



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

La Camargue

dimanche 25 juin 2000, par [JyP](#)

Attendez, je cherche comment c'était marqué dans le manuel
3ème ... Une contrée magique, des ruines à moitié englouties, une aura magique de +4. Des chevaux sauvages, et des habitants aux curieuses coutumes. Voyons cela un peu plus en détail.

La Camargue est une zone particulièrement insalubre pour les personnes de l'extérieur, qui ne croient y trouver que des marécages.
Il faut composer en particulier avec les moustiques et autres insectes, sans oublier les animaux sauvages.

Les Déplacements

Les marais cachent d'innombrables pièges qui rendent au mieux malaisée la progression. Voici quelques exemples :

Un trou invisible sous l'eau peut suffire à casser la jambe d'un animal de bât ou tordre une cheville si une épreuve de Dex + Viv est manquée. Marcher prudemment permet de circonvenir un tel évènement.
S'il s'agit d'une fondrière et non d'un simple trou, on risque tout simplement la noyade.

Les étendues de boue sont déjà difficiles à traverser sur une durée (épreuves d'Energie), et peuvent même se révéler de véritables pièges dont il est difficile de s'extirper (épreuves de Force contre le score d'Energie, en considérant

que celui-ci simule la corpulence d'une personne). Une personne connaissant bien les marais est capable d'estimer si une étendue de vase se traverse ou non...

Les sables mouvants sont des pièges mortels... qu'il est difficile de repérer (épreuve de Perception + Vigilance à moduler en fonction de la connaissance des marais de la personne). En fonction du moment où le péril est repéré, il peut être plus ou moins facile d'en sortir (en reprenant les épreuves de Force contre Energie).

Les hordes de moustiques

La seule protection utilisée par les habitants contre les moustiques consiste à allumer des feux aux fumées épaisses, qui repoussent les nuées d'insectes. Pour un mage, tenir les insectes à distance devrait être un sort Rego Animal de basse magnitude, voire un Creo Auram qui répandrait une odeur particulière. Pour les autres, de la graisse peut être utile, mais sans plus. Les irritations dues aux moustiques peuvent causer un malus à la dextérité, voire être le vecteur de diverses maladies (voir ci-dessous).



Les chevaux sauvages

Les chevaux sont la seule richesse des habitants de Camargue. On peut ici observer des spécimens magnifiques, de véritables étalons, dont les seuls concurrents seraient les fiers chevaux élevés au fin fond de l'Arabie.

Certains chevaux ont des propriétés magiques, ce qui n'est guère étonnant dans un tel environnement. On peut recenser des chevaux d'une intelligence presque humaine, d'autres qui peuvent galoper sur l'eau, d'autres encore aux sabots d'airain. Les juments blanches de Camargue sont très prisées par les haras et sont hautement susceptibles de posséder des pouvoirs particuliers.

D'un autre côté, les étalons sauvages présentent un réel danger à qui s'approche d'un troupeau sans faire attention, croyant les chevaux inoffensifs.

De fait, la Camargue doit être un lieu prisé par les mages quand ils recherchent un familier... il serait d'ailleurs possible d'en rencontrer un, par exemple un mage de Tylalus à la recherche d'un serpent, ou un mage de Tremere à la recherche d'un cheval.

Les Humeurs Malignes

Il faut malheureusement compter avec les miasmes qui émanent des marais, qui sont à même de terrasser jusqu'aux plus vigoureux. Être protégé contre les piqûres d'insectes prémunit déjà de diverses affectations, en particulier le paludisme (mortal). Boire de l'eau croupie augmente dangereusement les risques, mais le simple fait de se trouver dans les marais expose au danger

de tomber malade.

Pour simuler tout ceci, voici un système simple : pour chaque personnage, chaque jour, faites une épreuve d'Energie, en modifiant le résultat en fonction de ce qu'ils ont fait : se protéger contre les insectes, boire de l'eau croupie, etc. Si le score est trop bas, le personnage est exposé à une maladie de votre choix.

