

La Magie de L'Œil Noir



Par Sydyann



LA MAGIE DE L'ŒIL NOIR

(...) P10 à 14...

Aptitude de Formule et Epreuve de Formule

Les Héros doués de magie se distinguent des non instruits par le fait qu'ils peuvent disposer de l'Energie Astrale et se servir de celle-ci pour lancer des formules magiques. Maintenant, cela ne veut pas dire que tous les héros doués pour la magie peuvent utiliser la force des arcanes de la même manière.

On différencie précisément les cultures des Thorvalers, des Amazones ou des Norbards par un passé différent qui les a menés à une expression différente de leurs talents, les gens doués de magie sont également aussi différents que le jour et la nuit. Ils possèdent non seulement des talents différents mais se distinguent aussi par le choix dans leurs formules qui varient donc énormément en termes de règles de jeu.

Aptitude de Formule

La réussite « d'un lancé de formule » varie d'un héros à l'autre. Nous appellerons cette vraisemblance, exprimée par un nombre, *l'Aptitude de Formule*, *AF* en abrégé.

Prenons ainsi l'exemple suivant : Tarsul le Magicien noir à une Valeur de Formule de 5 pour la formule SKELETTARIUS KRIPT-DUFT ou en abrégé, SKELETTARIUS à VF : 5.

Si un instruit en magie ne maîtrise pas complètement une formule, son AF est négative. Aux pages 15 à 18, vous trouverez des tableaux sur les Aptitudes de Formule des différents héros doués en magie pour le commencement de leur carrière d'aventurier.

Cela ne veut pas dire que tous les héros, instruit en magie possèdent la totalité des formules du **Codex Cantiones**.

Même si une sorcière peut reconnaître en lui, quelqu'un de bien intentionné à son égard, l'accès à ce savoir, pour un Magicien, restera probablement verrouillé pour de bon. A l'inverse, pour une sorcière, la lecture des pensées restera probablement un mystère pendant très longtemps. La plus faible valeur qu'un héros peut avoir en AF est -20, le maximum est 18.

Plus l'instruit en magie a étudié une formule avant de commencer sa carrière d'aventurier, plus son AF pour celle-ci est élevée. (voir la section : **Augmenter l'Aptitude de Formule**).

L'Epreuve de Formule

A chaque fois qu'un héros veut lancer une formule, il doit se soumettre à une épreuve pour vérifier si cette formule est réussie. Cette épreuve s'effectue sous les caractéristiques principales données dans la description de la formule. Le héros doit utiliser son AF dans la formule concernée afin de réajuster les jets de dés sous ses caractéristiques. Vous pouvez remarquer qu'il s'agit du même principe que pour les Epreuves d'Aptitudes (cf. « **Les Héros de l'Œil Noir** » page 14). Le lanceur de sorts peut donc retirer des points à son AF s'il rate un jet. Le joueur doit aussi fixer avant l'Epreuve de Formule, quel jet concerne quelle caractéristique et distribuer ses points de son AF en cas de besoin sur ces jets. Les caractéristiques représentées dans les Epreuves de Formule sont des manifestations de la personnalité qui sont essentielles à la réussite de ces formules :

Le COURAGE est alors toujours exigé, si la force de la volonté doit être testée, que ce soit pour supplanter la volonté d'une autre créature, pour appeler les natures des sphères provoquant la crainte ou parce que la formule cause des dommages à son utilisateur (ou lui en cause en cas d'échec de la formule).

La SAGESSE et l'INTUITION représentent la réflexion et l'intuition, caractéristiques qui sont mises à l'épreuve dans la majorité des formules.

Le CHARISME du lanceur de sorts représente une mesure de pouvoir sur son aura magique. Il est donc toujours présent dans l'épreuve de formule si le lanceur de sorts utilise ses forces pour modifier les pensées d'un organisme vivant mais aussi pour asseoir la loyauté des fantômes liés par serment ou des démons.

