



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De règles diverses et variées > **Quæstor**

Quæstor

un crossover Pendragon / Ars Magica

jeudi 17 octobre 2002, par [Arthur](#), [JyP](#)

En ces temps frustres, après la disparition de Rome de Bretagne, de multiples royaumes s'entre-déchiraient pour le pouvoir. Le christianisme venait de faire son apparition en ces lieux, et se mesurait aux anciens usages. Alors survint Arthur et ses Chevaliers, qui gravèrent en chacun de nobles idéaux et le sens de la Quête. Des érudits de ces âges troublés partirent également en Quête, mais leur destin est moins connu... A vous de les incarner !

Cette aide de jeu a vu le jour grâce aux forums du SDEN, par [ici](#).

Ce crossover propose d'adapter les règles d'Ars Magica pour jouer de tels érudits dans le monde de Pendragon, ou dans un monde très proche. Par exemple, voici différents archétypes qu'il serait possible de jouer :

Le fiosaiche Picte

Leur magie est la plus ancienne de la Bretagne et ils conservent de nombreux rituels chamaniques. Ils dessinent des formes picturales proche des dessins rupestres, et ont pour habitude de se peindre le corps de même (d'où leur nom d'"Hommes peints").

Le gruagach

Autre mage typique de l'Ecosse, adepte des transformations. A la différence du fiosaiche, sa magie lui est très personnelle. Certains gruagach sont réputés immortels, ayant caché leur cœur dans un endroit secret...

L'érudit chrétien

Qu'il soit prédicateur, moine, ou autre, il pratique la magie blanche et la théurgie dans sa quête du divin. Dans ce pays étranger, il ne dispose encore que de peu d'influence, mais sa grande érudition est son bouclier.

Le rebouteux breton

Dans une société qui a vécu sous le joug des romains et oublié la plupart de ses racines celtes, il reste toujours quelqu'un en lisière du village pour créer des potions et charmes rustiques.

Le druide celtique

Adepte de la magie de la nature, du chant et des rituels, il dispose d'une grande influence au sein de son clan. Mais avec le pouvoir viennent les responsabilités...

Adaptations et simplifications de règles.

Tout d'abord, ne sont nécessaires que le manuel Ars



Magica, ainsi que le supplément *The Mysteries*, qui propose justement des quêtes ésotériques pour les mages et un système de progression adapté. Si d'autres traditions vous intéressent, libre à vous d'aller chercher dans d'autres suppléments pour les adapter.

Premier point : Création d'un personnage.

Les personnages sont créés de la même manière que des mages à *Ars Magica*. L'Ordre d'Hermès n'existe pas, mais des sociétés de quelques érudits sont possibles.

Par suite, les vertus & vices spécifiques à l'Ordre d'Hermès (prestige hermétique, quaesitor, etc) ne doivent pas être pris.

De plus, le Don Magique ne perturbe pas les vulgaires comme à *Ars Magica*, pas de pénalité sociale par le simple fait d'avoir un don pour la magie. Enfin, pas besoin de prendre des vertus reflétant un pouvoir magique, on utilise les Arts Magiques pour cela.

Pour les compétences, les compétences hermétiques ne sont pas disponibles (pas de *Parma Magica*, ni de *Certamen*, ni de *Théorie de la Magie*). Les compétences reflétant un savoir magique sont abandonnées au bénéfice des Arts Magiques.

Pour les Arts Magiques et Sortilèges, au lieu de disposer de 150 points à distribuer, on n'en donne que 15 (ou zéro, si vous voulez des personnages ne connaissant absolument rien à la magie).

On considère que les Arts Magiques décrivent

également les Connaissances Magiques : un bon score en *Terram* signifie que le personnage est un érudit qui a particulièrement étudié les solides, dans une perspective médiévale. Référez vous à mon aide de jeu sur les [Connaissances Magiques](#) pour voir comment substituer ces scores aux scores de compétences pour les mystères.

Et voilà pour la création de personnage !

Second point : la magie.

Très peu de modifications à apporter, vu la faible puissance des personnages. On peut rendre l'usage de focus obligatoire, mais sinon le système devrait tenir en l'état. A tester !

