



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

## Les Effets

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

### Ars Magica nephilius

Cette connaissance mystique, équivalente à la théorie hermétique, sert à découvrir la vision-ka. Il s'agit d'une théorie des champs magiques en mouvement, à l'opposé de la magie hermétique qui est une théorie de la magie qui entoure un mage.

Cette compétence peut être utilisée comme limitant à la théorie hermétique sur des recherches visant les champs magiques élémentaires. Une fois la Lune découverte comme Art Magique, elle ne devrait en effet plus servir. Comme recherches, je vois par exemple la théorie de formation et de disparition des auras, la naissances des élémentaux ou la création de sources de virtus.

### La vision-ka

La vision-ka permet de visualiser les champs magiques aux alentours. On les distingue sur les individus possédant un don magique ou féérique quelconque, sur les êtres possédant une force magique, et surtout dans une aura féérique ou magique.

Une source de virtus correspond à un nexus, des champs

magiques qui se croisent. La vision-ka peut donc aider à trouver une telle source...

Plus une aura / un individu est puissant en magie, plus les champs sont faciles à distinguer. Ils sont donc invisibles la plupart du temps.

Une nouvelle compétence mystique, vision-ka, devrait être mise en place. Elle permet par l'expérience de savoir mesurer les champs que l'on visualise, d'en apprécier les nuances. Donc mesurer la magnitude d'un effet magique, l'amplitude d'une aura, la force magique d'une créature, la force d'un mage, ou déterminer les champs dans lesquels cette créature est puissante.

La vision-ka ne permet pas de voir les sorts actifs ou les résidus des sorts lancés par un mage, ni les enchantements. Il faut pour cela utiliser les sorts hermétiques décrits dans le manuel Ars Magica.

#### Force d'un Mage

On évalue la force d'un mage par le champ solaire qui le traverse. Pour donner une valeur numérique à cette force, prenez pour chaque Art magique le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre son score, et additionnez tous les



points. Un mage débutant commence ainsi à 150 points.

En termes de jeu, ne donnez jamais cette valeur chiffrée (à moins de vouloir une ambiance détecteur à la Dragon Ball), décrivez la brillance du champ solaire par exemple. Les nuances de teintes de champs autour du mage permettent de savoir ses spécialités...

## La Lune

### Arts Magiques

La Lune est un nouvel Art magique. Utilisée en tant que Technique, elle permet d'accentuer l'étrangeté des choses, de les rendre folle ou rêveuses, etc. Ceci devrait être plus facile à faire qu'avec Muto ou Rego, d'une ou deux magnitudes.

Utilisée en tant que Forme elle permet d'affecter le champ lunaire : les Nephilims de la Lune, les rares manifestations de la Lune sur terre, comme sa lumière. Elle ne permet toujours pas d'affecter la sphère lunaire et ce qui est au delà, respectant en cela les limites hermétiques.

### Parma Magica

Il faut avoir un score d'au moins 0 en Lune pour avoir une *parma* efficace contre le champ lunaire, si celui-ci est employé comme Technique.

Peut-on passer la *parma* des Mages qui ne connaissent pas la Lune en la mettant en complément à un sort ? A vous de voir,

mais cela donne un avantage assez monstrueux.

### Virtus lunaire

Comme pour les autres Arts Magiques, il devrait être possible de déceler du virtus lui correspondant une fois la vision-ka activée, et de l'utiliser en ayant un score d'au moins 0 en Lune.

Par exemple, capturer le reflet de la Lune dans un étang, les pleurs d'une personne lunatique, un cristal piégeant les rayons lunaires, les pierres de lune, etc...

Ce virtus est utilisable de la même manière que les autres. N'oubliez pas cependant que la Lune est autant voire plus dangereuse pour l'esprit qu'Ignem l'est pour le monde physique.

### Recherches ultérieures

La Lune telle qu'elle est décrite ci-dessus correspond à ce qu'un mage en connaît en ayant un score de 0. Bien des sorts devront être créés pour que les joueurs et l'Ordre aie idée de la portée exacte de ce nouvel Art.

Les guides suivants seront trouvés par les mages de l'Ordre au fur et à mesure des recherches, une fois cet Art découvert. Par conséquent, gardez-les par devers vous, jusqu'à ce qu'ils s'imposent d'eux-mêmes.



# La Lune comme Technique

Il est clair qu'utiliser la Lune comme Technique revient à faire des effets déjà disponibles avec les 3 Techniques Rego, Muto et Perdo.

Cependant il est déjà possible de faire léviter une pierre avec Rego, mais aussi en annulant le poids de la pierre avec Muto.

Dans cet exemple, utiliser Rego se fait plus facilement.  
De la même manière, pour les effets décrits ci-dessous, la Lune est plus efficace que les Techniques citées.

Il faut néanmoins garder à l'esprit qu'il y a d'un côté l'adéquation avec la Technique qui influence le niveau d'un effet, mais de l'autre côté que la puissance de l'effet reste un facteur primordial.

