



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

## Les Mirages

vendredi 10 septembre 1999, par [JyP](#)

Si le concept de regio est typiquement occidental (se perdre afin de trouver un lieu étrange se retrouve

dans tous les contes féériques, et par la suite dans la geste de la Table Ronde), il n'empêche qu'on peut en trouver quelques équivalents en Arabie. Certains lieux sont en effet éminemment magiques, comme la Montagne Magnétique ou les Pyramides, mais cela est tout de même beaucoup moins courant qu'en Occident.

Le lieu magique par excellence du désert est bien sûr le mirage. Il abrite les demeures des génies, de fantastiques cités d'où personne ne revient, ou de prodigieux oasis perdus dans la fournaise du désert. Les mirages attirent les mortels, mais ceux-ci ne savent pas comment y accéder le plus souvent, et finissent par périr d'inanition.

Aucun mage hermétique ne s'est pour l'instant intéressé à ces phénomènes, que l'on peut apparenter à des regios magiques se déplaçant dans le désert. Mais contrairement aux regios ordinaires, on ne peut y accéder simplement en ayant le talent de Seconde Vue, ou en utilisant les sorts permettant d'accéder à un regio. Les sorciers Arabes connaissent les mirages et leurs dangers depuis longtemps, et les évitent soigneusement. Les seuls à oser entrer dans les mirages sont les sahors, les mages qui traitent avec les djinns, car de tels lieux sont propices pour en rencontrer. Quelqu'un qui essaye de s'échapper d'un mirage constate qu'il ne peut s'éloigner de celui-ci, alors que quelqu'un

qui essaye d'atteindre un mirage ne peut généralement s'en approcher...

Un sort d'Ars Arabica permet de trouver le passage qui permet d'accéder ou de sortir d'un mirage (*Le Passage du Mirage*, Sh Ta). On lance un dé de tension que l'on ajoute au niveau du sort, et l'on compare ce total à la valeur de l'aura du mirage multiplié par 5. Un désastre enferme le sorcier dans le mirage pour l'éternité, et un échec lui fait passer un temps indéterminé

dans le mirage (comme un mage qui visiterait l'Arcadie, mais le sorcier est considéré perdu dans ce cas). A part la magie, le seul autre moyen d'entrer dans un mirage est d'y être invité par un de ses habitants, de préférence le maître du domaine du mirage.

Voici quelques exemples de mirages :

### **Le lac au milieu des sables (+3)**

Ce mirage est celui qui est le plus souvent rencontré, et qui conduit les voyageurs égarés à leur perte. Celui qui entre dans ce mirage se retrouve aux abords d'un lac aux eaux scintillantes, en plein milieu du sable. L'eau est potable, mais peut posséder quelques propriétés magiques, voire abriter un marid. Cette eau se montre parfois trop liquide pour que l'on y nage, et peut s'évaporer si elle est mise dans une gourde. Ou la gourde peut être ensuite inépuisable. Si un marid y habite, l'eau est respirable, et l'on peut atteindre la demeure du génie en marchant au fond du lac.

### **L'oasis perdu (+4)**



Cette oasis contient une végétation luxuriante, et une source cristalline. Si elle signifie la vie pour le voyageur égaré, il faut cependant se méfier des apparences. Des bêtes fabuleuses se servent de l'oasis comme tanière (panthère noire, lions, autres fauves), et ne doivent pas être provoquées. Un génie peut également considérer l'oasis comme sa propriété, et les intrus peuvent être alors sévèrement châtiés s'ils ne justifient pas leur venue avec égards et politesse envers le génie. Les provisions ramassées dans cet oasis peuvent avoir quelques propriétés magiques, le plus souvent elles ne se détériorent pas, quelle que soit la durée de temps écoulée. Ce genre de mirage peut abriter des fruits extraordinaires, comme les oranges du soleil, aux nombreuses vertus curatives, ou les dattes de l'oasis, dont une seule graine permet de faire pousser un oasis autour d'elle dans le désert lorsqu'elle est plantée.

### **La cité perdue (+7)**

Ce mirage apparaît dans le ciel, contrairement aux deux précédents qui sont visibles au

niveau du sol. Il s'agit d'une cité aux murs d'airain, majestueuse, très étendue, mais qui ne contient pas le moindre habitant. Personne n'en sait d'avantage, car nul visiteur n'en est jamais revenu...

### **La demeure du djinn (+4 à +7)**

Il s'agit le plus souvent d'une tour ou d'un palais fait d'un métal précieux, par exemple une tour d'airain. Un seigneur des génies y vit, entouré de sa cour de génies moins puissants.

Le génie propriétaire de l'endroit a une force magique égale à la valeur de l'aura multipliée par 5 au moins, tandis que ses serviteurs ne dépassent pas ce total. Ce genre de mirage abrite des conditions extrêmes, en accord avec le seigneur du lieu. Par exemple, la Tour de Cuivre, contrôlée

par un Efrit, se tient dans une zone de chaleur difficilement supportable pour un mortel. Les demeures d'un tel

génie sont susceptibles de contenir des trésors fabuleux, mais gare à celui qui se montrerait un peu trop cupide, car le mirage ne le laissera jamais ressortir...