La DEXTERITE et l'AGILITE interviennent si des gestes compliqués sont nécessaires à la formule, si justement ces caractéristiques doivent être améliorées ou si l'activité physique doit être simulée par une formule magique.

Finalement, la FORCE, intervient à chaque fois que la formule nécessite une mise en œuvre particulièrement fatigante et se nourrit de force, avec de telles formules, l'instruit en magie va jusqu'à réellement transpirer.

Pour clarifier la règle de jeu, voici un exemple d'une Epreuve de Formule : Le Druide Meara veut appeler un TOURBILLON DE VENT (WINDHOSE) pour chasser certains gardes extrêmement curieux de « sa » forêt. Meara a CO : 15, CH : 14, FO : 12 et une AF de 7 à cette formule.

Les résultats des jets du D20 sont les suivants : 16, 4 et encore 16. L'épreuve de Courage a échoué et Meara doit dépenser un point de son AF pour la transformer en réussite. L'épreuve de Charisme ne pose aucun problème, cependant, vous ne pouvez pas créditer les points entre le jet du dé et votre valeur de Charisme. L'épreuve de Force manquée, exige que Meara utilise encore 4 points de son Aptitude de Formule, afin d'ajuster le résultat du dé. Ainsi l'Epreuve de formule est une réussite (il restait même encore deux points de l'AF à Meara), et sur la clairière où les soldats campent, se lève soudain une tempête élémentaire.

Compensation des Réductions et Majorations

Nous avons décrit plus haut, qu'un héros instruit en magie, peut utiliser ses points de son Aptitude de Formule pour soulager les jets sous les caractéristiques présentes dans une Epreuve de Formule donnée. Cependant, si votre héros possède une valeur négative dans son AF, l'épreuve, pour lui, sera alors plus compliquée. Il doit ajouter ces points manquants à ses jets et malgré tout réussir ses épreuves de caractéristiques pour que la formule réussisse. Il n'est pas permis de compenser les différentes épreuves les unes avec les autres. Pour cela, voici un exemple :

Arronius, un élève de l'académie de magie Beilunker, doit montrer à ses maîtres d'instruction, dans quelle mesure il a progressé dans la connaissance de IGNISPHAERO FEUERBALL. Son Aptitude de Formule est de -4, les caractéristiques nécessaires sont CO : 12, AG : 11, FO : 10. Il se concentre sur la boule de feu qui apparaît dans sa main, une goutte de sueur perle sur son front...

Il tire un 9 sous l'épreuve de Courage (oui, il veut que la formule réussisse, quoiqu'il en coûte) et peut ajouter trois points avec lesquels, l'épreuve est encore réussie. Sous l'épreuve d'Agilité, il tire un 11 et s'efforce autant que nécessaire pour que la boule de feu s'élève de sa main et prenne son chemin.

Un 14 tiré sous l'épreuve de Force, signifie que la boule de feu explose dans une déflagration sèche à un pas de distance. De toute évidence, Arronius devra consacrer plus de temps à l'étude de cette formule.

Si un 9 ou un plus petit chiffre avait été tiré, la formule aurait fonctionné. Par contre, si Arronius avait tiré un 1 à l'épreuve de Courage, cela n'aurait pas suffi malgré tout à compenser un tirage de 14 à l'épreuve de Force, car avec une valeur négative dans son AF, comme stipulé, toutes les épreuves de caractéristiques doivent être une réussite pour que la formule produise ses effets.

Le MJ peut maintenant, selon la situation, modifier l'Epreuve de Formule avec des majorations ou des réductions. Les majorations et réductions usuelles sont : La résistance à la magie de la victime à une formule de transformation ou de contrôle, la dangerosité d'un démon, des perturbations dans la magie ect...

