Précis de Magie Hermétique

Version du 7 mai 1996

Table des matières

0.1 Simple die/stress die. Botch 1
0.2 Principes de la magie hermétique 1
0.3 Schémas 1

1 Les Fondements 2
1.1 Techniques 2
1.2 La Technique Intellego 2
1.3 Formes 2
1.4 La Forme Imagonem 3
1.5 La Forme Vim 3
1.6 Réquisites 3
1.7 Limites de la Magie Hermétique 3

2 Techniques Hermétiques 4
2.1 Incantation de sorts 4
2.2 Sorts spontanés 4
2.3 Sorts formulaïques. Maîtrise. 4
2.4 Rituels 4
2.5 Parma Magica 4
2.6 Le Tunnel d'Arcane 5
2.7 Certamen 5

3 Caractéristiques des sorts 5
3.1 Portée des sorts 5
3.2 Durée des sorts 6
3.3 Cible et précision 6

4 Apprentissage et progression 6
4.1 Compétences 6
4.2 La théorie de la magie 7
4.3 Les Arts : Techniques et Formes 7
4.4 Lab Total 7
4.5 Les sorts 7
4.6 Objets magiques et potions 8
4.7 Vieillissement. Potions de longévité 8

5 Comment lancer un sort 8
5.1 Temps de lancement 8
5.2 Multiple/Fast Cast 8
5.3 Extra Care 9
5.4 Sorts simultanés 9

6 Laboratoire et conditions de travail 9
6.1 Bonus de laboratoire 9
6.2 Facteurs de risque et de sécurité du laboratoire 9
6.3 Sorts similaires 9
6.4 Expérimentation 9

7 Diverses particularités magiques 10
7.1 Twilight 10
7.2 Auras magiques 10
7.3 Le Don, les apprentis 10
7.4 Créatures magiques, familiers 10
7.5 Esprits et démons 10

Définitions préliminaires

0.1 Simple die/stress die. Botch

Comme dans la plupart des systèmes de jeu, on utilise le hasard pour déterminer les effets d'actions dont le résultat est incertain. Pour cela, on détermine une certaine difficulté (un nombre habituellement compris entre 0 et 20) et l'aptitude du personnage à réaliser cette action (un nombre habituellement compris entre -3 et +7). L'action réussit si la somme d'un dé et de l'aptitude égale ou dépasse la difficulté.

En temps normal, on utilise un dé simple qui se calcule en lançant `1d10` pour avoir un résultat entre 1 et 10. Si l'action a lieu en période de stress, si le personnage utilise de la vis (cf. 0.2) ou pour certains types d'actions, on utilise un dé stress qui se calcule en lançant `1d10`. Si le dé donne 0, il y a possibilité de botch. Si le dé donne 1, il s'agit d'un résultat exceptionnel. On relance le dé et le résultat est le double de la valeur du dé. Un 0 sur ce second lancer compte pour un 10. Un 1 sur ce second lancer appelle un troisième lancer, qui sera multiplié par 4, etc.

En cas de possibilité de botch, il faut lancer un certain nombre de dés. La gravité du botch est indiquée par le nombre de 0 obtenus sur ces dés. S'il n'y en a aucun, il n'y a pas de botch et le résultat du dé est juste 0. Sinon, il y a botch : l'action échoue et une catastrophe en résulte. À partir du double ou du triple botch, le résultat peut être cataclysmique... Il peut arriver que le nombre de dés à lancer, à cause de précautions particulières, soit inférieur à 1. Dans ce cas, si on appelle n le nombre de dés de botch auquel on est arrivé, on lance $2-n$ dés, et si tous valent 0, alors il y a un botch, et sinon le résultat du jet est 0.

0.2 Principes de la magie hermétique

Le cœur de la magie hermétique est l'incantation de sortilèges (cf. 2.1). Contrairement à certaines magies non-hermétiques, l'invocation d'esprits élémentaires n'est pas la cause de la magie, c'est l'utilisation d'une substance universelle et magique appelée la *vis* qui permet au Magus d'agir.

Un sortilège est caractérisé par sa complexité (le niveau, multiple de 5) et sa puissance (la pénétration). Ce qu'on appelle couramment la magnitude est un cinquième du niveau. On peut aussi définir une puissance défensive qui exprime la résistance d'un sortilège aux actions de type Vim (1.5). La puissance défensive se calcule en ajoutant à la puissance 5 fois le nombre de mesures de vis utilisées.

0.3 Schémas

Ce qu'on appelle ainsi correspond à une représentation du monde comme combinaison des schémas des dix formes. Les schémas "naturels" étant infiniment compliqués, la magique hermétique ne peut manipuler que des schémas purs approchant les schémas naturels. L'origine surnaturelle des créations hermétiques se détecte donc par la régularité de leur schéma.

1 Les Fondements

1.1 Techniques

On définit cinq techniques appelées Creo, Intellego, Muto, Perdo et Rego, tout en se permettant de faire la distinction entre Intellego d'analyse et de détection et Muto de transformation et de déformation. La technique Intellego (cf. 1.2) analyse les schémas et les quatre autre techniques agissent sur les schémas. Ces quatre techniques peuvent être regroupées en trois catégories :

Creo (Cr) et Muto de transformation (MT) fabriquent des schémas nouveaux, non naturels, qui vont disparaître après un certain temps qu'on appelle la durée du sort. Les conséquences de l'existence de ces schémas persistent après leur disparition. La durée par défaut est Nap, cette durée peut atteindre Year. Le résultat d'un sort de ce type ne peut être détecté comme un sortilège en effet, le seul moyen est d'analyser les schémas pour voir qu'ils ne sont pas naturels.
Souvent, les sorts de ce type ont une seconde durée. Cela signifie qu'on peut faire persister le sortilège de façon permanente avec une mesure de vis. On détecte alors un sort en effet, qui peut être annulé par un PeVi qui dépasse son niveau et sa pénétration défensive (cf. 1.5). Une fois que le sortilège a été ainsi annulé, les schémas disparaissent après quelque temps (la durée de base du sort, Nap par défaut). Il est possible, par un CrVi de niveau au moins égal, d'insuffler une mesure de vis pour rendre le sort permanent quelque temps après son lancement.
Les schémas créés par un sort ayant une seconde durée peuvent être rendu définitifs (Inst.) avec une mesure de vis par magnitude. [1]
On ne peut (sauf de très rares exceptions et certains rituels) concevoir un sortilège de ce type qui agisse continûment, i.e. qui produise un flux de nouveaux schémas (p.ex. création d'une fontaine).

Perdo (Pe) et Muto de déformation (MD) agissent définitivement sur les schémas. La durée par défaut est donc Inst. Un schéma naturel affecté par un tel sortilège reste naturel.
Certaines formes (Im, Me) et certains type de schémas (Aq pour une rivière...) se régénèrent immédiatement. D'autres (Co...) se régénèrent lentement. Pour que l'effet du sort dure, il faut donc employer une durée Conc. ou plus. De tels sortilèges ne peuvent avoir un objectif vague, ils doivent être conçus pour agir sur certains schémas précisément. Ils sont détectables en tant que sortilèges en effet.