Les trois effets ci-dessous sont ainsi classés par ordre d'influence nécessaire de la Lune, non par ordre immédiat de puissance.

<i>Soumettre une Forme à la sphère lunaire</i>	influence faible de la Lune	Rego
--	-----------------------------	------

An : Rendre un animal nocturne, le faire hurler à la lune...

Aq : Eau ne reflétant que la lumière lunaire, bouillonnant à la pleine lune...

He : Une fleur qui n'écloît que sous la Lune, une plante qui suit le cycle de la Lune à la place des saisons...

Im : Une ombre selon la lune au lieu du soleil, une meilleure visibilité

de la cible sous la lune...

Me : Rendre une personne lunatique, attirée par la lune, rêveuse...

Te : Une pierre qui se réchauffe à la clarté lunaire...

<i>Transformations Grotesques de la Forme</i>	influence moyenne de la Lune	Muto
---	------------------------------	------

...pour obtenir quelque chose de très rare voire inexistant dans la nature.

An, Co, He, Im : Rendre distordu ou grotesque la cible, avec une seconde tête, des bosses...

Aq : Eau qui remonte le cours de la rivière, qui est moins fluide...

Au : Vents sans directions, qui soufflent sur les êtres vivants et non sur l'inanimé...

Ig : Feu sans chaleur, lumière pâle, chaleur qui ne réchauffe pas...

Me : hypnotiser une personne, altérer sa vision des choses, la faire passer pour folle...

Te : Pierre sans poids, sans dureté...

<i>Corruption lunaire de la Forme</i>	influence forte de la Lune	Perdo
---------------------------------------	----------------------------	-------

Variante des Transformations Grotesques, à un point où la mutation est dangereuse :

An, Me : rendre fou, distordre le corps à un point tel que la survie est impossible

An, Aq, Au, Co, He : empoisonner la cible

Aq, Au, Ig, Te : dissoudre l'élément considéré

Vi : corrompre le virtus pour augmenter les chances de désastres, de crépuscules, brûler le Don...



## La Lune en tant que Forme

Quelles sont les manifestations de la Lune dans la nature ? Avant tout, sa lumière. Ensuite on ne peut citer rien de concret et de commun. Les créatures lunaires sont une autre manifestation, encore faut-il en trouver. Les vers de lune ne sont point chose courante et même les Nephilims de la Lune sont rares.

### Creo Lune

Portée : A Proximité  
Durée :  
Aube-crépuscule  
Cible : Individuel

**Niveau 5** : crée des rayons de lumière lunaire, permettant d'éclairer la cible. Si ces rayons éclairent une personne ou un animal, on peut y adjoindre des effets de Lune utilisée comme technique, en ajoutant leur niveau au niveau du sort et les Formes appropriées en compléments. Par exemple :  
**Niveau 10** : crée un rayon lunaire qui rend une personne confuse (Rego Mentem 15, Lune Mentem 5, Creo Lune (Mentem) 10).  
Il est a priori impossible de créer des créatures lunaires. Ou alors, avec des sort de très haute magnitude (10ème au moins). Il y a là sujet à poursuivre la campagne un siècle ou deux après son commencement, le temps qu'un mage aie atteint le niveau nécessaire...

### Intelligo Lune



Portée : Contact  
Durée : Concentration  
Cible : Petite

**Niveau 10 :**  
détecter la  
Lune  
en tant que  
Forme. Donc la  
lumière  
lunaire... pour  
les créatures  
lunaires il faut  
dépasser leur  
Force Magique.

**Niveau 30 :**  
comprendre  
une créature  
lunaire, si on  
dépasse sa  
Force Magique :  
rend fou le  
mage qui  
lance le sort.

Portée : A Proximité  
Durée :  
Aube-crépuscule  
Cible : Individuel

**Niveau 5 :**  
transformer des  
rayons de lumière  
lunaire,  
permettant  
d'éclairer la cible.  
Si ces rayons  
éclairent  
une personne ou  
un animal, on peut  
y adjoindre des  
effets de Lune  
utilisée  
comme technique,  
en utilisant leur  
niveau comme  
niveau du sort et  
les  
Formes  
appropriées en  
compléments. Par  
exemple :

**Niveau 5 :**  
transforme un  
rayon lunaire qui  
rend une  
personne confuse  
(Rego Mentem 15,  
Lune Mentem 5,  
Creo Lune  
(Mentem)  
5).

Muto Lune

Perdo Lune



Portée : A Proximité  
Durée : Instantané  
Cible : Individuel

**Niveau 5 :** détruit un rayon de lumière lunaire. Si celui-ci est porteur d'effets, il faut en dépasser la magnitude. Par exemple :  
**Niveau 10 :** détruit un rayon lunaire qui rend confuse une cible (Lune Mentem 5)  
Détruire une créature lunaire : voir les sorts Perdo Virtum sur les Démons.

### Rego Lune

Portée : A Proximité  
Durée :  
Aube-Crépuscule  
Cible : Individuel

Pour diriger des rayons lunaires  
Cercle de protection contre les créatures/rayons lunaires  
Contrôler les créatures lunaires