



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Les connaissances magiques

Les connaissances magiques

samedi 30 mars 2002, par [JyP](#)

Introduction

The Mysteries est une extension permettant vraiment d'ajouter une saveur médiévale à la magie d'Ars Magica. Mais l'un des reproches que l'on peut lui faire, de même que pour la quatrième édition de manière générale, est l'ajout de nouveaux mécanismes pour gérer des cas particuliers, ce qui donne un système de jeu peu généraliste, avec des bonus en tous sens pour la magie.

Un autre aspect gênant pour moi est la séparation entre le monde médiéval (l'Europe Mythique) et l'Ordre d'Hermès, qui peut donner l'impression d'être rajouté et de ne pas s'intégrer au contexte. Ainsi, nous avons d'un côté les compétences et connaissances des lettrés sur les pratiques censément magiques (astrologie, kabbale, etc), et de l'autre les Arts Magiques de l'Ordre d'Hermès. Dans le système de jeu, les deux ne sont aucunement reliés, on peut donc avoir un mage élémentaliste qui ne connaît même pas la théorie des éléments d'Empédocle, faute d'avoir un score dans la compétence Artes Liberales !

Je reconnais qu'il n'est pas cohérent de développer un mage

dans un certain domaine sans qu'il acquière les connaissances "vulgaires" correspondantes. La position actuelle est d'ailleurs d'accorder des bonus en ce sens, avec les compétences/connaissances "mystiques de The Mysteries (astrologie, théurgie, alchimie et Imaginatio Magica). Mais cela ne donne pas vraiment de substance aux Arts Magiques, qui peuvent de plus atteindre des scores permettant allègrement de s'asseoir sur les théories médiévales en pratiquant la magie.

Selon le canon, que sont les Arts Magiques ? Principalement un indicateur de puissance magique, pas un indicateur de maîtrise. Vu qu'on les apprend à l'aide de grimoires ou en expérimentant, il est également raisonnable de penser qu'ils renferment des connaissances. MAIS attention, ce sont des connaissances hermétiques, a priori pas des connaissances pratiques (étudier Herbam ne permet pas de connaître les plantes), et encore moins des connaissances classiques (étudier Mentem ne permet pas de faire de la philo comme avec Artes Liberales).

Vu que les Arts Magiques renferment des connaissances hermétiques, on peut inférer que les compétences hermétiques peuvent être incluses dans les Arts Magiques, ce que j'essaye de faire dans cette aide de jeu.



(par ailleurs, on pourrait dire que les Arts Magiques contiennent effectivement des connaissances pratiques, c'est une autre règle maison que de diviser le score en Arts par 5 pour obtenir un score de connaissance pratique. Mais ce n'est pas le sujet principal, il est traité ci-après)

Les Arts vus comme des connaissances hermétiques - Principe général

Au lieu d'avoir une connaissance hermétique quantifiant par un score les connaissances du mage en un domaine, on utilise le score de l'Art Magique le plus proche de cette connaissance, en le divisant par un nombre fixe, par exemple 3.

Les compétences hermétiques de *The Mysteries*

Il faut à chaque fois posséder une vertu à +1 (un mystère) pour les obtenir et les utiliser, et leur niveau détermine l'accès aux mystères supérieurs.

En pratique, l'astrologie se rapporterait à Intelligo, l'alchimie à Muto, la théurgie à Virtum et l'Imaginatio Magica à Mentem (à la louche), en ce qui concerne l'accès aux mystères supérieurs. Au lieu d'avoir un score requis en ces compétences, il faudrait disposer d'un score en Art Magique égal à

3 fois le score de compétence voulu, et toujours passer au travers des ordales diverses...

Vu qu'il faut connaître les mystères appropriés pour utiliser le bonus offert par ces compétences, pas de pb en les supprimant. En fait, la connaissance des mystères permettrait simplement d'apporter un bonus d'1/3 aux Arts Magiques : si on lance un sort bien précis en utilisant le mystère de l'alchimie, on n'utiliserait pas le bonus correspondant à un tiers du score en Muto, mais directement les Arts Magiques concernés.

Par exemple, prenons un mage déjà initié à l'astrologie hermétique (+1) et qui veut apprendre la magie céleste (+2). Il devrait avoir un total Intelligence + astrologie hermétique supérieur ou égal à 6 avec les règles de base, ou un total Intelligence + (Intelligo / 3) supérieur ou égal à 6 avec mon aide de jeu (soit 18 en Intelligo si le mage à 0 en Intelligence).

Les compétences hermétiques spécifiques aux maisons

Avec ce système, les compétences mystiques seraient a priori inutiles, puisque il suffirait de voir les Arts Magiques s'y rapportant pour savoir ce qu'il en retourne. Mais cela n'est pas vrai, car pour *The Mysteries* il faut également posséder la vertu correspondante pour pouvoir exercer ses pouvoirs.



