



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Le Cinquième Élément > **Les Alliages Magiques**

Les Alliages Magiques

dimanche 25 juin 2000, par [JyP](#)

Les Alliages Magiques

Il s'agit d'allier les Substances pour obtenir des effets magiques, en transmutant la matière. De fait, il n'est pas nécessaire d'avoir un quelconque Pouvoir pour procéder à un Alliage, mais seulement d'avoir les connaissances voulues avec le matériel adéquat.

Les connaissances nécessaires pour procéder à un Alliage constituent une Formule. Il existe trois voies différentes correspondant chacune à un type d'Alliage :

- Voie Brève : Poudres
- Voie Sèche : Ambres et Métaux
- Voie Humide : Liqueurs et Vapeurs

Si les Nephilims ont une connaissance de la magie élémentaire innée, et qu'ils ont appris au cours des Ages à invoquer des créatures élémentaires, la naissance de la technique des Alliages Magiques remonte à l'Atlantide. Au départ, il s'agissait juste de montrer aux Hommes que toute matière était magie, et vice-versa. Puis les Hommes ont appris la Formule de l'orichalque, et se sont rebellés, ne conservant le secret que de quelques Formules.

Dans leur quête de l'Agartha, certains Nephilims se sont tournés vers les Alliages Magiques, espérant

trouver dans la transmutation de la matière leur accomplissement. De fait, certains Nephilims ont sûrement réussi à atteindre l'Agartha de cette manière, plus facilement qu'en suivant un des 22 Arcanes Majeurs. Mais les Templiers poursuivent inlassablement tous les Nephilims ayant connaissance des Alliages, pour leur arracher leurs Formules.

Pour l'instant, les Templiers disposent de la Formule de l'orichalque, redécouverte en Orient, et des Formules de quelques Poudres. Ils disposent également des Terres Rares, les résidus à la suite d'un contact entre un Nephilim et de l'orichalque. Mais ils espèrent bien faire un pas décisif en arrachant aux Nephilims les Formules des Focus.

L'Orichalque

Il s'agit d'une substance noirâtre, que les Templiers fusionnent avec des armes de fer, leur donnant un aspect sombre. Pour les Hommes, toucher de l'orichalque à l'état pur donne une sensation de froid et trouble la vue. Ces effets sont affaiblis lorsque l'orichalque est contenu dans des objets métalliques, mais un entraînement est nécessaire pour ignorer ces effets secondaires.

En termes de jeu, l'orichalque agit comme un effet



Perdo

Virtum sur les Nephilims, et comme un effet Perdo Mentem sur les personnes possédant le Don. L'orichalque n'attaque pas le Don, mais les champs magiques avec lesquels le Mage est en contact, occasionnant alors une intense douleur.

Le contact avec un objet contenant de l'orichalque donne un effet de niveau 15, être blessé avec un de ces objets occasionne un effet de niveau 30. La Force Magique des Nephilims ou la Parma Magica des Mages ne protège pas contre ces effets.

Pour chaque magnitude de l'effet, un Nephilim perd un point de Force Magique définitivement. Pour les Mages, chaque magnitude de l'effet occasionne un niveau de douleur (les niveaux de douleur sont identiques aux niveaux de fatigue, y compris pour les malus occasionnés et pour le temps de récupération). Les mages font un jet d'Energie + Corporem/5 - Virtum/5 comme jet d'encaissement contre cet effet.

Les Terres Rares

Lorsque l'orichalque fait perdre des points de Force

Magique

à un Nephilim, elle se désintègre et laisse derrière elle un résidu, les Terres Rares. Ces Terres Rares ont un effet Rego Virtum de niveau 30, qui sert habituellement à emprisonner les Nephilims, mais on peut également faire un talisman contenant de l'orichalque pour protéger contre la magie.

Les Focus

Il existe une Formule Focus par élément. Les substances obtenues, lorsqu'elles sont en contact avec une créature intelligente, permettent à celle-ci d'avoir accès au champ magique correspondant. Pour un Nephilim, avoir un Focus permet d'abaisser le coût d'utilisation d'un pouvoir élémentaire en Force Magique, en divisant ce coût par deux.

Les Focus sont l'objectif principal des Templiers : les rares fois où ils en ont obtenu un, les Nephilims ont fait tout leur possible pour leur reprendre. On suppose que ces objets permettent à n'importe quel Homme d'utiliser le champ magique correspondant, et ce pour un coût minime : un niveau de santé ou de fatigue pour chaque dix niveaux de l'effet.