



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Le Temple d'Hermès >
Certamen Tremere

Certamen Tremere

vendredi 6 août 1999, par [JyP](#)

Personne n'a jamais réussi à devenir membre de la maison Tremere, le moyen pour le faire étant de vaincre trois maîtres du Certamen. Voici un mécanisme qui permet de simuler plus avant la maîtrise

du Certamen par les mages de Tremere, le simple ajout de la compétence de Certamen ne suffisant souvent pas à faire la différence.

Le Bluff

Le Bluff est connu par tous les mages Tremere, et leur est appris lors de leur apprentissage. Cette technique est la première raison pour laquelle les mages de Tremere ont toujours la suprématie en certamen, du moins contre des adversaires d'à peu près même force qu'eux.

Un mage de Tremere peut choisir de ne pas ajouter son score de Certamen à son total d'attaque, et ce en début de round, avant que les dés soient lancés. Dans ce cas, et si son adversaire n'essaye pas de le fatiguer durant ce round, il accumule son score en certamen en fin de round pour le round suivant.

Il faut bien faire la différence entre les points ainsi accumulés et ceux accumulés par les différence de totaux d'attaque à chaque round, les deux totaux ne sont absolument pas interchangeables.

Les points accumulés peuvent être dépensés au début de n'importe quel round, avant les lancers de dés, pour être ajoutés au total

d'attaque du mage. Il peut également les garder en réserve en attendant le moment propice. Il est possible de ne dépenser qu'une partie des points.

Ces points peuvent également être dépensés pour réduire la force du jet d'un mage adverse essayant de vous fatiguer. Dans ce cas, on dépense les points avant les jets à un ratio 1:2. Par exemple, en dépensant 6 points, on réduit le total adverse de 3 points.

Il est donc possible d'accumuler les points, round par round, pour finir par lancer une attaque dévastatrice.

Cependant, le nombre de points ainsi accumulés ne peut être plus grand que le score de certamen du mage multiplié par 2. Les points accumulés en sus sont perdus.

Ces points et ces manoeuvres doivent être cachés à l'adversaire (et non au Conteur), afin que celui-ci aie l'impression que rien de spécial n'arrive.

Les Bottes

Les Bottes sont repompées et adaptées d'une aide de jeu de Mark Shirley, à [Durenmar](#) : [Tremere Certámen Techniques](#). Il propose un système moins compliqué que le mien, sans le Bluff, pour lequel il suffit de connaître une Botte et d'avoir un score de certamen suffisant pour la faire, avec une limite d'une Botte par round.



Les points accumulés grâce au Bluff permettent ici de faire des Bottes. Chaque Botte coûte un certain nombre de points, et un mage ne peut faire une Botte que si il la connaît, et que si son score de Certamen est supérieur ou égal au nombre de points demandés. Les Bottes peuvent être faites seulement aux moments mentionnés dans leur description. Il est également possible de dépenser les points de la manière exposée dans le Bluff à un round où on exécute une Botte. Là

encore, les Bottes doivent être cachées à l'adversaire dans la mesure du possible.

Si un mage de Tremere utilise une Botte en Certamen face à un adversaire qui ne la connaît pas, qui le bat malgré tout et qui peut l'apprendre (ie si ce mage est de la maison Tremere), il doit ensuite apprendre la Botte au vainqueur. C'est par ce moyen seul que les Bottes sont transmises au sein de la maison Tremere, aucun mage ne les a jamais couchées sur la papier ni apprises à un non-Tremere. Le maître apprend la technique à l'apprenti en consacrant des saisons à l'entraîner (en utilisant les règles pour l'entraînement), et on considère que la technique est apprise quand l'apprenti a gagné

un nombre de points d'expérience au moins égal aux nombres de points à dépenser pour la technique (par exemple, il doit gagner 5 points d'expérience pour apprendre Riposte - mais il devra avoir au moins 5 en Certamen pour l'utiliser). Durant ces saisons d'entraînement, le maître peut également gagner des points d'expérience, en suivant les règles sur la pratique d'une compétence.