Si le MJ exige une Epreuve de Formule -5 (un orc assaillant doit être touché pour qu'il fuit) et que le héros possède une AF de 3 en HORRIPHOBUS, 8 points sont alors à disposition pour réajuster les éventuels échecs sous les jets de caractéristiques. Cependant, si un +5 est exigé (un démon doit être

contraint par serment), le lanceur de sorts doit avec une AF de 3 à HEPTAGON UND KRÖTENEL, faire comme s'il avait une Aptitude de Formule de -2.

Si, lors de l'Epreuve de Formule, deux ou trois 1 sont tirés, la formule à particulièrement bien réussie et ce, indépendamment du fait que le total épreuves soient réussies ou non (de cette façon, une épreuve à +137 peut très bien réussir). Même si l'une des épreuves sous les caractéristiques est un échec (et ne peut être réajusté par des points d'AF), ou si deux ou trois 20 sont tirés, la formule est un échec voir même une maladresse. Ce qui se passe dans ce cas particulier- vous le verrez ci-après.

Succès Spectaculaires

Quelque soit les majorations et réductions imposées à l'épreuve et quelque soit le résultat du D20 sur l'une des épreuves, l'Epreuve de Formule est une réussite, si deux ou trois 1 sont tirés.

Avec un double 1, cela veut donc dire que la formule à réussie malgré des majorations incroyablement élevées, qu'elle produit son effet maximum sans autre jet de dé particulier et qu'elle nécessite une plus faible dépense d'Energie Astrale. L'effet précis produit est déterminé par le MJ et ne doit pas être identique à la prochaine réussite spectaculaire. En tant que MJ, vous adapterez les effets selon les situations respectives. Cependant, un succès si spectaculaire indique toujours que le héros instruit en magie a montré une compréhension particulière pour la nature spéciale de cette formule. Ceci devrait être récompensé par une tentative d'augmentation « sauf la rangée » (?) pour son AF correspondante. Si trois 1 sont tirés, l'effet de la formule est si intense que le monde en est tout secoué, en tant que MJ vous devez décider selon la situation, si l'effet ou la portée du sort est multiplié, si le lanceur de sorts n'utilise qu'un point d'Energie Astrale, si la formule agit de manière permanente ect...

Pour une formule réussie de façon aussi exceptionnelle, le héros ajoute immédiatement un point à son Aptitude de Formule correspondante. De plus, si le héros réussit une Epreuve d'Aptitude de Connaissance de la Magie +7, il pourra, à l'avenir augmenter cette formule de 1 point de plus par niveau que son type ou sa classe de personnage ne le lui permettait. En tout cas, en tant que joueur, vous devriez réfléchir, si une telle formule ne va pas marquer ou modifier la vie future de votre héros.

Formules Echouées

Si l'Epreuve de Formule est un échec, parce que le lanceur de sort à loupé ces épreuves de caractéristiques ou n'a pu compenser les majorations exigées, la formule, ne produit absolument aucun effet. Puisque le héros a toutefois essayé d'invoquer la magie, une formule manquée lui coûte la moitié de l'Energie Astrale (arrondie) normalement exigée, indiquée dans la description de la formule. Chaque formule coûte cependant au moins 1 EA.

Avec des formules, pour lesquelles le héros peut lui-même fixer combien de force il va investir, il doit toujours déclarer avant l'épreuve combien d'EA il compte dépenser. Si le héros veut relancer immédiatement (ou dans un délai d'une heure) une formule qui a échoué, son épreuve est alors modifiée d'une majoration à +5, naturellement en plus des autres majorations/réductions éventuelles liées à la formule.

Si cette deuxième tentative échoue également, la confiance du Magicien est définitivement atteinte. 24 heures (moins le niveau du Magicien) est le temps qu'il devra patienter avant de pouvoir lancer une nouvelle fois cette formule.

Des formules dont l'effet n'aboutit pas, parce qu'elles ont été absorbées par une amulette ou contrées par une formule de protection, coûtent l'EA total exigé ! Ces cas ne provoquent aucune perte de confiance en soi (le Magicien peut donc essayer immédiatement une seconde fois...)

