



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Le Jeu Féérique > **Les Lutins Hermétiques**

Les Lutins Hermétiques

vendredi 2 avril 1999, par [JyP](#)

Alors que les mages font leur collecte de virtus annuelle, ils s'aperçoivent qu'une de leur source a déjà été vidée, et ce peu de temps auparavant. Aucun indice visible, il est nécessaire de lancer le rituel *Yeux du Passé* ou équivalent pour pouvoir désigner le coupable.

En regardant la dernière récolte des mages, un an auparavant, un tirage de Perception de 6+ permet de distinguer deux lutins de 6 pouces de haut (15 cm) qui espionnent les mages. C'est une fois ces lutins découverts que l'on peut rejeter le rituel au moment du vol, car ce sort doit être lancé pour un moment particulier du passé, et qu'il ne suffit pas de vouloir visualiser le moment où le virtus a disparu (il manque des éléments visuels pour lancer le sort).

On peut donc voir une douzaine de lutins arriver, deux portant des costumes très différents de ceux des autres lutins, qui portent bonnets et tuniques vertes. Un jet de Perception de 9+ permet de reconnaître dans les deux lutins différents ceux qui espionnaient précédemment. Ils sont habillés à la manière du ou des mages qu'ils ont espionnés, mais ceci est impossible à déterminer : l'esprit féérique est passé par là (à moins qu'un mage ne s'habille en orange vif avec une chenille poilue comme familier).

Les lutins récoltent le virtus et s'en vont, sous les ordres des deux "mages" qui tentent de prendre des airs importants. Puis ils retournent dans la forêt. Leur piste est facile à suivre, une fois que l'on connaît la direction qu'ils ont prise : ils ont laissé des glands tout au long de la route (apparemment, ils voulaient que l'on puisse

les retrouver).

La piste conduit dans une clairière sombre au fond des bois. Un énorme cercle de champignons en fait le tour. Une fois l'expédition arrivée sur place, les lutins apparaissent. Les deux "mages"

souhaitent la bienvenue à leurs pairs, "à l'alliance du cercle de champignons qui sont bons à manger".

A partir de là, tout dépend de la réaction des joueurs. (Chez moi, ils étaient pas contents et ont finis par tout brûler. Mais ils n'ont pas fini d'en entendre parler). A priori, ceux-ci veulent

récupérer leur virtus, et les lutins proposent un concours de magie. Les mages proposeront certainement

quelques tours simples, mais auront la surprise de constater que les deux lutins sont capable d'en faire autant,

et ce dans tous les domaines. Il sera pratiquement impossible de faire quelque chose qu'ils ne puissent faire.

Un des lutins proposera alors un certamen au mage qui apparaît le plus puissant du groupe ! Et il choisira

Virtum comme Forme ! (seuls les mages de l'ordre connaissent tout ça !)

Le duel ira à l'avantage du lutin, aussi puissant que soit le mage en face (mais il tiendra pendant quelques

rounds, quand même). Une fois le duel gagné, le lutin se met à rire, puis rend le virtus "emprunté".

Tous les lutins disparaissent alors, laissant les mages perplexes...



Comment de simples lutins peuvent en savoir autant sur la magie hermétique ? C'est simple, ils ne le

peuvent pas. Mais trouver ce qui se cache derrière est bien plus ardu... Et fait partie de ma campagne

Le

jeu féérique.