



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

## Les Vortex de Magie

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

### Introduction

La plupart des mages les plus puissants, les plus anciens, préfèrent rester dans de puissantes Auras Magiques que de se confronter au Monde Vulgaire.

Mais il est dit que dans les Auras les plus puissantes, c'est la magie qui manipule les mages, et non l'inverse...

Je voulais au départ me contenter de décrire ce que sont les

vortex de magie - des entités ? lieux ? qui influencent les esprits

des mages pour les pousser à se tourner encore plus vers la magie,

mais un article d'Andrew P. Mellinger sur la liste de diffusion Ars Magica

anglophone m'a montré que le problème allait plus loin que cela

: actuellement, les mages gagnent en puissance sans aucune contrepartie, jusqu'à

ce que le Crépuscule Final arrive. Ce qui signifie qu'un Archimage

est extrêmement puissant, et que rien ne l'empêche de se mêler

des affaires des mortels si l'envie lui en prend.

Andrew a donc monté un système dans lequel plus un mage a de

Points de Crépuscule, plus son esprit se tourne vers l'ésotérisme

et le mystérieux, d'une part, et plus les auras "vulgaires"

non magiques le repoussent. Je traduis ici une partie de ce qu'il avait posté,

avant de reprendre le cas particulier de ma

campagne.

### Les Mages en fonction des Crépuscules

*On peut suggérer un modèle saisonnier pour les mages, de la même manière qu'il en existe un pour les Alliances. Par exemple :*

*Printemps (0 points de Crépuscule)*

*Vous n'avez pas encore expérimenté de Crépuscule ni bu de Potion de Longévité. Si votre Don Magique vous met*

*à part de la plupart des gens, vous n'avez néanmoins aucun problème dans le monde vulgaire. Une aura magique puissante, cependant, vous semble un lieu étrange et très exotique.*

*Été (1-8 points de Crépuscule)*

*Vous avez commencé, lentement mais sûrement, à être*

*dépendant du Royaume Magique, et vous vous sentez maintenant vraiment*

*chez vous dans votre aura magique. Vous vous sentez un peu vidé quand*

*vous en sortez, mais cela reste supportable. C'est à ce moment que*

*vous pouvez influencer le plus le monde vulgaire - vos pouvoirs magiques ont*

*mûri, mais la civilisation vulgaire ne vous est pas encore assez étrangère*



*et dérangeante pour vous empêcher de vous y impliquer.*

*Automne (9-16 points de Crépuscule)*

*Vous êtes désormais pleinement, et sans déni possible, associé au Royaume Magique. Vraisemblablement un mage bien connu, si ce n'est respecté. Vous arrivez au pinacle de vos pouvoirs magiques et de votre influence politique. Cependant, vous ne supportez plus de vivre en dehors d'une aura magique, parmi les vulgaires. Leurs cités, leurs églises, semblent maintenant distantes, étrangères, et sans importance. La Magie est la seule Vérité que vous acceptez.*

*Hiver (17+ points de Crépuscule)*

*La poigne toujours plus ferme du Crépuscule affecte maintenant vos activités en tant que mage. Seules les auras les plus puissantes vous satisfont, ce qui implique que vous n'aimeriez pas rendre visite à certaines Alliances. Le monde vulgaire, laissez tomber. Même si vos connaissances magiques sont sans précédent, votre abilité à le montrer est sans doute un peu rouillée. Au mieux vous êtes perçu comme vénérable et excentrique, au pire comme sénile et indigne de confiance. Vous devenez probablement très sédentaire, enterré dans votre puissante aura magique, dont vous avez besoin pour vous soutenir. L'appel du Crépuscule Final se fait de plus en plus pressant, et vous pouvez le sentir.*

A noter que cela ouvre des perspectives intéressantes en termes de vertus & vices sur le caractère d'un mage, selon le fait que celui-ci

soit plus ou moins ancré dans le monde vulgaire.

Le problème, cependant, est que le système actuel de points de Crépuscule donne une part très importante aux Crépuscules eux-mêmes : un point gagné pour chaque tranche de vingt années avec Potion de Longévité, un point pour chaque magnitude dans la Forme Vim, mais entre un et dix points à chaque Crépuscule ! On peut tout à fait avoir un mage de peu d'expérience ayant déjà subi plusieurs Crépuscules, peu expérimenté et pourtant proche du Crépuscule Final.

## La Nature des Auras

Dans cette Saga, je propose une explication surnaturelle, pour expliquer les penchants toujours plus forts des Mages vers la Magie. On peut reprendre le modèle saisonnier vu ci-dessus, à la différence près que je ne l'attache pas aux points de Crépuscule.