Hiatus

Si un double ou un triple 20 est tiré lors de l'Epreuve de Formule, le sort échouera quoi qu'il en soit, indépendamment de la Valeur de l'Aptitude de Formule du héros et des éventuelles majorations/réductions. Cela entraîne le plus souvent des effets plus ou moins spectaculaires, tel que

l'effet se retourne ou retombe contre le lanceur de sorts ou encore lui coûte la totalité de son EA alors que la formule ne doit provoquer qu'un jeu de lumières multicolores ect...

Vous trouverez dans le volume « **Mysteria Arkana** » au chapitre « **Arcanes Critiques** » (p60), quelques propositions de ce que peut engendrer un hiatus, qui va de l'amusement général au destin funeste du Magicien.

Dans tous les cas, l'utilisateur est tellement embrouillé, qu'il ne peut plus lancer la formule sans avoir pris un repos réparateur au calme, le plus souvent, jusqu'au jour suivant. En outre, il est si confus que pendant les prochaines 1d6 heures, sa Sagesse et son Intuition sont réduites de 1 point pour toute tentative de lancement de sort.

Dans le cas où trois 20 sont tirés (1 chance sur 8000), la formule produira un effet vraiment spectaculaire et le plus souvent désastreux pour le lanceur de sorts : forte probabilité pour que le sort se retourne contre lui et lui cause le maximum de dégâts. Le lanceur de sorts est également embrouillé dans ce cas, mais il est peut important de le savoir car il ne peut plus lancer aucune formule dans les prochaines heures.

Si votre héros survit à une telle catastrophe, il est vraisemblable qu'il n'utilisera plus cette formule. Quoi qu'il en soit, il est tellement intimidé que son AF dans cette formule est diminuée de 1 point permanent et désormais, l'augmentation de cette AF s'effectue à un point de moins par niveau, même si cela doit amené le héros à ne plus pouvoir augmenter l'AF de cette formule.

Concentration Perturbée Pendant le Processus de Formule

Un Magicien veut lancer un DUPLICATUS DOPPELPEIN pour se défendre contre les coups de massue d'un ogre furieux qui approche (5 secondes de préparation pour le sort) – et justement pendant ce temps de concentration, il reçoit une pierre que l'ogre vient de lui lancer.

Que se passe t'il à ce moment ? Certains diront sûrement que le Magicien ne peut plus se concentrer sur la formule et qu'il finira probablement de déjeuner à l'ogre. Certes, se serait une possibilité – mais certainement pas la plus satisfaisante.

Donc, pour établir si le Magicien peut maintenir sa concentration, il y a une autre possibilité. Justement, une telle situation est idéalement appropriée pour exiger une épreuve de *self-control* au Magicien qui sera compliquée d'autant de points que de *BL* subies.

Ceci donne une chance à l'instruit en magie, de serrer les dents et de conclure la formule (même si la Force, nécessaire à l'épreuve, n'est pas une des caractéristiques les plus brillantes du Magicien).

Cette proposition de règle est bien évidemment valable pour toutes les situations dans lesquelles le Magicien peut être dérangé dans sa concentration : bruit soudain, rafale de vent, démangeaison au petit orteil droit, des points de *BL* par un FULMINICTUS ect. Lors de tels gênes, le MJ décide si une majoration est nécessaire à l'épreuve de *self-control* et décide également à combien elle se monte.

Cette règle est bien évidemment valable pour tous les héros doués en magie qui sont dérangés dans le processus d'une formule.

Augmentation de L'Aptitude de Formule

Après que vous ayez déterminé dans le tableau les valeurs de départ de chaque formule pour votre classe de héros, vous pouvez ensuite améliorer individuellement les AF de votre héros. Cette augmentation a lieu une fois directement après la création (cela donne une touche personnelle au héros et le distingue des autres héros du même type) et plus tard, à chaque fois que le héros aura atteint un nouveau niveau.

