



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Background > Evolutions ésotériques de Mages > **Enchantement Thaumaturgique de Verditius**

## Enchantement Thaumaturgique de Verditius

samedi 28 octobre 2000, par [JyP](#)

Il s'agit d'un assemblage de différents artefacts que tout mage de Verditius se doit de réaliser pour montrer son statut au sein de sa maison. Chaque artefact permet de manipuler précisément un élément, le dernier d'agir sur la magie elle-même. Cet ensemble est central à tout laboratoire, et en termes de jeu préfigure la Qualité Générale du Laboratoire.

Les quatre premiers artefacts peuvent être construits dans n'importe quel ordre, mais il faut toujours harmoniser le nouveau construit avec les existants, et le dernier est un parachèvement magistral difficile à effectuer. Il suffit d'utiliser les règles sur la Qualité Générale pour faire chaque artefact. Une Qualité Générale de +5 est donc atteinte quand l'Enchantement est complet. Les éléments de l'enchantement sont un [calice](#), un [foyer](#), un [athanor](#), une [forge](#) et un [cercle](#).

Verditius lui-même a codifié les Enchantements Thaumaturgiques, qui occupent une place très importante dans les discussions des mages de Verditius. Seuls les mages ayant terminé ces enchantements peuvent briguer un poste de primus ou d'archimage au sein de la maison Verditius.

Les mages élémentalistes essayent également de faire l'Enchantement Thaumaturgique dans leur

laboratoire, et celui-ci est encore plus central dans leur pratique de la magie que pour les enchanteurs. Les mages de Verditius préfèrent toujours à un moment ou à un autre spécialiser leur laboratoire dans leur spécialité, tandis que les élémentalistes ont cet unique biais pour pratiquer la magie élémentaire de façon élaborée en laboratoire. Sinon, en essayant de spécialiser leur laboratoire dans les éléments, ils dépassent rarement un bonus de +2 à leurs totaux de laboratoire.

---

### Le Calice Thaumaturgique

Ce calice de pierre permet de contenir tout liquide sans que celui-ci ne s'échappe. Avec l'athanor, il empêche l'évaporation, avec le foyer la sublimation. Quand le cercle est terminé, il permet de contrôler le liquide quelle que soient ses propriétés. C'est un effet Rego Aquam (Muto) de niveau 20 s'il est étudié seul. Il s'agit d'un des quatre premiers artefacts de l'Enchantement Thaumaturgique



de Verditius.

l'Enchantement Thaumaturgique  
de Verditius.

---

## L'Athantor Thaumaturgique

Ce récipient de verre peut contenir toute sortes de fumées et d'odeur, toute manifestation de l'élément Auram de manière générale. Avec le calice, on peut liquéfier le contenu, voire le solidifier avec le foyer. Le cercle terminé, on contrôle le contenu quelles que soient ses propriétés, même s'il s'agit d'une boule de foudre ! C'est un effet Rego Auram (Muto) de niveau 20 s'il est étudié seul. Il s'agit d'un des quatre premiers artefacts de l'Enchantement Thaumaturgique de Verditius.

---

## La Forge Thaumaturgique

Cette forge permet de contenir toute manifestation Terram sans que celle-ci ne s'échappe. Avec le foyer, il empêche la liquéfaction, avec le calice il conserve les résidus. Quand le cercle est terminé, il permet de contrôler un solide quelle que soient ses propriétés. C'est un effet Rego Terram (Muto) de niveau 20 s'il est étudié seul. Il s'agit d'un des quatre premiers artefacts de l'Enchantement Thaumaturgique de Verditius.

---

## Le Foyer Thaumaturgique

Ce foyer permet de contenir toute manifestation d'Ignem sans que celle-ci ne s'échappe. Avec l'athanor, il retient les fumées, avec la forge il conserve les résidus. Quand le cercle est terminé, il permet de contrôler le feu quelle que soient ses propriétés. C'est un effet Rego Ignem (Muto) de niveau 20 s'il est étudié seul. Il s'agit d'un des quatre premiers artefacts de

---

## Le Cercle Thaumaturgique

Ce cercle magique englobe et entoure les artefacts précédents. Il permet de contrôler toute manifestation magique en son sein. A ce stade, il est possible de faire tout effet Creo, Rego ou Muto de 5ème magnitude sur les quatre éléments et sur Virtum. Le cercle est le parachèvement de l'Enchantement Thaumaturgique de Verditius, et montre un ensemble parfaits d'artefacts à tout mage de Verditius qui



examine l'ensemble. C'est un effet Rego Virtum de niveau 25 s'il est étudié seul.