Attribuez aux différentes maladies une virulence, qui correspond au niveau s'il s'agissait d'un sort *Perdo Corporem*. Pour résister à la maladie, il faut faire un jet d'Energie supérieur à la virulence de la maladie, en prenant les mêmes modificateurs que précédemment.

Les Habitants

Sous des dehors rustiques, les habitants de Camargue sont plus tolérants envers la magie que d'autres, car ils vivent dans une contrée déjà sous influence magique. Cependant, si une personne peut tout à fait avoir un don qui lui permet de repousser les moustiques ou d'arrêter les animaux sauvages dans leur course, un pratiquant des arts magiques est toujours considéré comme un sorcier, une personne dont il faut se méfier.

Les Taureaux

Bien sûr, après le tournoi des tailleurs de pierre basques, il faut suivre ici les coutumes du cru... soit esquiver un taureau dans les ruelles d'un village. Arrêter le taureau dans sa course est encore plus



impressionnant, le tuer mène à la vindicte populaire.

Manifestations magiques

La grande nuée

Il s'agit d'un évènement de nature magique. Plusieurs nuées d'insectes s'amalgament en une seule, qui tourbillonne sur elle-même, et ce pendant une heure ou deux. C'est impressionnant à observer, la nuée étant impénétrable aux regards et prenant un espace important. La nuit, la nuée émet une lueur phosphorescente, venant des lucioles de l'essaim.

Attaquer l'essaim est extrêmement dangereux, comme il est dangereux d'y faire pénétrer quelque chose.

La grande nuée - Force Magique 40
Combat : 5 attaques de nuée par tour, chacune ne pouvant être parée, et l'esquive nécessitant d'effectuer de grands déplacements. Atq +10, Dégâts +15 (piqûres), suivi de +10 (poison).
Niveaux de Santé : 10 niveaux, en enlever deux enlève une attaque.
Défense : seules les attaques ayant une aire d'effet peuvent être efficaces, type boule de feu.

Si la grande nuée est vaincue (ce qui est improbable), l'amoncellement des insectes fournit du virtus Animal et du virtus Muto, 8 pions de chaque.

Sinon, quand la nuée se disperse, il est possible d'attraper les insectes plus gros qui tournaient en son centre. Il y a un insecte de chaque espèce, chacun étant d'une taille assez prodigieuse. Par

exemple, la reine luciole est grande comme une main, et fournit 2 pions Ignem. Des épreuves de Dextérité difficiles sont nécessaires, et un sort permettant de voler peut s'avérer indispensable. Chacun de ces insectes peut être utilisé pour contrôler un essaim de son espèce, avec un sort Rego Animal de basse magnitude. D'un autre côté, une telle reine luciole ferait un familier intéressant pour un mage apparenté à la Cour de Lumière féérique.

Les gobelins

Les gobelins sont des êtres féériques de la Cour d'Ombre qui vivent dans les marais. Ils font une cinquantaine de centimètres de haut, ont la peau verte et grumeleuse et se vêtent de loques informes. Ils sont sales, affreux, cruels et vicieux. Ils attirent les voyageurs vers différents pièges en faisant du bruit, par exemple vers une fondrière ou vers l'antre d'un animal sauvage. Si on déjoue leurs farces, ils maudissent les voyageurs en leur faisant pousser des verrues un peu partout (effet Pe Co 15).

Les feu-follets

Autres créatures mystérieuses, qui dansent la nuit dans les marais. On dit que ce sont les âmes des victimes des marais, et leur vision suffit à faire trembler jusqu'aux plus endurcis.

Pour les mages, ces manifestation magiques inexplicables semblent jaillir de l'aura magique même des lieux. Les feu-follets semblent également contenir du virtus, si un effet Intelligo Virtum est lancé. Cependant,



attraper un feu-follet se révèle particulièrement ardu,
et devrait nécessiter un effet Rego Virtum de magnitude modérée.

Les ruines englouties

Pour le moment, disons que les personnages n'ont pas besoin de tomber par hasard sur ces monuments, vestiges de l'ère romaine. Nous en reparlerons plus tard dans la campagne...