Pour augmenter une AF, lancez 2d6. Si le résultat est plus élevé que l'AF actuelle du héros, celle-ci augmente d'un point. Si l'AF du héros se monte à 10 ou plus, utilisez 3d6 pour les tentatives d'augmentation.

A la création et à l'acquisition d'un nouveau Niveau, un certain nombre de tentatives est données au héros pour tenter d'améliorer ses Aptitudes de Formules. Pour augmenter l'AF de 1 point, vous pouvez lancer les dés trois fois au maximum et chaque lancé de dés compte comme une tentative, que l'AF ai augmenté ou non (vous constaterez que ces règles sont presque exactement les mêmes que celles concernant les épreuves et augmentations des valeurs d'Aptitudes).

Les différents types de héros maîtrisent de bien des façons les divers types de magie, ils augmentent donc leur AF aussi différemment. Par exemple, un Elfe des Bois peut augmenter toutes ces formules d'elfe de 2 points par niveau et à donc pour chacun de ces 2 points, trois tentatives à sa disposition.

S'il veut augmenter son AF de son CHAMAELIONI MIMIKRY de 5 à 7, il peut augmenter avec trois tentatives, de 5 à 6, puis s'il réussit, il inscrit le 6 sur sa feuille et peut maintenant avec trois tentatives essayer d'augmenter, de 6 à 7.

Pour savoir, si votre héros peut facilement ou difficilement augmenter ses Aptitudes de Formule (combien de tentatives d'augmentation de ses AF il a droit et comment il peut les utiliser), référez-vous au chapitre « **Formules, Gestuelles et Arts de la Magie** » (p19).

Valeur Négative de l'Aptitude de Formule

Si un héros veut lancer un sort, il doit l'avoir déjà expérimenté ou tout au moins possédé les connaissances minimales sur le processus et l'effet de celui-ci : Il doit savoir comment former la formule dans son esprit et quels gestes sont nécessaires, comment canaliser la force et orienter le sort vers son but. En termes de règles, la condition pour lancer une formule est :

Un héros ne peut lancer une formule que si son AF dans celle-ci est égal à -5 ou plus, et s'il a augmenté au moins une fois cette AF.

Dans le cas contraire, le héros possède trop peu d'expérience dans cette formule, il ne connaît pas encore assez le processus ou il lui est même complètement inconnu. Ainsi, il est tout à fait possible qu'un Magicien qui possède une formule avec une AF de 2 ne puisse pas l'utiliser, parce qu'il ne s'en est pas encore préoccupé (sur la feuille de formules, elle n'a pas augmentée d'un seul point)- il ne peut non plus lancer une formule dans laquelle il possède une AF de -6 bien qu'il l'ait déjà peut-être augmenté de 3 points. Toutes les formules *actives* du héros sont considérées comme *en sommeil* tant que les deux conditions décrites plus haut ne sont pas réunies.

Précisons qu'il faut une valeur de -5 à 9 pour la *connaissance* d'une formule, une AF de 10 ou plus pour la *maîtrise* de celle-ci et qu'une AF de 18 est en sommes *l'aboutissement*.

Connaissance Élémentaires dans Certaines Formules

La plupart des héros instruits en magie possèdent des formules de base que la nature leur a donné et/ou apprises dans leur enfance. Pour ces formules (au nombre de 13 par type de héros), les héros possèdent déjà la *connaissance active*, ils ne doivent investir aucun jet d'augmentation d'AF pour rendre ces sorts disponibles. La liste des formules concernées est indiquée dans la description de chaque type de héros. Les Magiciens ne possèdent aucun trésor de formules au commencement du jeu ; la *connaissance active* (formules utilisables immédiatement) varie d'un Magicien à l'autre et dépend surtout de l'académie d'où il vient ou avec quel instructeur, il a consacré son temps. Chaque académie dispose de son propre assortiment de formules et enseigne à ses élèves les connaissances fondamentales de leurs processus. Quelles formules sont enseignées dans quelle académie, vous trouverez un aperçu des écoles de Magiciens à la page 87.

