



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Background > Evolutions ésotériques de Mages > **Ibn Faldan, du Gant au Crépuscule**

Ibn Faldan, du Gant au Crépuscule

jeudi 24 mai 2001, par [JyP](#)

Chaque mage possède le Don. Mais celui-ci varie pour chaque individu, et chacun cherche à le développer de la manière qui lui correspond le mieux. Ainsi, l'histoire de chaque mage est intéressante à étudier pour les apprentis, car elle leur dévoile les possibilités inhérentes à la magie, bien plus étendues que l'on ne saurait le croire.

Ibn Faldan, né au sein d'une tribu de nomades du désert, n'avait ainsi aucune chance a priori de devenir un mage de l'Ordre d'Hermès.

Mais il développa très tôt son caractère, au point qu'il était prévu de le faire entrer dans l'assemblée de la tribu rassemblant tous les hommes pour ses 6 ans.

Son Don pour la magie se manifesta pour la première fois à cette occasion, lorsqu'on lui fit subir l'épreuve des charbons

ardents, une longue étendue de braises à traverser. Des flammes

s'élevèrent bien au-dessus de lui, mais sans le brûler.

On le reconnût alors comme le digne héritier d'El-Bawaf le Flamboyant,

un antique sorcier dont le sang coulait dans ses veines comme pour la plupart

des membres de la tribu. Il reçut alors la garde du cimeterre de son

ancêtre, un cimeterre qui était alors plus haut que lui... (1)

Cela ne changeait cependant rien à sa vie, en dehors du prestige attaché

au cimeterre. Mais le Destin joua alors un fort mauvais tour. Un sorcier,

hébergé par la tribu selon les antiques lois de l'hospitalité,

remarqua le jeune garçon. Faisant appel à un

puissant éfrit,

il enleva celui-ci à sa tribu pour le cloîtrer dans son palais de Médine,

avant de massacrer et d'anéantir la tribu.

Cherchant ensuite à acquérir la puissance magique du garçon,

le sorcier procéda à un rituel dans ce but mettant en jeu un

djinn fourbe et retors, mais celui-ci le trahit, et plongea les deux mortels

en Crépuscule. Ibn Faldan récupéra alors une partie des

connaissances du sorcier sur les djinns, et son Don fût révélé

de forte manière, car les animaux le fuyaient désormais et les

hommes étaient mal à l'aise en sa présence. Le sorcier,

voyant cela, fit du garçon son apprenti, et lia un genn à

son service, contre la volonté du garçon qui ne voulait rien

apprendre de la magie. (2)

Quelque temps plus tard, un mage de l'Ordre d'Hermès vint à

passer à Médine. Le sorcier l'invita, dans l'intention de le

tuer et de récupérer ses pouvoirs, mais le mage se révéla

plus astucieux et tua le sorcier. Remarquant l'apprenti de celui-ci, il décida



d'en faire le sien et le ramena à son Alliance de Constantinople, l'Alliance des Sept Portes.

Le mystérieux lien entre Ibn Faldan et son genn occupa le mage, Cytus de Flambeau, pendant une bonne partie de son apprentissage, et il réussit en partie à transformer ce lien pour faire du genn le familier d'Ibn Faldan. Un marché fût alors passé, Ibn Faldan devant traduire les écrits ésotériques du sorcier Arabe et rendre une tour de virtue à Cytus en échange de la liaison du Familier. Car Cytus, de la lignée ésotérique de Kypris, recherchait le Phénix, et espérait fort progresser avec un tel apprenti ayant un tel Familier.

Une fois le Gant passé, Ibn Faldan s'établit avec quelques autres nouveaux mages dans le Tribunal Provençal dans l'Alliance de la Tour Emeraude. Il fût alors confronté à plusieurs reprises à des forces Divines et Infernales, avant de perdre le Don suite à un choix qu'il avait effectué concernant la sphère Divine. Il quitta alors la Tour Emeraude, et l'Ordre n'en entendit plus parler pendant quelque temps, pendant lesquelles il comprit que son salut dépendait du Divin, grâce à ses études avec des soufis du Tribunal Ibérique, puis avec des mages soufis de Criamon.

Désormais sur la voie de la Théurgie, il retrouva son Don durant le Rituel de Salvation, mais celui-ci dépendait désormais du Divin : son don en Ignem s'était transformé en Feu Purificateur, ne lui permettant de blesser que les êtres corrompus, et toute sa magie ne fonctionnait que quand elle était en accord avec

le Divin. (3)

Obligé d'étudier son héritage oriental pour satisfaire son parents, Ibn Faldan se plongea alors dans l'étude des esprits, renforçant ses invocations avec ses connaissances de la magie orientale, plus poussée dans ce domaine. Mais il se limita ainsi à l'invocation des esprits élémentaires apparentés aux Djinns, se fermant la possibilité d'invoquer d'autres créatures surnaturelles. Il put ensuite avec ces nouvelles connaissances retremper le lien avec son genn familier, mais cela signala un arrêt dans la maturation de ses pouvoirs magiques, car il était désormais tendu vers un seul but : la vengeance envers le puissant Djinn qui avait massacré sa tribu. (4)

S'il réussît effectivement à occire son ennemi [cf [Le Temple d'Hermès - Le Maure](#)], cela eût un prix : un oeil arraché, mais surtout la perte de l'objectif qu'il s'était fixé depuis si longtemps. Le mage traversa une période terrible, où il ne savait quel était son but désormais. Il disparut une seconde fois pour l'Ordre d'Hermès, pour lequel il n'avait plus d'obligations. Il partit en fait en pèlerinage pour la Terre Sainte, et poussa son voyage jusqu'à La Mecque.