Il faut ici revenir aux fondements de la Magie : qu'est-ce qu'une aura magique ? Elle recouvre un lieu, crée parfois un *regio*, mais personne ne sait exactement comment elle se forme. Les auras divines où infernales ont tendance à dépendre d'actions humaines pour se former (ou plutôt sûrement que la Main de Dieu fait qu'il en est ainsi, les desseins divins sont impénétrables), les auras féériques et magiques sont bien plus mystérieuses.

*Note : dans la 3ème édition d'Ars Magica, la tendance était aux croyances qui définissent la réalité. Ce n'est pas le cas dans la 4ème édition, l'Europe Mythique est juste un*



*monde où les croyances médiévales sont vraies, sans plus.*

Et si les auras n'étaient que de gigantesques entités, à l'instar de puissants êtres élémentaires de l'air, comme le Dragon-Tempête ? Des entités, à la durée de vie incommensurable, mûrant peu à peu, avant de former des régions, puis des accès au Royaume Magique... Cela cependant n'est qu'une hypothèse, mais elle ouvre des perspectives intéressantes.

Les auras, donc, sont des lieux où la magie est plus présente, où il est plus facile de lancer des sorts. Si on les voit comme des entités, cela signifie que ces entités rendent la magie plus facile, ce qui attire les créatures de magie, qui renforcent encore la magie du lieu, et ainsi de suite. Les auras auraient alors besoin de créatures magiques pour mûrir, et par suite de garder ces créatures en leur sein...

Les auras magiques les plus puissantes affectent profondément les mages, il est même dit que les Crépuscules sont fréquents en ces auras pour les mages les plus jeunes. Les esprits sont manipulés pour engendrer encore plus de magie, où pour des buts encore plus bizarres... L'on considère alors que les auras deviennent des Vortex de Magie.

## Les Vortex de Magie

L'influence de l'Aura est tellement puissante, qu'elle permet de développer des Traits de Caractère pour les personnages utilisateurs de Magie. Dans le cas qui nous intéresse, le vortex de l'île

sous la mer, deux Traits de Caractère sont développés : Reclus, et Rigide.

Plus un personnage est Reclus, moins il sera enclin à sortir du vortex, à raisonner en termes de monde extérieur.

Plus un personnage est Rigide, plus il pense en termes de contrôle, et moins il pense en termes de changement.

En pratique, pour chaque lancer de sort, les personnages vont automatiquement développer l'un de ces Traits de Caractère, en commençant par faire baisser les Traits de Caractère opposés s'ils existent.

On reprend le mécanisme utilisé pour faire évoluer les Arts Magiques en 3ème édition :

On compare le niveau actuel du Trait de Caractère à la magnitude du sort. S'il est trois fois plus élevé, on gagne trois points d'expérience pour faire évoluer le Trait de Caractère, s'il est deux fois plus élevé deux points, un point s'il est plus élevé tout court.

Par exemple, un personnage ayant déjà Reclus à +2. Il lance un sort de sixième magnitude, ce qui est 3 fois plus élevé qu son score actuel, il gagne donc trois points d'expérience pour faire évoluer ce Trait de Caractère, et passe à +3.

Il s'agit cependant d'un cas exceptionnel ici, les auras habituelles ne forcent pas le caractère à ce point, et laissent plus la place aux inclinations naturelles des mages. Le développement des Traits de Caractère n'est plus automatique, et il faut des activités magiques plus conséquentes, une saison en laboratoire par exemple. Mais cette



petite influence est toujours  
à l'oeuvre...

## Influence des Auras sur la durée

Un moyen simple : faire un jet de tension d'Intelligence + Trait de Caractère contraire face à un seuil égal au niveau de l'Aura à chaque année passée dans cette Aura. Si le seuil n'est pas dépassé, on compare le niveau actuel de Trait de Caractère à développer au niveau de l'Aura pour déterminer combien de points d'expérience sont gagnés pour faire évoluer le Trait de Caractère.

*Exemple : Argius de Tremere vient de passer une année dans son*

*Alliance, ayant une aura de +4. Il a +2 en Intelligence, et a déjà*

*le Trait de Caractère Rigide à +2, de part sa formation. Il*

*lance le dé et fait 4.  $4 + 2$  (Intelligence)  $- 2$  (Rigide) = 4, ce qui*

*n'est pas supérieur au niveau de l'aura. Il gagne deux points d'expérience*

*en Rigide, ce qui donne +2 (2).*

Par suite, posséder des Traits de Caractère comme Curieux,

Aventureux et même Paresseux peut se révéler intéressant

pour un mage, délayant le moment où il ne sortira plus de sa

tour...