Les Sharisads et les Chamans disposent de leur propre style de magie qui ne peut-être inclus dans le cadre des formules de magie habituelle. Ils maîtrisent déjà toutes leurs danses spéciales et leurs rituels au début de leur carrière d'aventurier, ces magies pourront donc augmenter au cours de celle-ci.

La Résistance à la Magie

Tout organisme vivant a une certaine chance de repousser une formule ou de s'opposer à un contrôle magique : La Résistance à la Magie (RM). Pour les organismes vivants intelligents (les héros et beaucoup de PNJ) cette force de résistance est influencée par leurs valeurs de caractéristiques respectives. Le Courage représente une force de volonté élevée, la Sagesse est la capacité à considérer d'un œil critique les différentes situations, le Niveau est l'expérience du héros et la Superstition, son influence sur la magie. La formule à l'aide de laquelle nous allons pouvoir calculer la résistance à la magie individuelle dépend de

ces valeurs. Cette formule, peut apparaître au premier abord, d'une certaine complexité, mais la connaissance des arcanes ne s'adresse pas à des personnes qui ont 7 en Sagesse. La formule est :

$$((SA + CO + Niv) : 3) - (2 \times SN)$$

En détail : on additionne la SA, le CO et le Niveau, on divise le total par 3 (arrondissez !), vous soustrayez au résultat la somme de deux fois la SN et vous obtenez la Résistance à la Magie de votre héros.

Pour un héros tout juste créé, cette valeur est généralement inférieure à 0, à chaque changement de niveau, n'oubliez donc pas de recalculer cette valeur pour éviter de voir celui-ci finir comme créature asservie dans les mains d'un sombre magicien.

Vous savez certainement que les Nains sont particulièrement têtus et que les Mohas sont très superstitieux (sans parler des Orcs).

De telles caractéristiques de culture modifient donc la RM de tous les êtres vivants selon leur origine. Après avoir calculé le MR du héros, modifiez la valeur comme suit :

Origine Modification RM

Thorvaler	-2
Nivésien	-1
Habitants du centre	0
Novadi	-1
Moha	-3
Nain	+2
Elfe des Prairies	+3
Elfe des Bois	+3
Firnelfe	+4
Orc	-5
Gobelin	-3
Troll	+1
Homme-Lézard	0
Kobold	+2
Maru	+1
Cyclope	+3
Géant	+5

L'expérience dans les professions diverses influe également sur la Résistance à la Magie. Les Magiciens sont souvent en contact avec de telles choses, les Prêtres bénéficient d'une protection divine et les Amuseurs et Voleurs sont si sociables qu'ils ne succombent pas facilement à une formule.

Classe Modification RM

Magicien	+2
Sorcière	+2
Schaman	+2
Charlatan	+1
Mage Dilettante	+1
Druide	+2
Geode	+3
Farceur	+3
Prêtre de Praïos	+3
Prêtre d'Hesinde	+2

Autre Prêtre	+1
Voleur	+2
Amuseur	+2
Navigateur	-1
Mercenaire	+1
Soigneur de l'Âme	+1 pour chaque point au delà de 10 dans l'aptitude <i>Soins de l'Âme</i> .

Les modifications d'origine et de profession ne sont pas cumulables, la meilleur des deux valeurs est appliquée. Si un Thorvaler (RM-2) choisit une carrière de Druide, il prendra donc la meilleur des deux valeurs (c'est à dire RM+2).

La Résistance à la Magie joue toujours un rôle particulier quand la volonté d'un être vivant doit être rompue ou surmontée, elle intervient donc dans quasiment toutes formules de Contrôle, de lecture des pensées ou de paralysie. Dans un tel cas l'Epreuve de Formule de l'instruit en magie est modifiée par la RM de sa victime.