Je distingue en fait deux sortes de vertus hermétiques : celles inhérentes au mage d'une part, et les mystères, qui permettent d'utiliser les Arts Magiques d'une manière particulière. Ainsi, un mage ayant un score de 15 en Muto peut l'utiliser pour ses sorts, mais un mage de Verditius ayant le même score et le mystère Alchimie hermétique (+1) peut également utiliser Muto pour extraire du mercure philosophal des auras magiques, et a un bonus d'1/3 pour ses travaux de laboratoire Muto Terram.

Une précision importante : un Art Magique particulier peut très bien être insuffisant pour décrire une compétence mystique particulière. Dans ce cas, autant se référer au Total de Laboratoire brut (en ne prenant que les Arts Magiques) impliqué... comme pour le Muto Terram pour l'alchimie hermétique.

Les compétences spécifiques à certaines maisons de l'Ordre peuvent ainsi être réécrites sous formes de mystères.
Dans l'ordre :

Pouvoir sur sa Forme (Bjornaer). Le maximal entre les Arts [Muto Animal Corpus] vient à l'idée tout de suite... Pour un exemple d'utilisation de ce total, voyez mon article sur la tradition Bjornaer ou celui du numéro 2 d'Hermes' Portal par Erik Dahl. Vu qu'il s'agit à la fois d'une vertu et d'une compétence, peu de changements à faire ici en fait...

Connaissance de l'Extraordinaire (Criamon). Ce serait la technique Intelligo qui se montrerait la plus apte à remplacer cette

compétence a priori. Par contre, il faudrait mettre en place un mystère hermétique à la place (à +1), permettant d'utiliser Intelligo pour les jets de Crépuscule et les tatouages de Criamon...

Certamen (Tremere). Les Tremere sont censés avoir un avantage en Certamen... Ce qui est difficile à quantifier avec juste la compétence lui correspondant. D'autres solutions sont possibles, comme mon article sur les Certamen Tremere, mais il s'agit d'une compétence générale rentrant difficilement dans mon système... Là, on peut se contenter de remplacer le bonus offert par la compétence certamen par le bonus d'1/3 ou de 1/2 aux Arts Magiques en jeu, en mettant en place un mystère (+1) Certamen Tremere. Ce qui est impressionnant !

Magie féérique (Merinita). Il faut ici faire une distinction. La magie féérique est séparée de la magie hermétique, au contraire des compétences précédentes. De plus elle est déjà amplement traitée dans les suppléments officiels. Vu qu'il s'agit d'une chose bien différente, je ne pense pas qu'elle peut entrer facilement dans mon système. Apporter un bonus d'1/3 ou 1/2 des Arts Magiques lorsqu'il s'agit de magie féérique peut sembler la voie rapide, mais il faudrait équilibrer en le transformant en malus lorsqu'il s'agit de magie hermétique. Et considérer que les sorts féériques, à l'instar des sorts improvisés, n'ont en pénétration que le niveau de l'effet à atteindre, pas la totale... En bref, une modification majeure !

Magie de Verditius. Recouvre de manière globale

les enchantements de toute sorte, et il existe déjà une vertu hermétique pour s'en servir. Il suffirait donc de dire que la possession de cette vertu permet d'ajouter 1/3 ou 1/2 aux Arts Magiques pour tout ce qui concerne les enchantements (mais personnellement je préfère l'alchimie telle qu'elle est présentée dans The Mysteries, il y a plus de détails !)

Il faut noter qu'à l'exception des mystères Bjornaer et Verditius, les autres peuvent également être connus de mages d'autres maisons. Et s'il s'agit des mystères accessibles à tous à (+1), il doit exister au sein de chaque maison des mystères encore plus puissants... Des techniques de Certamen Tremere par exemple...

Les compétences hermétiques générales

Que reste-t-il comme compétences à ce stade ? Deux talents, la Finesse et la Pénétration, une connaissance théorique : la théorie de la magie, et une aptitude un peu spéciale, la Parma Magica. Il n'est pas aisé d'inclure ces compétences dans mon système pour la simple raison qu'elles ne correspondent pas à un Art Magique en particulier...

De plus, seule la Pénétration pose problème, étant ajoutée simplement au total de lancer. Il existe déjà quantité de règles maison pour redonner de l'importance à la Pénétration, et comme je préfère garder un couple Finesse / Pénétration géré selon les mêmes règles je laisse tomber pour le moment...