Rego (Re) agit continûment sur les schémas en laissant au Magus un contrôle total sur cette action. La durée par défaut est Conc. Lorsque la durée est supérieure à Conc., le sortilège a une action par défaut que le magicien peut modifier en se concentrant.

1.2 La Technique Intellego

C'est une technique extrêmement différente des quatre autres. En effet, il ne s'agit pas de manipuler les schémas de la matière mais de les détecter ou de les comprendre. Au lieu d'avoir une action du Magus sur la nature, nous avons une information qui arrive au Magus. Si les sorts d'Intellego d'analyse (IA) peuvent être comparés aux autres techniques, les sorts d'Intellego de détection (ID) sont très particuliers.

Nous pouvons donc distinguer deux catégories de sorts Intellego, qui peuvent être considérées comme correspondant à deux arts différents et qui peuvent être mêlées pour un même sortilège :

Intellego d'analyse (IA) donne une réponse aux questions que se pose le Magus à propos de l'objet de son étude. Cette réponse se formule comme une évidence qui se présente à l'esprit.
Le Magus voit la cible de son sort, un sort d'analyse ne peut fonctionner sans cible effective, il ne peut servir à détecter dans une zone proche.
Diagnostic d'un sort d'Intellego d'analyse selon le feedback perçu par le Magus.

- **pas de feedback :** il n'y a pas de schéma correspondant à la forme cherchée, ou bien le sort s'est heurté à un Parma Magica (cf. 2.5) ou à une résistance magique.
- **réponse élaborée :** analyse des schémas de la forme cherchée.

Intellego de détection (ID) détecte certains schémas autour du Magus. Ce sont des sorts qui détectent la présence et la direction de certaines formes ou de certains aspects précis de certaines formes (ce qu'on peut appeler un filtrage, voir plus loin) dans une zone pouvant être vaste (cf. 3.1). Les sorts de détection nécessitent la concentration du Magus pendant toute la détection (cf. 3.2). Il y a plusieurs façons d'envisager cette détection :

- On cherche à savoir si ces schémas sont présents dans la zone. La réponse est une évidence qui se présente à l'esprit du Magus. On voit dans cette utilisation une similarité avec un sort d'analyse de zone. Les différences sont les suivantes : le sort de détection doit avoir une durée Conc. et il peut avoir une portée longue distance. En revanche, le sort d'analyse peut être conçu (au prix d'un niveau plus élevé) pour une analyse plus fine des schémas et un résultat qualitatif plus précis. Le sort de détection peut, à l'aide de filtrages successifs et de réponses oui/non arriver à une connaissance précise que le sort d'analyse annonce en une seule fois.
- Il peut aussi s'agir de détecter la direction et la position où se trouvent les schémas considérés. Dans ce cas le sort est malaisé à moins que le Magus ne se munisse d'un support matériel qui lui permettra de se représenter visuellement le résultat de sa détection. Ce support dépend du Magus, ce peut être par exemple une boule de cristal, une flaque d'eau, une gemme... En l'absence de support, le Magus a un malus, pouvant atteindre -20 s'il évoque dans l'air ambiant les résultats de sa détection.
- Lorsque le filtrage s'effectue à l'aide d'un schéma présent, il s'agit d'une combinaison d'un sort d'analyse et d'un sort de détection pour repérer un schéma identique à un schéma présent ; cela réalise une détection stable qui peut permettre de créer un tunnel magique (cf. 2.6) pour faire passer des sorts.

En cas de conflit entre un sort d'Intellego et un autre effet magique de type Perdo, le sort de Perdo doit dépasser l'Intellego en niveau et en pénétration. En cas de conflit entre un sort d'Intellego et un un autre effet magique de type Creo, le niveau du sort d'Intellego doit dépasser le niveau de l'effet.

1.3 Formes

Il y a dix formes appelées Animal, Aquam, Auram, Corporem, Herbam, Ignem, Imagonem, Mentem, Terram et Vim. On peut les classifier comme suit :

- **Élémentaires :** Aq, Au, Ig, Te.

1. Cela peut-il être fait après coup ?

– **Le vivant :** An, Co, He, Me.
– **Autres :** Im (cf. 1.4), Vi (cf. 1.5).

Les formes élémentaires concernent les choses de la matière inerte en respectant le paradigme médiéval. Les formes du vivant distinguent les plantes, les animaux et les humains. Corps et esprit sont distingués seulement pour les humains, les animaux et les plantes n'ont pas d'esprit.

1.4 La Forme Imagonem

Il s'agit de manipuler les perceptions. Plus précisément, la forme Imagonem manipule ce qui peut être perçu. Une application intéressante est qu'avec quelques connaissances en théorie de la magie (9 ou plus) on peut utiliser la forme Imagonem (au moyen de rituels) pour analyser ce qui a pu être perçu dans le passé.

Lorsque la forme Im est associée à une autre requisite, l'illusion contient des schémas de l'autre forme et il faut un sort d'analyse de niveau au moins celui de l'illusion pour faire la différence entre ces schémas illusoires et des schémas concrets.

1.5 La Forme Vim

C'est l'essence de la magie sous tous ses aspects : lieux et objets magiques, créatures surnaturelles, sortilèges et enchantements.

La connaissance de la forme Vim n'est pas nécessaire pour utiliser les techniques de la magie ; elle l'est pour manipuler les magies existantes.

On ne peut avoir un score en Vim supérieur à trois fois sa Magic Theory.

On peut distinguer deux catégories principales de schémas Vim : la vis brute et les effets magiques. On rajoute quelques types particuliers comme les résidus de magie et les traces d'effet magique ancien.

La vis brute se présente sous forme naturelle, mais elle peut aussi être détectée dans les objets magiques où elle est relativement peu modifiée. En revanche, si un sortilège a été lancé à l'aide de vis brute, celle-ci n'est plus détectable comme telle.

Les effets magiques doivent être regroupés en trois catégories qui détectent différemment : les sortilèges et objets en effet, les rituels, le Parma Magica. Une potion se comporte comme un sortilège en effet.

Les sorts de type PeVi détruisent ou affaiblissent la magie. Le niveau de la magie affectée par le sort est limité par le niveau du PeVi. Pour détruire un sort en effet ou un objet magique, le niveau du sort PeVi doit dépasser le niveau de l'effet en question **et** la pénétration du sort de destruction doit dépasser la pénétration défensive de l'effet à détruire. Si le sort en effet a été rendu Permanent par une mesure de vis, il s'annule après une durée Nap.

