sur sa Forme (Will over Form). Il est possible de "dépenser" ces niveaux pour développer sa magie selon une voie donnée.

Par exemple, pour un mage ayant 5 comme niveau dans cette compétence, il pourrait décider de renforcer le lien avec son Familier en utilisant 2 points, et utiliser 3 points pour tenter de faire disparaître l'effet perturbateur du Don sur les Animaux. Quand il atteindra le niveau 6 dans cette compétence, il aura un point à dépenser.

Contrairement aux traditions romaines, je ne pense pas que mettre en plus le système de points d'ordalies de The Mysteries soit nécessaire. Etudier avec un mage de Bjornaer connaissant le truc devrait suffire. Ce qui explique en partie le respect aux aînés qui est de mise dans cette maison, car ceux-ci en savent bien plus.



Les pratiques "barbares"

Une première attitude consista à préférer la voie des changeformes à la magie hermétique, la *parma magica* étant vue comme un des seuls avantages à apprendre cette nouvelle voie magique. Le Don devenant un élément perturbateur, autant y toucher le moins possible, ou essayer de convertir ces rituels "romains" avec les pratiques du cru. Ce qui conduisit les premiers descendants hermétiques de Bjornaer à modifier les pratiques hermétiques avec leur langue et leur propre folklore. Ce qui par suite entraîna le dédain des mages des maisons romaines, voyant ces mages de Bjornaer engoncés dans des coutumes barbares.

L'efficacité de cette manière d'agir pour ne pas avoir un pouvoir perturbateur n'a pas dû être très probante, car les mages de Bjornaer sont bien moins renommés que les mages de Jerbiton concernant le Don de Velours.

Ce qui conduisit les mages de Bjornaer à prendre différentes approches concernant leurs pouvoirs, et à fragmenter cette maison quelque peu.

Système à la louche : un point permet de ne pas repousser les animaux de même race que l'Animal de Coeur, un second point pour les Animaux du même genre (oiseaux, poissons, etc), un troisième pour les ennemis naturel de l'Animal de Coeur, et un quatrième pour ne déranger aucun animal. On peut sans doute acquérir le Don de Velours en allant plus loin, mais qui se soucie de gêner les humains

à ce stade....

D'autres Formes de Coeur

Ceux préférant la voie des changeformes continuaient à développer leurs pouvoirs en acquérant différentes formes, en n'utilisant que peu ou prou la magie hermétique. Cette lignée semble avoir eu très peu de succès, les mages de Bjornaer se contentant d'une seule Forme étant majoritaires, par exemple dans le tribunal de Novgorod.

Devrait être relativement facile pourtant, bien plus que les autres voies. Un ou deux points devraient suffire pour acquérir un nouvel Animal de Coeur. Le tout est de trouver quelqu'un connaissant cette voie tombée en désuétude et de lui plaire, car il s'agit sûrement d'un mage "vieux jeu".

Il semble de plus qu'un nombre conséquent de mages de Bjornaer n'aie qu'un nombre limité de nouvelles Formes de Coeur à acquérir.

Lorsque cela est le cas, au lieu d'acquérir une nouvelle Forme de Coeur, le mage acquiert plusieurs variantes des Formes de Coeur qu'il possède déjà, de 1 à 3 généralement. Par exemple, pour un mage ayant un loup noir comme Animal de Coeur, il pourrait apprendre les formes d'un loup des neiges, adapté aux rudes conditions climatiques du nord, mais aussi un loup gris plus "banal", mais qui permettrait de se fondre dans une forêt d'Oc ou d'Italie...

Sortilèges hermétiques

sur Forme de Coeur

Une autre approche consista à renforcer son Animal de Coeur en utilisant la magie hermétique (dans une certaine mesure), et à l'inverse utiliser ses compétences de changeforme pour faciliter la pratique de la magie hermétique. Ce qui amena les mages à inventer des sorts pour bénéficier des aspects de leur Animal de Coeur sous forme humaine (Robustesse de l'Ours, Armure du Serpent...). Ce qui donna matière à penser aux mages plus puissants.

