



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Sources de virtus

Sources de virtus

dimanche 9 mars 2003, par [Jérôme Dieudonné](#)

Suite à de longues discussions avec des maîtres de jeu à Ars Magica, il m'est apparu que la gestion des sources de virtus devait être précisée. Je propose ici un système de vice et vertu qui s'applique aux sources de virtus. Ainsi le maître de jeu saura si les sources de virtus qu'il met à la disposition des joueurs sont pourries, pas mals, sympa, très sympas, etc...

Une source moyenne génère 4 pions par an, ces derniers peuvent être récoltés et préparés par un compagnon relativement compétent.

Vices

Virtus dispersé (-1) : le virtus est contenu dans une grande quantité de matière brute, le stockage avant préparation nécessite de la place. *Le virtus est dans la récolte d'une parcelle de vigne assez vaste, un grand entrepôt est nécessaire.*

Virtus à raffiner (-1) : le virtus doit être préparé avant d'être utilisé, cela prend du temps et demande l'attention d'un serviteur pendant une saison. Le virtus n'est disponible qu'une saison après sa récolte. *Le virtus est dans les feuilles séchées d'un arbre.*

Les feuilles mettent un été entier à sécher.

Virtus à distiller (-2) : le virtus ne peut pas être utilisé sous forme brute. Sa préparation nécessite l'intervention continue d'une personne compétente. *Le virtus est dans l'alcool qu'on obtient en distillant la récolte des vignes de l'alliance. Un distillateur passe une saison par an à préparer le virtus.*

Virtus isolé (-3) : le problème est encore plus critique que précédemment puisque l'intervention d'un mage est nécessaire une saison par an pour préparer le virtus. *Certains mages peuvent gagner du virtus en distillant les auras magiques.*

Virtus aléatoire (-1) : la source produit en moyenne 4 pions par an. Mais il ne s'agit que d'une moyenne. Chaque année, tirer deux dés à quatre faces pour connaître le nombre de pions produit par la source. *Il y a un pion de virtus dans chaque œuf d'un nid de caillies, parfois il n'y a qu'un œuf, parfois il y a plusieurs couvées par an, le hasard commande.*

Peu de virtus (-1) : la source ne produit que trois pions de virtus par an. *Le virtus est dans l'eau qui sourd d'un glacier, la source est gelée en hiver.*

Faible production (-2) : la source ne produit que deux pions de virtus par an. *Le virtus est dans les rayons de lune des équinoxes.*

Source marginale (-3) : la source ne produit qu'un pion de virtus par an. *Le virtus est dans les premières neiges d'hivers qui tombent dans l'alliance.*

Sinistre réputation (variable) : l'utilisation de la source produit à long terme une réputation négative, dont l'étendue dépend de la valeur du vice (règle 3^{ème} édition page 102). *Le virtus est dans le sang des habitants d'une ville. Il faut faire des saignées à tout le monde pour le récolter.*

Virtus gardé (variable) : une créature magique, ou démoniaque garde la source, il faut la combattre à chaque récolte. La valeur du vice est égale à la force magique ou démoniaque de la créature à vaincre divisé par 5. *Le virtus est dans les os des squelettes animés d'une très ancienne nécropole.*

Dépense nécessaire (variable) : pour récolter le virtus l'alliance doit dépenser de l'argent, ou choisir de ne pas en gagner. La valeur du vice est le nombre de livres sacrifiées par an. *Le virtus est dans les minerais d'une mine.*

Sacrifice simple (-1) : la récolte du virtus nécessite qu'une blessure réversible soit infligée à l'un des membres de l'alliance. *Le virtus est dans les croûtes des plaies d'un des membres de l'alliance. Il est sans cesse à l'infirmerie et tient compte d'une santé fragile*

Vertus

Virtus abondant (+1) : La source produit 5 pions par an. *Le virtus est dans le lait d'une vache d'un marchand qui vient à l'alliance tout les deux mois et demi.*

Virtus très abondant (+2) : La source produit 6 pions par an. *Le virtus est dans les poussières qui se ramasse sur les livres de l'alliance.*

Source améliorable (variable) : La source peut être améliorée. On peut, avec une saison de travail, la source est dans les un tas de lisier, il suffit de faire grossir le tas de lisier pour augmenter la source.

Source aléatoire (+3) : La source n'est pas liée à un art particulier, les arts sont aléatoires. *Le virtus est dans une marre, parfois dans les animaux (Animal) parfois dans la boue (Terram) parfois dans les mues des insectes (Muto) parfois dans les herbes aquatiques (Herbam ou Aquam) parfois même dans les lucioles (Virtum).*

Virtus variable (+2) : Les arts représentés par la source sont plusieurs mais déterminés. *Le virtus est dans le purin des porcs de l'alliance, au printemps le virtus est herbam, en été le virtus est animal, en automne le virtus est perdo, et en hiver le virtus est imagonem.*

Virtus raffiné (+1) : Le virtus est récolté peut être utilisé tel qu'il est récolté. *Le virtus est dans les cendres qui apparaissent au point d'impact des éclairs d'été.*

Virtus livré à domicile (+1) : Le virtus ne nécessite aucun effort de l'alliance, il est livré par quelqu'un qui le sait peut être. *Le virtus est dans le vin que livre un marchand.*

Virtus gardé (+1) : Le virtus est gardé par un ami de l'alliance. Si ce dernier est assez puissant pour s'opposer à un mage la vertu est +2. *Un petit être féérique donne les pierres qu'il cultive dans son jardin à l'alliance et à elle seule, certainement parce que les servants de l'alliance sont bien plus drôle que ceux des autres alliances.*

Virtus cultivable (+4) : La source peut être déplacée à volonté. *Le virtus est dans la crinière d'un cheval.*