1.6 Réquisites

Il s'agit des circonstances où un sort fait intervenir plus de techniques ou de formes qu'un sort dual classique. Nous devons distinguer plusieurs types de réquisites, différant dans leur utilisation, dans leur conception et dans leur interaction avec le Parma Magica (2.5).

– **cumul de sorts :** Il s'agit des sorts qui en une seule formule ont en fait plusieurs effets distincts. Le Parma Magica réagit alors à chacun de ces effets indépendamment. Ainsi, par exemple un sort qui, tout en brûlant sa cible la repeint en rose, peut très bien s'il passe en Imagonem et pas en Ignem, simplement repeindre la cible.
  Cet exemple est bien sûr grotesque... Les exemples les plus classiques de tels sorts sont les sorts créant un tunnel d'arcane et faisant passer un effet par ce tunnel (TechForm, req ReVi), et les sorts détectant la cible avant d'agir (ex. CrIg, req InCo). L'utilisation de tels réquisites fait augmenter le niveau du sort.
– **zone d'effet :** Il s'agit des sorts qui doivent affecter une zone à l'intérieur d'un schéma particulier, comme faire pousser une rose dans un corps, transformer le sang en alcool. Dans ce cas, le Parma Magica réagit en donnant sa protection maximale sur toutes les formes, puisqu'il peut arrêter le sort au niveau de sa pénétration dans la zone, puis au niveau de l'effet lui-même.
  Ces réquisites peuvent être évités au prix d'une forte augmentation de la complexité du sortilège (de l'ordre de quatre magnitudes).
– **transformation :** Lorsqu'on transforme une chose en une autre, on fait intervenir la forme de la cible et la forme de ce vers quoi on transforme la cible. Ainsi, transformer (temporairement) un homme en cochon se fait en MuCo req An. Dans le cas de tels sortilèges, le Parma Magica ne devrait réagir qu'à la forme de départ, à savoir ici Corporem. Profitons de l'occasion pour rappeler qu'une telle transformation est habituellement léthale.
– **flou dans la forme :** Il s'agit des cas où l'objet du sort peut être décrit par plusieurs formes, parce qu'il se trouve à la frontière entre les deux. Par exemple, du venin sera entre Aquam et Animal (peut-être plus Animal que Aquam...), la pluie entre Auram et Aquam, un éclair entre Ignem et Auram. En général il est possible de faire le sort sans réquisite, mais l'utilisation de ces réquisites diminue le niveau du sort. Dans ce cas, le Parma Magica réagit selon sa plus mauvaise forme.
– **flou dans la technique :** Il s'agit des cas où la manipulation des schémas gagne à être obtenue par combinaison de plusieurs techniques. L'utilisation de réquisites fait plutôt diminuer le niveau du sort.

1.7 Limites de la Magie Hermétique

Là où la magie hermétique n'apporte pas de réponses satisfaisantes. Il y a un certain nombre d'éléments internes à la magie hermétique qui sont peu ou pas compris. Le principal est de toute évidence le Don (cf. 7.3). De plus, la structure des limites entre les Forme a ses faiblesses. La nature d'une créature magique n'est pas évidente (cf. 7.4), les créatures du monde des esprits (cf. 7.5) échappent à la classification Mentem/Vim...

Les autres magies. Les interactions de la Magie Hermétique avec d'autres types de magie sont par ailleurs inexplicables. Le divin semble l'affaiblir et des effets incroyablement puissants sont observés lorsque la magie non-hermétique entre en jeu. Bien souvent des sorts sont dits inefficaces si lancés sur des corps enterrés selon les rites chrétiens.

Apparemment, on ne peut parler de niveau à propos des sortilèges non-hermétiques, seulement de pénétration.

Incapacités de la magie hermétique. Enfin, il est des domaines où l'échec de la magie hermétique est flagrant. On pourrait citer par exemple l'impossibilité de ramener les morts à la vie et de se téléporter.[2]

2. Mais Crinis envisage de travailler sur le sujet !

2 Techniques Hermétiques

2.1 Incantation de sorts

L'incantation est le fondement de l'utilisation de la magie d'où sont apparues les autres activités magiques d'un Magus (cf. 2.5, 2.7, 4.6 et 6).
L'incantation se fait en récitant une formule (malus -10 si on incante en silence) et en exécutant quelques gestes précis (malus -5 si on incante immobile). Il est possible de parler d'une voix forte (bonus +1) en faisant des gestes amples (bonus +1) si le moindre bonus est utile.

2.2 Sorts spontanés

Un sort spontané se conçoit abstraitement comme une certaine manipulation de schémas. Cette manipulation ne peut être très compliquée, un sortilège dont l'effet est évolué doit être formulé explicitement après de longs mois d'étude (cf. 2.3). Il y a quand même une palette extrêmement vaste d'effet qu'on peut obtenir de façon spontanée.
Après avoir conçu cette manipulation de schémas, le Magus doit en évaluer la complexité, le niveau du sort étant un multiple de 5, puis atteindre le double de ce niveau avec `Dual + Int + Aura + stress die`. La pénétration du sort spontané est la moitié de ce total (plus éventuellement le score en pénétration). Cela fatigue un peu le Magus (un niveau de fatigue à court terme). Pour ne pas se fatiguer, on peut viser cinq fois le niveau du sort.
Selon le niveau du sortilège, un 0 au jet de dé donne à lancer un nombre variable de dés de botch, auquel se rajoutent les modificateurs de vis ou d'Aura.

niveau	0...19	20...29	30...39	40...49	50...
botch	1	2	4	8	16

Le Magus qui lance un sort ne ressent a priori rien du tout. Il est assez facile de savoir si le sort a réussi, il faut être très perceptif pour sentir réellement la façon dont se comporte la réalisation du sortilège.

2.3 Sorts formulaïques. Maîtrise.

Sort formulaïque. Tous les sortilèges hermétiques peuvent être décrits par des formules précises qui décrivent le lancement du sort. Certains sorts formulaïques sont des rituels qui nécessitent de la vis brute pour être lancés (cf. 2.4), la plupart se contentent d'une manipulation de vis fluide.
Par rapport à la magie spontanée, la magie formulaïque permet d'obtenir une plus grande puissance, une meilleure sécurité et des sortilèges plus sophistiqués. Pour que le sort réussisse, il suffit d'atteindre son niveau avec `Dual + Stm + Aura + simple die`. Il est possible de stresser volontairement le dé lancé. S'il manque 10 niveaux ou moins, le sort réussit mais le Magus se fatigue (un niveau à court terme). La pénétration du sort est le total atteint (plus éventuellement le score en pénétration du Magus).
Pour obtenir de tels résultats, il a fallu passer plusieurs saisons à inventer ce sortilège (cf. 4.5) en testant les variétés envisageables et en affinant les effets du sort.
Si on possède un livre décrivant un sort et qu'on est capable d'apprendre ce sort en une saison (i.e. un Lab Total supérieur au niveau du sort) on peut lancer le sortilège sans le connaître, à partir de la description du livre. On perd un niveau de fatigue par magnitude manquante au jet de dé.