Pas de points à dépenser dans ce cas, mais le score de la compétence Pouvoir sur sa Forme est un bonus pour lancer de tels sorts...

Car ce qui caractérise les Bjornaer, d'un point de vue hermétique, est leur magie fortement liée à leur propre corps. Elle leur permet de changer de forme, certes, mais pourquoi ne pas chercher d'autres applications à cette force à l'aide de la magie hermétique, plutôt qu'en renforcer les effets par des sorts ?

Familiers de Coeur

Une des applications concerne les Familiers. Si certains mages de Bjornaers se révèlent incapables d'en avoir un, cela reflète la plupart du temps les moeurs de leur Animal de Coeur, plutôt solitaire et évitant les contacts avec les membres de son espèce. Mais d'autres animaux se révèlent bien plus sociables, et les mages ayant de tels Animaux de Coeur ont eux aussi cherché à recréer cette communauté autour d'eux, tel Miya Cossuri de

l'Alliance Pripet
Maïor du tribunal de Novgorod.

Là encore, on peut imaginer une échelle pour attirer à soi d'autres animaux, en fonction de son Animal de Coeur bien sûr. On peut réutiliser celle esquissée dans "Les pratiques barbares", en mettant par exemple 5 animaux par point dépensé, en nuanciant en fonction de la sauvagerie de ces animaux.

D'autres mages dont l'Animal de Coeur se contente de vivre en couple ont ainsi utilisé leurs pouvoirs pour renforcer encore plus le lien avec leur familier (qui est bien sûr de la même espèce). Les mages de cette sorte subissant le Crépuscule Final partent le plus souvent vivre une nouvelle vie avec leur compagnon, loin des hommes.

Selon la race de l'Animal de Coeur, on peut monter jusqu'à 5 points ajoutés au score de Lien par point de Pouvoir sur sa Forme de dépensé, pour retempérer le Lien. Les cygnes par exemple auraient droits aux 5 points, mais un chat, animal solitaire, ne donnerait que 1 ou 2 points par point dépensé.

Ces applications de leur pouvoir est généralement bien accepté au sein de la maison. Mais les applications suivantes sont perçues avec plus de méfiance, car elles transgressent quelque peu les lois de la nature... Par suite, les changeformes sont beaucoup plus virulents contre les mages qui suivent ces voies interdites, et les mages de Bjornaer les plus conservateurs pourraient considérer ces audacieux de la même manière que la maison Bjornaer est considérée par les



changeformes...

Créations de Coeur

Les Créations de Coeur tout d'abord. Le principe général consiste à extraire de soi ses pouvoirs magiques pour en bénéficier de manière plus étendue. Il est dit que les Talismans de la magie hermétique étaient regardés avec méfiance au sein de la maison Bjornaer autrefois, car la magie hautement personnelle de ses mages se trouvait ainsi partagée avec un objet extérieur... De tels préjugés semblent s'être effacés, sans doute devant les outrages bien plus grands que certains mages ont commis.

La magie hermétique apporta la connaissance des homoncules, des créatures créées à partir de la chair et du sang d'un mage. Mais un mage de Bjornaer décida d'extraire ainsi son Animal de Coeur pour s'en faire un compagnon et familier surpuissant, en ne gardant pour lui que la magie hermétique (quant à savoir s'il s'agissait de sa seule volonté ou de machinations de mages romains désirant absorber les Bjornaer, vu que cela se passait dans l'atmosphère de suspicion précédant l'éradication des mages de Diedne, qui sait aujourd'hui). Le résultat fût particulièrement horrible, puisque le mage se trouva réduit à une enveloppe charnelle vide de toute intelligence qui dépérit et finit par mourir de faim, ne sachant se sustenter, et que la monstruosité qui émergea de son corps était complètement folle et dût être massacrée séance tenante.