Si la RM doit influencer dans l'Epreuve de Formule, cela sera toujours mentionné dans le descriptif individuel de chaque formule.

La Résistance à la Magie dans le Jeu

Exemple : Rangrox, le Magicien Noir se trouve face à deux héros qui veulent lui barrer le chemin. Avant que les héros ne puissent agir, il lance contre eux HORRIPHOBUS. Le Guerrier Nazir (CO : 13, SA : 10, Niv : 5, SN : 5) a une RM de -1, l'Elfe Vol de nuage (CO : 11, SA : 13, Niv : 2, SN : 3) a une RM de 2. Rangrox (CO : 12, SA : 14, CH : 14) maîtrise son HORRIPHOBUS avec une AF de 5. Il tire 16, 8, 16 qui suffit tout juste pour faire prendre le large à Nazir en criant, et 14, 4, 16 qui pour 1 point font échapper, Vol de nuage à une grosse frayeur. C'est à elle de préparer un FULMINICTUS qui s'annonce juteux.

(A moins que Rangrox n'ai pu les immobiliser un temps et leur lancer à chacun la formule, je ne suis pas d'accord avec l'exemple donné. L'HORRIPHOBUS ne fonctionne pas comme cela contre plusieurs adversaires d'un coup. On prend la RM la plus élevée et on y ajoute le nombre de victimes à faire fuir. Dans ce cas, RM de 2 plus 2 victimes = RM global de 4. L'AF de Rangrox de 5 passe donc à 1 et si on se réfère à ses premiers jets de dés (16, 8, 16), il a raté lamentablement pour les deux assaillants et il va donc prendre une méchante volée...)

Résistance à la Magie Animale

Comme les animaux possèdent également une certaine mesure d'intelligence, eux aussi, ont la possibilité de résister à la magie. Il faut également considérer que plus l'animal est intelligent, plus sa Résistance à la Magie est faible. On ne peut également oublier qu'un singe domestiqué qui côtoie l'homme est « plus intelligent » et sera donc plus sensible à la magie. D'autre part, un animal auquel un Magicien impose sa volonté, possède toujours une trace de sa propre volonté et pourrait en général ne pas pouvoir éliminer tout à fait les instincts de fuite ou de faim. Il faut déjà une magie extrêmement puissante pour pouvoir stopper par exemple les instincts d'un Kraken affamé.

Le tableau suivant pourra vous aider si vous cherchez rapidement le type de résistance magique que peut opposer un animal ; les valeurs exactes de chaque créature sont données dans le volume « **Les Créatures de l'Œil Noir** »

Animal	RM	Animal	RM
Amibes Géantes	+18	Chauve-Souris	0
Vers, Sangsues	+15	Oiseaux	+3
Krakens	+10	Oiseaux de Proie	0
Insectes	+10	Corbeaux	-2
Insectes Géants	+8	Perroquets	-3
Colonie d'Insectes	+12	Chat	-2
Araignées	+9	Gros Félin	-3
Araignée Géantes	+6	Loups, Chiens	-5
Poissons	+10	Dauphins	-6
Poissons Prédateurs	+5	Ongulés	-3
Reptiles	+5	Amphibiens	+8
Petits Gibiers	-1	Rongeurs	0

P15 à 18 : Tableau des Aptitudes de Formule de départ des différents types de héros doués en magie.

P19 à P32...

Formules, Gestuelles et Art de la Magie

(...)

Il a en effet, plus de groupes d'instruits en magie en Aventurie qu'il n'y a de citoyens et de paysans. Les Magiciens, les Sorcières, les Druides, les Charlatans, les Farceurs, les Danseuses et aussi les Géodes et les Elfes, tous ont une utilisation différente de leurs dons magiques. Dans ce chapitre, nous voulons nous consacrer aux différences entre les types de héros doués pour la magie : Comment ils voient leur magie et comment ils s'en servent, combien de temps ils accordent à la magie dans leur vie, comment se passe leur formation et quelles relations y a t'il entre les grands groupes d'instruits en magie. Vous trouverez d'autres détails, surtout sur la philosophie de la théorie magique dans le volume « **Mysteria Arkana** ».