Maîtrise. Il faut n points d'expérience pour maîtriser un sort de magnitude n. La maîtrise supprime 5 dés de botch. Pour d'autres avantages, cf. 5.2.
Maîtrise rapide : en expérimentant une saison pour maîtriser un sort, on gagne `stress die + modif.` point d'expérience, mais un botch est très dangereux.

2.4 Rituels

Les rituels ont beaucoup de points communs avec les sorts formulaïques. Cependant, ce sont des sortilèges d'une telle puissance ou d'une telle complexité qu'il faut utiliser de la vis (une mesure par magnitude) et passer du temps pour lancer ces sortilèges (un quart d'heure par magnitude). Parfois, un sortilège aux propriétés inhabituelles peut demander le même temps de lancement qu'un rituel, mais sans nécessiter la vis.
Pour les rituels et autres sorts lents, il faut ajouter la Méditation au dual du Magus, on compare `Dual + Stm + Aura + Méditation + simple die`. La pénétration d'un rituel est son niveau et non pas la pénétration atteinte par le magus.
Un rituel ne peut avoir un effet Perm. (cf. 3.2) mais la durée de base de son action est Year. En augmentant le niveau du rituel de deux magnitudes, cette durée peut être poussée à 5, puis 20, puis 100 ans. En fait, les rituels sont nécessaires pour réaliser des effets de longue durée.
De même, les rituels sont nécessaires pour avoir des effets actifs sur des zones hors vue ou bien pour faire des détections de longue durée. La portée de base d'un rituel est Zone Sight.
Il est en outre très conseillé d'utiliser un rituel lorsque le sort emploie de nombreux réquisites : la structure d'un rituel permet d'intégrer plus facilement les combinaisons subtiles d'effets.

2.5 Parma Magica

Action du Parma Magica : Le Parma Magica est la protection des mages de l'Ordre contre les attaques magiques. Il empêche la magie d'agir dans la zone protégée, mais n'annule pas la magie active. Le Parma Magica ne protège donc pas des sorts qui n'ont pas le Magus comme cible principale. Il protège principalement contre les attaques affectant directement le Magus et contre les destructions d'équipement.

Aspect technique : Un Parma Magica se tisse forme par forme, chaque forme prend une minute. La résistance magique fournie par le Parma contre une forme donnée est 5 $\times$ `Parma Magica + Forme`. La protection apportée lorsque le sort présente des réquisites dépend du type de réquisite (cf. 1.6). Il est possible de faire un Parma incomplet.
Si un sort bute sur un Parma Magica, le possesseur du Parma ne sait pas qu'il a résisté à un sort.
Le Parma Magica est un sort spécial, sa sensibilité à la forme Vim (cf. 1.5) est particulière. Au moyen d'Intellego, on peut détecter la présence d'un Parma Magica, les formes qui le composent, mais il est très difficile de savoir le niveau de la protection apportée par le Parma. Au moyen des techniques Perdo, Rego et Muto, on peut détruire ou modifier un Parma. Le Parma résiste comme un sort de niveau 10 $\times$ `Parma Magica + Vim`.
Le Parma Magica protège ce que le Magus a sur lui au moment où le Parma est tissé. En outre, les sorts agissant sur le Magus au moment où le Parma est tissé sont protégés, ne le sont pas les sorts lancés ensuite. Le Parma Magica

est contrôlé par le Magus ; il peut être temporairement écarté pour permettre à un sort de passer, il peut étendre sa protection à d'autres personnes. La protection apportée par le Parma Magica est alors divisée par le nombre de personnes protégées.

2.6 Le Tunnel d'Arcane

D'une nature très différente des autres sorts hermétiques, le sortilège d'ouverture du canal magique a été inventé par Bonisagus lui-même. Il s'agit d'un sort de Rego Vim de durée Concentration.

Ce sort doit être lancé pendant qu'un sort d'Intellego de détection générique est maintenu pour repérer la cible, à partir de l'analyse d'un schéma similaire (cf. 1.2). Une fois le canal ouvert, ce sort d'Intellego ne sert plus. En revanche, il faut maintenir le Tunnel d'Arcane pour faire passer d'autres sorts à travers. Ces sorts agiront sur les schémas repérés par le sort d'Intellego. Ne peuvent passer par le canal que des sorts dont la somme des niveaux est inférieure au niveau du tunnel et le total de pénétration est limité par le niveau du tunnel.

Un sort passant par le tunnel d'arcane ne peut affecter que le schéma sur lequel aboutit le tunnel. Par exemple, si on a un lien Terram avec la clé de voute d'une église, un InIm est envisageable pour savoir si l'église est bruyante, mais pas pour savoir ce qui s'y dit.

Un bon exemple de lien de type Mentem est une œuvre récente. Un livre de théorie forme un lien vers le Mentem de son auteur pendant presque un an. Un poème ou une composition musicale forment des liens qui persistent plus longtemps.

2.7 Certamen

Raisons politiques et historiques Le Certamen est un duel magique entre deux mages adhérant au code de l'Ordre d'Hermès. Il a été inventé par Tremere (le fondateur de la maison du même nom) avec l'aide de Bonisagus. C'était pour répondre au besoin nécessaire qu'éprouvaient les mages de régler leur différents sans pour autant que cela aboutisse à la mort de l'un d'entre eux. Le Certamen est donc un duel magique inoffensif. Un Grand Tribunal (en 807 selon mes sources) a ratifié la procédure et l'a inclus au Code Périphérique. Le Certamen s'est alors rapidement répandu dans tout l'ordre. C'est aujourd'hui le moyen universel pour résoudre les conflits, qu'ils soient politiques ou personnels.

Il est à noter que le rituel d'ouverture du Certamen n'est pas totalement hermétique.

Aspect visuel Un Certamen doit se passer obligatoirement en présence d'un témoin reconnu par les deux adversaires. Le Mage provoqué choisit la forme, le provoquant choisissant la technique dans laquelle va avoir lieu le Certamen. Chacun des deux construit alors un univers virtuel et essaye d'influer sur celui de son adversaire dans la forme et la technique choisies afin de le fatiguer.

Les éventuels spectateurs ainsi que le témoin ne voient rien du duel, mis à part deux mages extrêmement concentrés. Le Certamen se termine quand l'un des deux adversaires abandonne ou tombe inconscient. Dans ce dernier cas le vainqueur a la possibilité de lancer un sort sur le perdant, dont le parma a été détruit par l'énergie magique du Certamen. Bien entendu ce sort doit respecter le Code d'Hermès. Le témoin est là pour s'assurer de cela.