Déterminé désormais à accomplir sa destinée par la Théurgie, il décida de s'enfoncer dans le désert, pour en ressortir à l'autre bout, pour effectuer le Rituel de Salvation avec ses collègues soufis du Tribunal Ibérique. Ce voyage, très éprouvant à tous points de vue, lui apporta pourtant quelque chose, la connaissance des Signes de Feu. Mais il retrouva ses compagnons soufis massacrés, à cause des Noirs Flambeaux. (5)



A même de combattre ceux-ci, mais gêné par les autres Flambeaux querelleurs, Ibn Faldan réussit néanmoins à venger ses amis. Il rencontre ce faisant un puissant enchanteur maure, à même d'appeler des génies pour enchanter un rubis pour qu'il puisse voir à nouveau... (6)

Ibn Faldan était désormais connu de l'Ordre et de l'Eglise comme un exalté pourfendant les démons et les satanistes, et de fait il avait beaucoup de travail en ce domaine... jusqu'à ce que son parents, proche du Crépuscule final, décide de partir au plus profond du désert pour retrouver le Phénix [cf [Le Temple d'Hermès - l'Alchimiste](#)].

Sur la route d'Alexandrie, enlevé par une puissante djinn, il donna le change et récupéra une perle enchantée, mais en l'échange de son vrai nom... Cela devait se résoudre un peu plus tard, après la visite de la vallée des morts. Il lui reste maintenant à accompagner son parents...

D'un point de vue technique

(1) : Le fait d'être de la lignée d'El-Bawaf le Flamboyant signifie avoir un peu de sang de Djinn qui coule dans ses veines, cela correspond à la vertu Sang de Djinn (+0) de l'aide de jeu [Genius Magica](#). Mais Ibn Faldan devait suivre une autre voie...

(2) : Le Crépuscule subi en cette occasion lui donne 5 points de Crépuscule, et un score de

5 en Djinn Lore. Selon les règles de *The Mysteries*, cela lui donnerait 10 points d'initiation, mais dans ce cas particulier on en garde 5 pour plus tard.

De plus, le background particulier d'Ibn Faldan lui permettra peut-être plus tard d'étudier l'Ars Arabica, la magie orientale. Il prend donc la vertu Capacité Magique Latente (+2). S'il avait le Don de Velours, cela lui a été dénié par le Crépuscule. Cela est balancé par le vice Terrible Secret (-1) : si l'on apprenait qu'il a été l'apprenti d'un sorcier proche du satanisme, les Flambeaux se feraient un plaisir de déclencher une Marche des Magiciens contre lui.

(3) : Gain d'un score de 1 en Piété, et magie ne fonctionnant que tant qu'il a un score supérieur à 0. Tous les effets Ignem destructeurs sont inoffensifs sauf pour les corrompus. Pas d'autres avantages (ie, pas ceux accordés aux Mages Pieux selon Pax Dei). Gain de Théurgie Hermétique. Cela interdit au mage de développer la Genius Magica, incompatible avec la Théurgie Hermétique.

(4) : Plusieurs choses ici !

- i. D'abord, étudier les écrits du sorcier lui donne accès à l'Ars Arabica (la vertu Capacité Magique Latente à +2 est ainsi prise en compte).
- ii. Ensuite, restriction de la Daemonologie Hermétique en Invocation de Djinns, mais le score en Djinn Lore peut désormais être ajouté aux jets d'invocation.
- iii. Enfin, le fait de pouvoir retremper le lien avec le genn est équivalent



au gain de Parhedros (+2), mais avec les Genns.
Il lui faut désormais
traverser d'autres épreuves et ordalies pour aller
plus loin, les
points du Crépuscule ont été utilisés.

(5) Signes de Feu : en traçant
des signes de feu en Arabe pendant [magnitude]
rounds pour lancer un sort
formel on peut le lancer comme s'il était maîtrisé
(dé
simple, lancers multiples). On peut prendre moins
de temps pour ce faire,
mais dans ce cas épreuve de Dextérité de $2 \times (\text{nombre}$
rounds
supprimés)+ sous peine de botcher

automatiquement le sort.

Les Signes de Feu sont un équivalent à l'Ars Notoria
(+3),
prenant en compte le background très particulier du
mage : des origines
arabes, un lien avec le Divin... pour un effet sur la
magie hermétique.

Coût en points d'initiation : Initiation Quest, Purging
the Vessel.

(6) : On considère que
le fait d'acquérir un rubis comme dispositif de vision
donne accès
au Don de Seconde Vue... Coût : Initiation Quest.