Mais il avait ouvert une voie, et d'autres mages ayant des Animaux de Coeur plus spécifiques tentèrent à leur tour de générer des Créations de Coeur (sans extraire leur pouvoir d'eux-même, cependant). Plus en accord avec la nature de leurs Animaux de Coeur, ils eurent un certain succès... Ainsi une maga ayant une chouette comme Animal de Coeur réussit à se créer un puissant Talisman grâce à une boulette de réjection qu'elle régurgita... car cette boulette se révéla intimement liée à sa créatrice et d'autant plus facile à enchanter.

Un point permet de gagner un bonus pour enchanter l'objet (de +2 par exemple, comme pour un talisman), un second point de diminuer le coût en vertu nécessaire pour préparer celui-ci à l'enchantement. En dépensant d'autres points on diminue encore ce coût ou on augmente le bonus.

D'autres mages ayant des Serpents comme Animaux de Coeur, en conservant leurs mues successives, réussirent à créer ainsi de pseudo-familiers assez repoussants, ne possédant qu'un simulacre de vie. Par la suite, nombre de mages conservèrent les rejets de leur Animal de Coeur pour suivre ainsi la voie de la Création de Coeur de plus ou moins loin...

Regarder du côté des homoncules hermétiques pour ce faire. Selon le degré d'animation de "l'animalcule" créé, cela nécessite plus ou moins de points.

Pour toutes ces expérimentations, tant que la magie produite avait une relation avec les aspects des Animaux de Coeur des mages, les réticences étaient tempérées. Il faut voir là la vieille tendance des changeformes à considérer comme

hérésies

ce qui sort du naturel, une tendance qui est encore largement partagée par les mages de Bjornaer, de façon plus relâchée.

Les hybrides de Coeur

Vînt enfin Lachesys de Tytalus, obsédée par les Anciens Dieux et les chimères de la nature. Des animaux fabuleux partageant les caractéristiques de plusieurs bêtes... ou des créatures hybrides entre la Bête et l'Homme. Encore plus éloignées de la Nature que les précédentes recherches des Bjornaer, donc forcément hérétiques pour les plus vieux mages de la maison.

Lachesys jeta évidemment le trouble chez les Bjornaer (comme l'aiment à faire les mages de Tytalus). Car elle pouvait argumenter que les Formes qu'elle proposait étaient d'une nature encore plus magique, et que seules de vieilles superstitions empêchaient les recherches en ce sens.

De fait, ces recherches sont encore en cours, et nul ne sait ce qu'il pourrait en sortir (dans ma saga !). Apparemment, créer des sorts permettant de se transformer en hybride de son Animal de Coeur est bien facilité pour les mages de Bjornaer, à un point tel que ces transformations peuvent durer bien plus longtemps que la normale. Mais il s'agit également d'une voie dangereuse, puisque nul n'a encore fait ses preuves. Une transformation pourrait se révéler irréversible, ou laisser des

séquelles

ou des déformations physiques voire mentales...

Là il devient intéressant de mixer les règles sur l'expérimentation du Wizard's Grimoire avec les ordalies de The Mysteries...

Pour chaque avancée l'on pourrait subir (volontairement ou non) une ordalie permettant d'avancer plus vite. Une petite atmosphère de course aux résultats dans la recherche magique pourrait ainsi être mise en place, sauf qu'elle ne concernerait pas les mages de Bonisagus mais les Bjornaers, le reste de l'Ordre étant ignorant de tout ceci...

Organisation de la maison Bjornaer suite à ces choix d'évolution magique

De par la diversité des choix possibles (exposés ci-dessus), le développement des mages est hautement personnel. D'où le peu d'intérêt de s'organiser en petit groupes au sein de la maison.

Je perçois plus les Bjornaers dans un rassemblement d'hommes libres comme les germains qu'une société hiérarchisée comme les romains. Par suite, même s'il est nécessaire de s'adresser aux aînés pour acquérir certaines connaissances, l'esprit d'appartenance à une même communauté prime sur la conservation de ces secrets pour soi, tout en n'empêchant pas la formation de clans. Tout ce système de clans est bien sûr inconnu du reste de l'Ordre d'Hermès...