Règles En terme de jeu on calcule `Dual + Certamen + Int + bonus divers + stress die` et on compare les scores des deux combattants. Celui qui a le plus grand total peut décider de conserver son bonus (la différence des totaux) pour le round suivant ou de l'utiliser pour fatiguer son adversaire. Pour cela on compare la force de l'attaque `Certamen + Int + bonus + stress die` et la résistance du défenseur `Certamen + Stm + stress die`. On retire un niveau de fatigue par multiple de 5 de la différence.

Chacun des mages peut utiliser de la vis pendant le Certamen. Cela ajoute 5 par mesure dépensée. Quand un mage a réussit à fatiguer l'autre on change de scénette.

3 Caractéristiques des sorts

Cf. le fascicule intitulé *Théorie du sortilège* pour connaître les détails de la conception d'un sort.

3.1 Portée des sorts

Il y a quatre portées "standard" pour un sort, chacune admettant éventuellement des variations. Ces portées correspondent aux sorts affectant une cible située à une certaine distance du Magus. On distingue aussi deux portées "de zone" pour les sorts affectant toute une zone autour du Magus (ces portées de zone ne peuvent être obtenues avec un Intellego d'analyse). On ajoute enfin quatre portées "longue distance" qui ne sont envisageables que pour les sorts d'Intellego de détection ou des rituels.

Portées standard

Self — La cible du sort est le lanceur (et ses vêtements ou possessions si nécessaire). Si cela paraît naturel (i.e. si les effets du sort sont adaptés à cette interprétation), le sort affecte tous les individus et/ou objets dans la zone d'effet du Parma Magica du lanceur.

Touch — La cible du sort est un objet, une personne, un animal touché par le magicien. Dans le cas d'un sort Creo, l'effet créé apparaît au contact du lanceur.
S'il y a une condition Eye, le magicien doit de plus avoir eu un contact visuel avec la cible au moment de lancer le sort. Il n'est normalement pas nécessaire de maintenir ce contact visuel. La condition Eye correspond souvent à un accès à l'esprit de la victime.
Une détection portera à quelques mètres.

Near — La cible du sort est proche du lanceur, c'est à dire à moins d'une douzaine de mètres du magicien. Une condition Eye signifie ici la même chose que pour Touch.
Une détection portera à quelques dizaines de mètres.

Sight — La cible du sort est visible du lanceur. Une visée (Aimed) est souvent nécessaire. Une portée équivalente est Earshot.
Une détection portera à quelques centaines de mètres.

Portées de zone

Z. Near — Toute cible potentielle située à moins d'une douzaine de mètres du magicien est affectée.

Z. Sight — Toute cible potentiellement visible du magicien est affectée. Dans la plupart des cas, l'effet devient faible au delà d'une centaine de mètres de distance. Une portée équivalente est Zone Earshot, où toute cible à portée d'ouïe du magicien est affectée.

Portées longue distance

- Local La cible ou la zone d'effet du sort ou la limite de perception du sort est distante de quelques kilomètres au maximum.
- Area La portée du sort est de quelques dizaines de kilomètres au maximum.
- Country La portée du sort est de quelques centaines de kilomètres au maximum.
- Europe La portée du sort est de quelques milliers de kilomètres au maximum.

Autre portée pour un sort

- Arcane Le sort est conçu pour passer par un canal magique (cf. 2.6). Parfois le sort inclus le tunnel magique (sous la forme de réquisites Re Vi).

3.2 Durée des sorts

C'est un peu plus compliqué... Ne pas oublier que les règles ci-dessous sont des règles générales soumises à de nombreuses exceptions... Il y a cinq durées classiques (Concentration, Le Temps d'une Sieste, Journée, Mois et Année) et deux durées au comportement exceptionnel (Permanent et Instantané). Les rituels durent par défaut une année, ils peuvent avoir des durées plus longues (5, 20 ou 100 ans habituellement).
Sauf exceptions, on peut définir pour chaque technique (cf. 1.1) la durée standard d'un sort : pour Pe et MD, c'est Inst. pour Re et In, c'est Conc. pour Cr et MT c'est Nap. Pour les sorts d'Intellego de détection, il est impossible de dépasser la durée Conc. avec autre chose qu'un rituel.

- Inst. Le sort prend effet de façon instantanée et est fini aussitôt. Pour Rego ou Intellego, l'instant est trop bref pour que le sort ait un effet. Pour Creo et Muto de transformation, la création ou le changement de schéma est dans l'instant causée par le sort et reste indéfiniment. Pour Perdo et Muto de déformation, on a l'un ou l'autre comportement selon la forme et l'effet du sort. Le premier cas se présente surtout pour Imagonem et Mentem.
  Pour la plupart des sorts pour lesquels la durée normale du sort est Nap (Creo et Muto de transformation), la durée Inst. correspond à un effet définitif et s'obtient en utilisant une mesure de vis par magnitude du sort. On ne peut plus intervenir avec la forme Vim mais une analyse des schémas permet de savoir que ceux-ci sont magiques et non pas naturels.
- Conc. Le sort dure tant que le lanceur maintient sa concentration. Il est très difficile de maintenir sa concentration plus de cinq minutes.
- Nap Le sort dure le temps d'une sieste, de l'ordre d'un quart d'heure à une heure.
- Sun. Le sort dure jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.
- Moon Le sort dure jusqu'à la prochaine nouvelle lune.
- Year Le sort dure jusqu'au prochain solstice d'hiver. C'est la durée maximum pour un sortilège non rituel. Un rituel peut atteindre une durée d'un siècle ou plus.
- Perm. Le sort prend effet et dure toujours. Une différence de taille avec ce qui résulte d'une durée Inst. est que dans ce cas-ci le sort existe toujours. Il peut être détecté ou annulé par exemple (InVi ou PeVi).
  Une durée Permanente ne peut pas exister pour un rituel. Dans la description des sorts de Creo ou Muto, il est courant de voir une seconde durée marquée Perm. Pour que le sort atteigne cette durée, il faut dépenser une mesure de vis. Quelques rares sorts d'autres techniques ont une seconde durée.

3.3 Cible et précision

Choix de la cible : Les sorts qui ne sont pas des sorts de zone affectent une cible précise. Lorsque le Magus touche ou voit la cible, cela lui permet de décider quelle est la cible. Si le Magus se trompe quant à la localisation de la cible (soumise à un ReIm par exemple) le sort agit là où le Magus croit qu'est la cible. Il faut remarquer qu'il n'est en général pas possible de voir la cible d'un sort Vim sans l'aide d'une composante Intellego. Ainsi la plupart des sorts Vim qui affectent autre chose que de la vis solide devront être des sorts visant tout ce qui est une cible valable dans une petite zone.
Il est possible de concevoir des sortilèges qui détectent leur cible. Il faut combiner un sort Intellego de détection avec le sortilège. Ce sort Intellego doit être conçu pour repérer la cible. Dans ce cas, on peut lancer le sort sur une zone, et le sort détecte les cibles valides. Puis, selon la façon dont le sort a été élaboré, soit il choisit une cible parmi toutes celles présentes dans la zone, soit il renvoie la liste des cibles valides au lanceur qui peut alors choisir quelle cible affecter.