Si un mage de Tremere utilise une Botte en certamen, son adversaire peut la déceler en faisant un jet de Perception + Certamen de 12+ (9+ pour un observateur du duel) si il n'est pas de la maison Tremere et qu'il l'a déjà subie. Les mages de Tremere détectent automatiquement les Bottes qu'ils connaissent,

et font des jets pour reconnaître les Bottes qu'ils ne connaissent pas.

Certaines Bottes ci-dessous nécessitent X points. Cela veut dire que ces Bottes existent en différentes versions de puissance, et non qu'en connaître une permet de connaître les autres.

Disques de Protection - X points - Le mage dessine rapidement un cercle devant lui, qui ajoute un bonus

égal à X contre un mage essayant de le fatiguer. Le mage peut ainsi avoir plusieurs cercles lumineux superposés devant lui (hum, trop lu de Dr. Strange moi... M'enfin y'a des bonnes illustrations de duels de mages dans ce comics). Ce bonus ne marchera qu'une fois avant que le disque disparaisse. Les Disques de Protection peuvent être invoqués en début de round (avant les lancers d'attaque), ou en fin de round.

Coup Droit - X points - en début de round, le mage décide qu'il frappera plus fort ce coup-ci.

S'il est en position de fatiguer, il ajoute 2X points à son jet de fatigue. Sinon, les points dépensés ne lui servent à rien.

Riposte - 5 points - en fin de round, si l'adversaire vient de prendre l'avantage (s'il vient de commencer

à accumuler des points d'attaque, et qu'il n'a pas essayé de vous fatiguer) : vous comparez votre total Intelligence + Certamen au nombre de points accumulés par l'adversaire. Si votre total est supérieur

vous accumulez également ce nombre de points pour le round suivant, annulant ainsi son avantage.

Feinte - 6 points - en début de round, le mage décide de faire deux attaques. La première utilise les totaux habituels (Technique+Forme+Int+Certamen+bonus+D_T), et la seconde est égale

à Intelligence+Certamen, et n'utilise pas de dé. Ces deux attaques doivent servir à affaiblir

l'adversaire à ce round, et non à apporter des points en bonus pour les rounds suivants. Si l'adversaire ne perçoit pas la feinte (un jet de Perception +



Certamen, comme il est décrit ci-dessus), la seconde attaque n'est pas opposée, et l'adversaire doit faire un jet de fatigue contre cette attaque également. Si la feinte est perçue, la seconde attaque échoue automatiquement. La première attaque n'a pas à être couronnée de succès pour que la seconde soit efficace.

Volée de coups - 7 points - avant de jeter les dés pour fatiguer un adversaire. Le mage décide alors de diviser son bonus en un nombre d'attaques inférieur ou égal à son score de Certamen. Par exemple, s'il dispose d'un bonus de +12 pour fatiguer et qu'il a un score de Certamen de 7, il peut décider de faire 4 jets à +3, ou 5 jets à +2 et 2 jets à +1. A chacun de ces jets est ajouté un dé de tension + Intelligence + Certamen, et les résultats sont comparés au jet de l'adversaire (un seul jet face à toutes ces attaques). Cependant, si un des jets est un 0, le nombre de dés de Désastre en ce cas est égal au nombre d'attaques effectuées. Il faut

noter que cette Botte est prévue pour les règles de certamen de la 4ème édition, où

chaque tranche complète de 5 points de différence fait perdre un niveau de fatigue, au contraire de la 3ème édition, où les fractions éventuelles font également perdre un niveau de fatigue.

Main gauche - 8 points - au début du round, avant de lancer les dés. Cette Botte est une version améliorée de la Feinte. Le bonus total pour attaquer à ce round peut être divisé

en deux parties, de tailles égales ou non. On ajoute à ces attaques seulement le dé de tension et le score d'Intelligence (donc on n'ajoute pas le score de certamen). L'adversaire, s'il connaît cette botte, peut lui aussi dépenser ses points pour diviser ses attaques, sinon il ne peut en contrer qu'une seule. Si ces attaques réussissent, on ajoute leurs bonus pour fatiguer l'adversaire (on ne peut emmagasiner ce bonus, là encore, pour les rounds suivants).