Les Arts vus comme des connaissances pratiques - Principe général

Dans le canon, les mages sont vus comme des humains aux pouvoirs puissants, mais complètement antisociaux et ignorants par ailleurs. Les mages ont un malus aux activités sociales assez prononcé d'ailleurs, qui est rattaché au Don. En terme de règles, les connaissances hermétiques ne recoupent absolument pas les connaissances des lettrés de l'époque. En bref, en dehors de la magie, les mages sont des béotiens.

Par contre, la description de la magie hermétique elle-même fourmille d'éléments empruntés à l'état des connaissances des lettrés : les éléments issus des penseurs grecs sont inclus dans les Arts, les limites de la magie font état d'une vision médiévale de la Création...

Je propose de procéder de manière différente du canon pour les mages, en ne séparant pas les connaissances pratiques des Arts Magiques. De fait, le score en Art Magique reflèterait également les connaissances pratiques du mage, à un moindre degré (et non les connaissances classiques, telles Artes Liberales). Par exemple, pour un spécialiste de la Forme Aquam, comme un certain mage de Verditius de l'Alliance de Claristra, ayant un score de 18 en Aquam, je diviserais ce score par 3 pour quantifier ses connaissances sur les liquides.

Conséquences sur le paradigme du jeu

C'est une vision assez différentes des mages, vus comme des érudits et lettrés et non simplement comme des hommes disposant de pusissants pouvoirs. De fait, cette option est à déconseiller pour ceux qui découvrent Ars Magica, ou qui souhaitent plus jouer des aventuriers que des érudits.

De plus, les mages sont vraiment ici perçus comme des visionnaires en avance sur leur temps, leur pratique de la magie leur permettant déjà de découvrir des secrets de la nature dont les vulgaires n'ont aucune idée. Les mages hautement compétents en un Art Magique dépassent les connaissances vulgaires de leur époque, ce qui leur permet vraiment de faire des choses extraordinaires pour leurs contemporains, comme inventer un système hydraulique pour mon mage de Verditius. Sans parler de la magie...

Les mages ayant plus de savoir-faire, ils seront moins déconnectés de la réalité, et cela incline la magie vers une vision assez scientifique et steampunk pour le futur de l'Europe Mythique. Va-t-on arriver à une vision de la Création unifiée entre l'Ordre d'Hermès, l'Eglise et Mages Naturels ?

Si les Arts reflètent des connaissances pratiques, cela signifie que deux modèles de découpage des connaissances vont entrer en conflit : d'une part la division des connaissances selon les

Arts Magiques, et d'autre part la division selon le système de compétence. Et cela même alors qu'il s'agit de deux visions parallèles voire proches de la Création.

Conséquences sur l'étude du virtus

L'idée même que l'on étudie quelque chose sans filets, d'autant plus de la magie, sans idée directrice, et que l'on découvre toujours quelque chose d'identique à ses prédécesseurs (vu qu'on a juste un score qui augmente pour comparer deux mages, on mesure bien la même chose), peut sembler un peu hasardeuse. Mais selon mon idée, le score en Art Magique mesure également les connaissances vulgaires du mage. Qu'il augmente ses connaissances vulgaires en étudiant juste la Nature signifie qu'il réinvente les théories des Anciens tout seul, et qu'il retrouve les mêmes. Dans le monde d'Ars Magica ces théories sont vraies, mais mon système implique qu'il est possible à un mage de retrouver tout seul en une année l'équivalent d'un vrai traité classique. Les mages sont vraiment au dessus du lot !

Par suite, disposer d'un ouvrage classique ou pouvoir faire une *disputatio* avec un érudit classique une saison durant devrait permettre aux mages de bénéficier d'un point de vue différent lors de leurs études magiques, et d'en tirer un certain bénéfice à l'étude.

Ces types de Compagnons seraient a priori moins



importants en adoptant cette aide de jeu maison. Mais en fait, je pense le contraire : n'ayant pas les effets négatifs du Don pesant sur eux, ils disposent de contacts et de sources de connaissances plus difficilement accessibles pour les mages, et de plus ils permettent aux mages de progresser par leur point de vue différent. De plus, l'intérêt de disposer de tels érudits est assez flou dans l'édition actuelle d'Ars Magica, de par la séparation effective entre les connaissances hermétiques et les connaissances vulgaires.

Un mécanisme pour simuler l'apport d'un ouvrage ou d'un Compagnon

sur l'étude magique pourrait être le suivant : pour chaque saison passée à étudier un concept classique particulier, on dispose d'un bonus d'un point pour la prochaine étude magique dans le même sens. Cela rend assez attractif les ouvrages vulgaires, en justifiant dans les règles que les mages en soient friands. Par exemple, un mage passe deux saisons à étudier un Bestiaire vulgaire classique, puis étudie des pions de virtus Animal. Il disposera de deux points de bonus sur son Total de Laboratoire...

Cet article m'a été inspiré par la discussion sur les compétences du forum dans le sujet [Règles,](#)