Visée : Lorsqu'il est précisé `Aimed` $+n$, le sort demande un jet de visée pour que le Magus atteigne la cible voulue. C'est toujours le cas pour un sort de portée Sight ne détectant pas automatiquement sa cible et quelques sorts de portée Near demandent aussi un jet de visée. Il faut réussir un jet de `Per` + `Finesse` + n, la difficulté étant suggérée par les tables ci-dessous.

Diff	Exemple
3+	La cible est immobile.
6+	La cible bouge lentement ou est distante.
9+	La cible est en combat, dans l'ombre ou très éloignée (200m).
12+	La cible est partiellement cachée ou bouge très vite.
15+	La cible est extrêmement distante et à peine visible.

Modif	Visée particulière
diff+2	Viser un bras ou une jambe.
diff+3	Viser la tête.
diff+5	Viser les yeux.

Précision : On peut aussi demander des jets de Finesse (sans perception) s'il s'agit non pas de viser un endroit précis mais d'obtenir un effet précis.

4 Apprentissage et progression

4.1 Compétences

Progression par expérience : Il faut n points d'expérience pour passer du niveau $n-1$ au niveau n. Une saison passée à se perfectionner fait gagner un point d'expérience.

Progression à partir d'un livre : Plutôt que de réunir par soi-même les informations nécessaires pour progresser dans certaines compétences qui se composent surtout de connaissances livresques, il est plus rapide de se contenter de lire un livre traitant le sujet. On gagne deux fois plus de points d'expérience. On ne peut dépasser ainsi le niveau du livre.[3]

Progression avec un professeur : De façon similaire, pour les compétences qui sont des techniques l'entraînement est deux fois plus efficace avec un professeur, tant que ce professeur est d'au moins deux niveaux au dessus de l'élève. On considère que le professeur est occupé par son enseignement le quart du temps.

Écriture d'un livre : On ne peut écrire de livre de niveau supérieur à son niveau moins deux. Un livre s'écrit comme on progresse dans une compétence, mais au rythme de 7 xp par saison.[4]

Le système des racines : Certaines compétences ont des bases communes. On dit alors que ces compétences ont la même racine. Un tiers de l'expérience allouée à une compétence va en fait dans la racine et on calcule le niveau de la compétence en ajoutant la racine à l'expérience spécifique. On voit dont que le travail d'une compétence fait progresser les compétences ayant même racine.

La spécialisation dans une compétence : Il est possible, une fois qu'on a atteint un niveau élevé dans une compétence (6 habituellement, 9 pour la théorie de la magie) de se spécialiser dans un domaine restreint de cette compétence. Une saison de travail de spécialisation fait alors gagner le double de points d'expérience. On considère que la compétence générale est une racine pour ses spécialisations, avec un facteur un quart. On voit donc que deux saisons d'étude d'une spécialisation font gagner un point d'expérience à la compétence générale et trois points supplémentaires pour la spécialisation.

4.2 La théorie de la magie

Cette compétence est une connaissance qui peut être étudiée comme toute autre, mais il est possible de progresser plus vite en étudiant sur de la vis Vim. Un magus ayant une connaissance de niveau n en théorie de la magie et passant une saison à étudier en utilisant k mesures de vis (k vaut 1, 2 ou 3) obtient un résultat $l = k \times$ `stress die` + `Aura`. Il gagne le nombre de points d'expérience indiqué sur la table ci-dessous.

l	0...n-1	n...2n-1	2n...3n-1	3n...4n-1	4n...
x	0	1	2	3	4

On peut se spécialiser dans certains domaines de la théorie magique à partir de 9. L'intelligence du Magus limite sa capacité à comprendre la théorie magique : on ne peut dépasser 4×`Int` en théorie générale et 5×`Int` en spécialisation, à moins d'y passer beaucoup plus de temps.
Un certain nombre de sortilèges compliqués ont nécessité un certain minimum de connaissances en théorie magique pour être inventés. S'il manque 4 niveaux au Magus qui lance ce sort, le jet de dés est stress. S'il manque 7 niveaux, il y a un dé de botch supplémentaire, puis un autre dé de botch pour 10 niveaux de différence, puis un autre pour 12, 13... S'il s'agit de réinventer un sortilège à un niveau plus élevé, il faut être capable de le lancer sans stress.

3. ArM2 : on gagne 3 xp par saison.
4. ArM2 : on écrit un livre de niveau moitié. On écrit un niveau par saison. Pour recopier un livre, 3 niveaux par saison.

Quelques exemples courants sont :
- 7 Examen d'une œuvre récente pour y repérer les schémas Mentem de son auteur.
- 8 Utilisation de requisites ReVi pour obtenir un déclenchement différé de type *Sort d'attente*.
- 9 Utilisation d'Imagonem pour un rituel qui analyse ce qui a pu être perçu dans le passé à une époque donnée.
- 9 Réinvention du Tunnel d'Arcane à partir du livre de Bonisagus, à un niveau plus élevé.
- 10 Modification du Parma Magica pour qu'il de protège contre la détection.
- 10 Repérage des résidus.
- 10 Utilisation d'Imagonem pour un rituel qui analyse ce qu'un objet a été dans le passé.
- 11 Sorts de ReVi pour augmenter la pénétration d'un autre sort.
- 11 Utilisation d'Imagonem pour un rituel qui analyse le passé à un endroit mais à des époques au choix.
- 11 Invention de sortilèges ayant pour cible le prochain sort que le magus lance.
- 12 Destruction des résidus.
- 13 Sort de ReInVi pour utiliser la pénétration supplémentaire fournie par un ReVi.
- 17 Détection des shémas évanescents de type essence de vampire.
- 20 Compréhension du Don (cf. 7.3) et de sa relation avec la Twilight (cf. 7.1).

4.3 Les Arts : Techniques et Formes

Apprentissage à partir d'un livre : Si le niveau actuel du magus est n et le niveau du livre est l, le magus progresse en une saison de la quantité ci-dessous :

l	0...n	n+1...2n-1	2n...3n-1	3n...
x	0	1	2	3

Apprentissage sur de la vis brute : Le magus passe une saison à étudier à partir de vis de l'art considéré. Il utilise k mesures de vis (k vaut 1, 2 ou 3) pour obtenir une source de connaissances d'un niveau équivalent à un livre de niveau $l = k \times$ `stress die` + `Aura`.
Il s'agit de manipuler de la vis pour y faire apparaître une grande variétés de schémas purs qu'on peut étudier. Il est très dangereux de travailler sur plus de trois mesures simultanément : 50% de chances de rentrer en mauvaise Twilight si on utilise 4 mesures, 80% si on utilise 5 mesures.