Troisième point : la progression magique

Dans *Ars Magica*, il faut étudier des livres ou du *virtus* pour gagner en puissance magique, ce qui permet d'inventer des sorts. En parallèle, il faut augmenter une autre compétence mystique et traverser des épreuves pour gagner des mystères, qui permettent d'utiliser la puissance magique de manière particulière.

Ici, en recentrant le sujet sur la Quête, il devient nécessaire de simplifier ce processus.

1. La Quête

il s'agit de trouver un mentor, une piste, qui conduit à la connaissance.

C'est la motivation de tout lettré, et ce qui devrait être joué

en aventure. Pas besoin de règles pour ça...

Brude le gruagach a entendu parler d'un autre gruagach qui serait à même de l'aider à progresser dans sa voie, qui



*passé par le chemin
de l'hiver et de la destruction. Il trouve celui-ci
facilement, étant
de la même tradition...*

2. Les épreuves

si les aventures pour trouver le mentor ne valent pas les connaissances à acquérir, des épreuves peuvent être imposées (scarification rituelles, affaiblissement, travaux divers, voir la liste des épreuves dans The Mysteries). On reprend là la règle des points d'Initiation nécessaires pour acquérir une vertu, sans rien changer.

Brude le gruagach a enfin trouvé son aîné, mais celui-ci fait de celui-ci son serviteur en le traitant comme moins-que-rien pendant deux saisons qu'il juge nécessaire. Cela donne deux points d'Initiation, en plus d'un autre que Brude avait obtenu en aventure. Trois points sont suffisants pour obtenir la vertu Malédiction (+2).

3. Le gain du mystère

Il permet juste d'ouvrir des horizons à l'érudit, pour lui permettre de progresser. On prend le coût de la vertu, on multiplie par 5, et cela indique le Total de Laboratoire dont dispose le mage pour étudier un Art Magique approprié.

Brude le gruagach vient d'acquérir la vertu Malédiction (+2) auprès de son aîné, après bien des épreuves. $(+2) \times 5 = 10$, il dispose d'un Total de Laboratoire de 10 pour étudier un Art Magique approprié, ici Perdo (la destruction). Rien n'a changé pour lui pour le moment, il sait juste dans quelle direction il peut progresser.

4. L'étude du mystère

Disposant de quoi réfléchir, l'érudit peut par la suite tirer la substantifique moëlle du mystère pour gagner des pouvoirs magiques. Le Total de Laboratoire dont il dispose pour un Art Magique sert simplement pour l'étude, comme celui d'un grimoire selon les règles standard.

Brude est maintenant rentré dans son repaire, et décide d'étudier ce qu'il a en tête pour le mettre en pratique. Il avait 0 en Perdo, et va donc passer par les scores successifs de 3, 6, 7, 8, 9 avant d'arriver à 10, le maximum qu'il peut atteindre pour le moment. Il lui faudra donc pour cela étudier pendant 6 saisons. Brude peut maintenant improviser des sorts de destruction plus facilement, mais c'est tout...

5. Création de sorts

On suit ici les règles standard, pour créer des sorts à partir des Arts Magiques. Naturellement, il est préférable de créer des sorts en rapport avec le Mystère acquis, plutôt que des sorts n'ayant rien à voir...

Brude le gruagach décide maintenant d'inventer un sort qui donne le mauvais œil à une personne en vue. C'est un effet Perdo Corpus niveau 10, et il dispose d'un total de laboratoire de 13 (Intelligence (+1) + Perdo (10) + Corpus (0) + Aura Magique (+2)). Il lui faudra donc 4 saisons pour inventer ce sort.

Description des

archétypes

Les archétypes présentés ci-dessus ne font que présenter sommairement quelques types de personnages. La Quête étant au coeur de cette aide de jeu, il est préférable de définir plus avant en quoi chacun de ces archétypes peut progresser, dans sa quête et ses pouvoirs.

Le fiosaiche Picté

Les pictes vivent dans le nord, la Calédonie ou actuelle Écosse. Ils sont plutôt petit et ont un mode de vie très simple. Ils sont organisés de manière claniques, chacun estimant descendre d'un totem animal la plupart du temps. Le jeune fiosaiche a appris à peindre son corps et les parois, voire à développer une affinité avec les animaux (*Animal, Corpus, Imagonem*).

