



## Enchantements de Phylactères

lundi 26 juillet 1999, par [JyP](#)

*Cette pratique, courante pour les mages mercuriels, n'a pas été adaptée en magie hermétique, et a disparu lors de la Guerre du Schisme. Elle est adaptée ici, mais dans le cadre de la campagne [Le Temple d'Hermès](#), où un mage redécouvre cette technique.*

Un phylactère est normalement est un étui permettant de glisser un rouleau de parchemin dedans.

Ici, ce terme englobe le parchemin et son étui (comme en Anglais le mot *scroll*).

Un phylactère enchanté équivaut à un objet qui serait enchanté avec une seule charge : une fois le parchemin lu, l'effet magique investi se déclenche, et le parchemin est considéré

comme déchargé ensuite.

## Utilisation d'un Phylactère

Un phylactère doit être déroulé, puis lu pour prendre effet. Les phrases écrites sur un phylactère sont les mêmes que celles qu'un mage doit dire pour déclencher le sort correspondant.

Ce qui entraîne les conséquences suivantes :

- Vu que la lecture à voix haute est la pratique utilisée à l'époque (lire silencieusement n'est possible qu'avec un bon score en Lecture/Ecriture, et reste malaisé pour quelqu'un habitué à lire à voix haute), il est fort possible qu'un lettré déclenche un sort simplement en voulant lire un

morceau de parchemin.

- Lancer un sort à partir d'un phylactère prend autant de temps que lancer le sort formel correspondant.
- Un mage peut reconnaître le sort en train d'être lancé, comme si on lançait le sort correspondant (entendre les mots suffit).
- A priori, deux mains sont nécessaires pour tenir ouvert le parchemin. Donc les sorts nécessitant une main sont a priori impossibles à utiliser - par exemple, le Pilum de Feu.
- De la même manière, les sorts nécessitant de regarder quelque chose sont malaisés à jeter. Tous les sorts ayant Regards comme portée sont impossibles à jeter, mais les sorts ciblés sont permis (en supposant qu'en lançant un tel sort, c'est à la fin de l'incantation qu'il est nécessaire de regarder la cible).
- Un mage désirant étudier un phylactère afin de connaître son effet doit d'abord recopier les mots écrits sur le parchemin (il ne les lit pas d'une traite dans ce cas, donc l'effet n'est pas déclenché), et s'il connaît le sort correspondant il trouve facilement l'effet. Sinon, il est nécessaire d'étudier l'enchantement, en utilisant les règles prévues à cet effet.

## Création d'un Phylactère enchanté

En fait seul le parchemin contenu à l'intérieur est enchanté. Il s'ensuit que pour les bonus éventuels à l'enchantement, on ne prend ici en compte que les matériaux utilisés dans la préparation de l'encre nécessaire pour écrire le parchemin. Par exemple, de la poudre

de pierre de lune mélangée à de l'encre pourrait apporter un bonus pour un sort permettant de projeter une clarté lunaire. Le *Grimoire du Mage* présente en profondeur la préparation des encres et parchemins à l'époque, pour plus d'informations.

## i - pour un Mage Hermétique

En magie hermétique, enchanter un phylactère pour que celui-ci déclenche un sort une fois le parchemin lu nécessiterait l'enchantement suivant :

- Préparation de l'enchantement : 2 (parchemin) x 2 (petit) = 4 pions de virtus Virtum
- Sort investi : Niveau total = Niveau de l'effet -5 (1 charge)

L'intérêt de lire un sort rapidement au lieu de le lancer à partir d'un texte n'est pas évident, vu la dépense de pions de virtus, et si le mage doit créer un enchantement pour avoir un effet magique à activer rapidement il y a plus rapide que de dérouler puis lire un parchemin... du moins pour un mage hermétique.

## ii - pour un Mage Mercuriel

Les mages mercuriels peuvent créer des phylactères de la même manière que les mages hermétiques créent des potions, sauf qu'un phylactère est créé pour chaque tranche de 10 points entre le total de laboratoire du mage et le niveau de l'effet, au lieu de 5 points pour une potion.

Aucun virtus n'est utilisé dans le processus. Cependant, les mages mercuriels utilisent la théorie

de la magie mercurielle dans leur total de laboratoire à la place de la théorie de la magie hermétique, ce qui fait qu'un mage hermétique ne peut utiliser cette technique pour créer un phylactère.

Un mage mercuriel ne peut mettre sur un phylactère qu'un sort formel qu'il connaît déjà, il ne peut inventer un effet comme dans le cas d'une potion ou d'un enchantement.

## iii - la découverte d'Helminius

Le mage Helminius, ayant connaissance de la technique utilisée par les mages mercuriels, l'a adaptée en magie hermétique (si les personnages menent à bien la campagne [Le Temple d'Hermès](#) !). Un mage hermétique ayant étudié avec Helminius durant une saison gagne un point d'expérience en théorie de la magie, et peut utiliser les règles suivantes pour créer un phylactère magique :

On utilise les règles pour créer des potions, chaque tranche de 10 points d'écart entre le total de laboratoire et le niveau de l'effet créant un phylactère. Mais à la différence des mages mercuriels, un mage hermétique doit rajouter Rego et Virtum en compléments à l'effet, et donc à son total de laboratoire. Il reste nécessaire de connaître le sort pour enchanter un phylactère de cette manière, un mage ne peut là encore inventer un effet comme dans le cas d'une potion. Enfin, il peut utiliser les modifications du niveau du sort relatives à la Pénétration ou à la Concentration, telles qu'elles sont décrites pour les Enchantements.

Par exemple, le mage Ygnar de Tremere désire créer un phylactère du sort Aura de l'Autorité Légitime (Re Me 20), qu'il connaît, afin de donner



celui-ci à un de ses amis lettrés. Ygnar a un Total de Laboratoire de 38 en Rego Mentem (Virtum), et il décide de renforcer la pénétration du sort en prenant ses propres scores en Arts au moment de l'écriture, ce qui ajoute +4 au niveau du sort.

$38 - (20 + 4) = 14$ , il dispose donc d'un phylactère à la fin de la saison. Lorsque le lettré, qui n'a pas de pouvoirs magiques, lira ce parchemin, le sort sera déclenché avec un total de Pénétration de 30 (Ygnar ayant 30 en Rego + min(Mentem, Virtum) ), au lieu de 20 normalement (le niveau du sort).

## Rafinements sur les phylactères

Il reste tout à fait possible d'enchanter l'étui pour le parchemin, ce dont ne se privent pas les mages mercuriels. Un usage courant consiste à réduire en cendres les parchemins une fois qu'ils

sont lus, car ceux-ci sont par la suite inutilisables à toute fin magique. Cette destruction met usuellement

en avant le Sceau du mage qui a enchanté le phylactère. Un autre effet magique, moins courant, consiste

à enchanter le phylactère de telle manière qu'il reste immobile une fois ouvert, flottant dans l'air, pour permettre au mage d'avoir les mains libres. Un effet très spécialisé consiste à effacer les mots du parchemin au fur et à mesure que celui-ci est lu, afin de permettre une réutilisation.

Mais cela implique des connaissances magiques étendues et une grande maîtrise des Arts Imagonem et Virtum.

De fait, ces enchantements étaient courants pour les mages mercuriels, qui n'avaient pas à dépenser de virtus pour les faire, et seront sans doute considérés comme superflus pour des mages hermétiques.