Écriture et copie de livres décrivant un art : Un magus peut normalement écrire un livre décrivant jusqu'à un niveau moitié de son niveau actuel. Il peut écrire 3 niveaux par saison ou recopier 9 niveaux par saison.

4.4 Lab Total

Basic Lab Total : Tout d'abord `Basic Lab Total` = `Tech` + `Form` + `Int` + `Magic Theory`.
Le `Basic Lab Total` est modifié par divers bonus dépendant du laboratoire et des conditions de travail (cf. 6), des capacités du magus et de ses connaissances, pour obtenir le `Lab Total`.

4.5 Les sorts

Apprentissage à partir d'un livre : Un sort peut être appris en une saison à partir d'un livre si le `Lab Total` du magus égale ou dépasse le niveau du sort.

Invention d'un sort : Le magus doit accumuler l points pour inventer un sort de niveau l. Il gagne `Lab Total` $- l$ points par saison de travail.

Écriture et copie de livres décrivant un sort : Un magus peut normalement écrire 60 niveaux par saison ou recopier 180 niveaux par saison.

4.6 Objets magiques et potions

Potions : Une potion permet de préparer un sort et de le lancer une fois, lorsqu'on utilise la potion. Tous les sorts ne peuvent pas être stockés sous la forme de potions, notamment les rituels. De plus, le mode d'utilisation de la potion limite les effets possibles. Si la durée de l'effet doit être permanente, il faut fournir de la vis lors de la conception de la potion. La pénétration est égale au niveau, comme pour les rituels.
En passant une saison à préparer une potion, on compare le `Lab Total` et le niveau de l'effet recherché. On divise la différence par 5 en arrondissant au dessous. Ce nombre plus un est le nombre de doses préparées.

Capacité d'un objet : Selon sa nature et sa taille, un objet peut recevoir une quantité limitée de vis et donc d'enchantements, comme le définissent les deux tables ci-dessous. Un objet peut contenir deux magnitudes d'effet par unité de capacité.

Cap.	Matériau
1	Tissu
2	Bois
3	Terre
4	Roche
5	Métal – Fer
6	Cuivre, Bronze
8	Argent
10	Or
15	Gemme
20	Joyau

Mod	Taille
×1	Anneau
×2	Poignard
×3	Épée
×4	Humain
×5	Salle
×6	Maison
×8	Forteresse

Niveau d'un effet dans un objet : Le niveau de l'effet est le niveau du sortilège, modifié par les deux tables ci-dessous. Normalement, la puissance de l'effet est la pénétration du concepteur au moment de la conception.

Mod	Utilisation
+0	1/jour
+1	2/jour
+2	3/jour
+3	6/jour
+4	12/jour
+5	24/jour
+6	50/jour
+10	illimitée
+5	constante

Mod	Propriété
+3	Seulement pour certaines personnes [5]
+4	Pénétration de l'utilisateur
+6	Pén. du concepteur à tout instant
+5	Maintient la concentration
+3	portée +1 avec vis
+3	durée +1 avec vis

Objets mineurs : Un objet magique mineur se prépare en une saison. Le `Lab Total` doit dépasser le double de l'effet recherché. Il faut dépenser deux mesures de vis (une Vim plus une de la forme appropriée) pour deux magnitudes de l'effet recherché. L'effet recherché doit tenir au moins le quart de la place disponible dans l'objet, ce qui signifie que la quantité minimale de vis nécessaire pour enchanter un objet est le quart de la quantité maximale, cette limitation interdit d'enchanter une montagne avec quelques mesures de vis seulement.

5. À la création de l'objet magique, on choisit quelques personnes (présentes) qui seront les seules à pouvoir utiliser l'objet.

Objets majeurs : Un objet majeur se prépare en deux étapes. Une saison environ est nécessaire pour préparer l'objet à recevoir des enchantements, il faut dépenser autant de mesures de vis Vim que la capacité de l'objet.
Il faut ensuite passer au moins une saison pour insuffler l'enchantement (ou les enchantements) dans l'objet, au même rythme que lorsqu'on invente un sort (cf. 4.5). On dépense une mesure de vis pour deux magnitudes de l'effet.

Étude d'un objet : Pour connaître les effets d'un objet, il faut dépasser le niveau de l'effet en ajoutant un `stress die` au `Lab Total` en Intellego Vim. Cela prend une saison d'étude.

4.7 Vieillissement. Potions de longévité

La potion de longévité donne un bonus égal à sa magnitude pour le jet annuel de vieillissement. Cela permet de vivre tranquille jusqu'à (`Magnitude`$-$`4`) $\times$ 10 ans exclus. Lorsque le jet de vieillissement échoue, la potion de longévité commence à s'affaiblir au rythme de 1 par an.

6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Qui	Per	Str	Stm	Dex	Pre	Com	Int	Décr.	†

Le `Lab Total` en Technique + Corporem donne le niveau de la potion de longévité. Le bonus que cette potion donne pour le jet de vieillissement est égal à la magnitude de la potion. Il faut dépenser $\frac{\text{âge}}{5}$ mesures de vis pour faire une potion de longévité.
Selon les techniques employée, le niveau de la potion est modifié comme suit :

Tech.	Cr,In,Mu	Cr,In	Cr	In	Mu	Re
Modif.	+10	+5	0	-5	-5	-10

5 Comment lancer un sort

5.1 Temps de lancement

Un sort se lance assez vite : le temps de conception est de l'ordre de quelques secondes. Un sort *Fast-Cast* (cf. 5.2) part immédiatement, sans que le Magus prenne ce temps de conception. C'est alors la Quickness qui détermine l'ordre de lancement des sorts. Lancer un sort en utilisant un objet magique prend sensiblement le même temps que le fast-cast. L'utilisateur d'objet a tout de même un bonus de +1 pour son jet de quickness.
Un rituel (2.4) prend du temps : un quart d'heure par magnitude. Certains sorts non-rituels (dits sorts lents) prennent le même temps qu'un rituel. Le bien connu Sort d'attente (Waiting Spell) entre dans cette catégorie. Pour les rituels et autres sorts lents, il faut ajouter la Méditation au dual du Magus.
Un magus qui lance un sort lent ou un rituel manipule la magie pendant toute la durée du lancement. Cette technique de lancement très particulière fait que l'utilisation de vis pour un rituel ne stresse pas le jet de dé.
Cela est assez différent des sort spontanés ou formulaïques où le magus se contente de se remémorer le sortilège avant de le lancer brièvement. Le fast-cast supprime cette phase de remémoration.

5.2 Multiple/Fast Cast

Le *Multiple Casting* et le *Fast Cast* sont des activités périlleuses subissant les modificateurs ci-dessous (nous rappelons à notre aimable lecteur que la maîtrise d'un sort formulaïque supprime 5 dés de botch) :

Fast Cast : malus de 5 au dual. Ajout de 3, 2 ou 1 dés de botch pour un sort spontané, formulaïque ou maîtrisé.