Les fiosaiches suivent généralement la voie des visions et prophéties (*Intelligo*), ou l'appel et le contrôle des esprits (*Creo, Rego, Virtum*). Chacun est considéré comme le guide spirituel du clan, ce qui ne l'empêche pas de partir en quête s'il n'est pas le seul fiosaiche du clan.

Le gruagach

Les gruagachan sont censément les descendants des Géants et des gruagachan des anciens temps. Ils sont entraînés très tôt par un gruagach aîné, en commençant par le pouvoir de changer sa propre forme (*Muto, Animal, Corpus*). Ils doivent désigner

leur cible oralement (*Cible : Individuel*), et celle-ci doit être à portée de voix (*Portée : Far*).

Leur formation les entraîne à acquérir des pouvoirs assez "communs" (seconde vue, malédictions, visions, sourcier, etc), mais ils sont connus pour leurs pouvoirs de transformation d'autrui, et comme il a déjà été dit certains se rendraient immortels en cachant leur propre coeur...

Vertues apprises : Geas (+2), Dons (+2), Malédictions (+2), Transformation d'Autrui (+3), Âme Externe (+4).

Ces vertus sont décrites plus amplement dans le supplément *Lion of the North : the Loch Leglean Tribunal*.

L'érudit chrétien

Sans doute celui le plus proche des traditions romaines (et donc le plus proche des mages d'Ars Magica). Au contraire des autres archétypes, pour lesquels la magie est chose commune, l'érudit vient d'une société où la magie en dehors du Divin, utilisée à des fins égoïstes, est assimilée à l'Infernal. Sa position en est d'autant plus précaire, mais la magie divine est réputée surpasser toutes les autres.

Par suite, le jeune érudit s'est tourné vers les magies bénéfiques et les guérisons, et s'attire le concours des angelots dans ses entreprises (*Creo, Corpus, Virtum*). Sa voie est celle de la magie théurgique, en cherchant soit à devenir un Démon, soit à s'attirer le concours d'esprits divins de plus en plus puissants. Deux sociétés secrètes sont connues suivant cette voie, la Légion de Mithra,



d'origine perse, et le Culte du Crépuscule, ayant Empédocle comme fondateur. A moins qu'il ne devienne un grand guérisseur des Asclépiades.

Le druide celtique

Les druides sont très hiérarchisés, mais commençons par les grandes lignes. Le plus bas est Cruitiire, musicien chanteur, suivi du Scelaige, généalogiste et conteur historien. Ces deux niveaux regroupent les bardes, à la magie essentiellement basée sur le chant, pouvant évoquer des émotions, voire faire et défaire les héros (*Creo, Imagonem, Mentem*).

Au dessus des bardes se trouvent les ovates, qui doivent gravir tous les échelons de leur hiérarchie, maîtrisant à chaque fois un nouveau savoir et de nouveaux devoirs religieux. En haut il y a les druides à proprement parler, qui maîtrisent tous les savoirs (sauf manuels).

Durant le temps d'Arthur, il existe une querelle entre les ovates et les druides qui provoque la conversion au Christ d'une grande quantité de bardes. L'ordre des druides se déchire entre traditions et chrétienté nouvelle. Comme le savoir ne fut plus associé à la religion, une nouvelle catégorie sociale apparut, les filidhs,

qui regroupent tous les érudits et savants quelle que soit leur religion. Elle s'adresse aussi aux maîtres de l'art manuel, comme les forgerons.

Le rebouteux breton

Les rebouteux sont sans doute les plus démunis des érudits : leur société se convertit au christianisme ce qui fait qu'ils sont de plus en plus mal vus, leurs racines sont dans des croyances là où les autres disposent de véritables religions... Cependant ils restent maîtres de l'art des potions et des charmes rustiques, et peuvent espérer s'initier à l'alchimie, une voie encore balbutiante qui conduit à l'or philosophal...

Le jeune rebouteux sait faire quelques potions et charmes basés sur la nature (*Corpus, Herbam, Terram*). Seul le Destin peut lui permettre de progresser au delà, car il n'a même pas idée que des merveilles sont à découvrir... La Cabale de l'Abeille d'Or et les Asclépiades sont deux sociétés secrètes desquelles il se sentira proche, mais il peut s'intégrer plus facilement dans n'importe quelle voie que les autres, vu son absence de racines.