Multiple Casting : pour réussir à lancer n exemplaires simultanés d'un sort, il faut d'abord réussir un jet de Int + Finesse de difficulté $8+n$, si ce jet est raté, un seul exemplaire est lancé. Malus de $8n$, $4n$, $2n$ au dual et ajout de $3n$, $2n$ ou $2n$ dés de botch pour un sort spontané, formulaïque ou maîtrisé. Le *targetting* est éventuellement plus difficile, et il est impossible de viser deux cibles distinctes, même proches.

5.3 Extra Care

Une minute de préparation par magnitude du sort et la méditation s'ajoute au jet de dé du sort.[6] Il s'agit de se préparer en réfléchissant à la manipulation de schémas qu'on va réaliser. C'est un travail différent du lancer d'un rituel, où la Magus manipule la magie pendant plusieurs heures. Ici, il s'agit juste d'une préparation mentale.

5.4 Sorts simultanés

Il faut réussir un jet stress de Int + Concentration. La difficulté est 15 sauf si les deux sorts sont identiques ou ont la même cible où elle est 12.
Si le jet échoue, le second sort échoue. Si le jet botche, les deux sorts échouent.

6 Laboratoire et conditions de travail

6.1 Bonus de laboratoire

S'ajoute au `BLT` le niveau de l'`Aura` et le niveau du laboratoire. Le niveau du laboratoire correspond à une évaluation de l'équipement dont dispose le magus. Un laboratoire peut être spécialisé pour certains travaux. Le niveau d'un laboratoire ne peut dépasser la moitié du niveau en Magic Theory du Magus qui équipe le laboratoire. Le bonus de niveau de laboratoire n'est pleinement valable que pour le Magus qui l'a équipé. Le niveau minimum d'un laboratoire est de -5. Si le niveau du laboratoire est négatif, on peut l'augmenter de deux points en une saison. Puis il augmentera jusqu'à $+3$ à raison d'un point par saison. Les niveaux $+4$ et $+5$ demandent deux saisons de travail, $+6$ et $+7$, trois, et ainsi de suite.
Il est possible de spécialiser un laboratoire pour une activité (ce sont : inventer ou apprendre des sorts, faire des objets magiques, analyser des objets magiques, faire des potions) ou pour une forme. On ne peut pas se spécialiser dans plus d'une forme ou d'une activité, ni dans aucune technique. Le niveau de spécialisation agit comme un bonus au niveau du laboratoire pour toutes ces activités, mais la moitié de ce niveau (arrondie supérieurement) est retirée du niveau du laboratoire pour tout le reste. On peut gagner deux niveaux de spécialisation en une saison jusqu'à un bonus de 4, un niveau par saison de 5 à 7 et un niveau toutes les deux saisons à partir de 8. Pour les formes, la spécialisation est limitée à un tiers du score dans l'art du Magus, pour les activités la limite est la moitié de la `Magic Theory`.

6.2 Facteurs de risque et de sécurité du laboratoire

Le facteur de sécurité d'un laboratoire diminue le nombre de dés de botch à lancer dans le laboratoire. Le facteur de risque, lui, augmente ce nombre de dés, mais s'ajoute au `BLT` en cas d'expérimentation. Un des deux facteurs doit être nul. Le facteur de sécurité intervient pour tout travail de laboratoire avec stress die, sauf s'il y a expérimentation. Le facteur de risque intervient en négatif si on n'expérimente pas.
Pour augmenter le facteur de sécurité d'un laboratoire, on considère $s-1$ son niveau actuel. Il faut accumuler $s\times 4$ points d'équipement de sécurité pour le faire passer au niveau s. On peut installer `Magic Theory` + `Int` $-\ s\times 4$ points d'équipement de sécurité en une saison.[7]

6.3 Sorts similaires

S'ajoute au `BLT` la magnitude d'un sort similaire connu par le magus. Cela permet d'inventer rapidement des versions plus puissantes de certains sorts fondamentaux. Il est donc assez courant d'inventer un prototype avant un sort puissant. Ce bonus intervient même lorsqu'il s'agit d'un cumul de sorts pour lequel on connaît un sort similaire à l'un des effets (cf. 1.6). On ne peut cumuler les bonus de plusieurs sorts similaires.

6.4 Expérimentation

Le Magus décide un modificateur de risque (entre $+0$ et $+3$) pour la saison où il va expérimenter. Le laboratoire peut avoir un modificateur de risque inhérent (entre $+0$ et $+3$). On rajoute un nombre de dés de botch égal au facteur de risque total.
Il est possible en expérimentant d'inventer des effets magiques normalement au dessus de sa théorie magique. Sauf résultat extraordinaire, la théorie magique est au maximum augmentée du modificateur de risque.
S'ajoute au `Lab Total` pour cette saison un dé simple plus les modificateurs de risque. On décide des particularités non-prévues du sort à l'aide d'un dé stress et de la table ci-dessous. Le Magus sait à l'issue de la saison d'expérimentation dans lequel des cas ci-dessous il se trouve, mais une investigation peut être nécessaire pour connaître précisément les effets spéciaux. Si on passe plusieurs saisons successives à expérimenter pour le même travail et dans les mêmes conditions, le nombre de saisons supplémentaires se rajoute au dé stress, avec un maximum de 3.

Facteur total	0	+1	+2	+3	+4
Katastrofe	Botch	Botch	Botch	Botch	Botch
Dam. & tps	-	-	0	0	0–2
Échec & tps	0–2	0–2	1–2	1–2	-
Pas de bonus	3–4	3	3	-	-
Modif. agaç.	5	4–5	4–5	3–4	3–4
O.K.	6–7	6	6	5	-
Effet de bord	8	7	-	6	5
Modif. intér.	9	8–9	7–9	7–8	6–7
Découverte	10–12	10–12	10–12	9–11	8–10
Spec. + tirage	13+	13+	13+	12+	11+

Si le sort inventé par expérimentation est trop différent de ce que cherchait le Magus, il est possible de chercher de nouveau à l'inventer dans les mêmes conditions de laboratoire et de pression, avec un bonus égal à la connaissance en théorie magique du Magus.

6. Contrairement à ArM3, cela n'enlève pas de botch.

7. Et pour les risques, on fait comment pour augmenter le facteur de risque ?

7 Diverses particularités magiques

7.1 Twilight

À 24 en twilight ⇒ Final twilight et mort.

7.2 Auras magiques

(à rédiger)

7.3 Le Don, les apprentis

(à rédiger)

7.4 Créatures magiques, familiers

(à rédiger)

7.5 Esprits et démons

Ce qu'on appelle couramment un esprit : ce sont des schémas de Mentem et/ou de Vim non associés à du Corporem.