L'Art de la Magie des Magiciens

Parmi toutes les créatures d'Aventurie douées pour la magie, ce sont les Magiciens qui possèdent une maîtrise presque parfaite des arts de la magie. C'est avant tout, eux qu'il faut remercier, si la magie d'aujourd'hui n'est plus seulement exercée instinctivement – voir quasi inconsciemment- et ce, grâce aux études scientifiques. Sans l'application et les efforts de nombreuses générations de Magiciens Aventuriens, il est à peine envisageable que nous puissions décrire aujourd'hui dans une certaine mesure, même objectivement, une chose aussi mystérieuse que l'activité et le pouvoir des forces magiques, et même de faire des règles cohérentes. Ces termes viennent surtout des Farceurs et des Elfes qui affirment, aujourd'hui encore que : « Celui qui doit écrire une formule dans un livre, ne la comprendra jamais tout à fait... ».

Ceux qui connaissent quelques formules magiques de ces « créatures magiques naturellement douées » les auraient sûrement perdu depuis déjà bien longtemps, s'ils ne les avaient pas ajoutées à une encyclopédie magique de leur collection !

Dans l'esprit des Magiciens, une formule magique peut être représentée par un modèle géométrique complexe qui contient tous les effets de la formule et déclenchée au moyen de la parole. L'addition de ces modèles et de ces phrases de déclenchement s'appelle *Thesis* dans les guildes de magie et c'est précisément cette Thesis que l'on trouve dans les manuels de ces académies.

Nous considérons que chaque héros de type Magicien possède déjà a un apprentissage académique avant de partir pour sa première aventure. Il est laissé libre au joueur, le choix de l'académie dans laquelle son héros a étudié.

Au sujet des académies, il s'agit d'écoles que chacune des guildes de magie entretient, dans lesquelles sont enseignés à de jeunes élèves les arts de la magie. C'est ici que se trouvent également, les bibliothèques dans lesquelles les connaissances accumulées au fil des années sont rassemblées. Chaque académie est spécialisée dans une branche de la magie et enseigne principalement à ses élèves les

formules magiques autour de cette spécialité. Ces formules spécifiques selon chaque école sont particulièrement soignées par rapport aux autres formules et sont appelées *formules de maison*.

La structure des grandes guildes est trop complexe et trop grande pour pouvoir l'évoquer ici trop en détail. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans les différents chapitres du volume « **Mysteria Arkana** ». Vous trouverez une description des écoles de Magiciens dans le chapitre « **Académies de Magiciens** » de ce livre à la page 87.

Un Magicien d'école possède une Energie Vitale de 25 points et une Energie Astrale de 30 points. A l'acquisition d'un nouveau Niveau, il lance 1d6. Il peut ajouter le résultat à sa réserve de base de EV ou de EA ou encore distribuer à son gré les points entre ces deux valeurs. Au début du jeu, le Magicien peut utiliser toutes les formules qu'il a apprises dans son école (et dans lesquelles il a au moins une AF de -5). Puisque le perfectionnement des formules est une priorité pour le Magicien par rapport aux autres études et à l'entraînement physique, il reçoit 50 points (tentatives) par niveau pour augmenter ses Aptitudes de Formules et 20 points pour l'augmentation de ses Aptitudes « classiques ».

Il peut toutefois sacrifier 5 points de ces tentatives d'augmentation d'Aptitudes de Formule pour les transférés à ses tentatives d'augmentation d'Aptitudes, s'il considère qu'un Magicien doit disposer de plus de connaissances générales. Une conversion inverse n'est pas permise. Avec ces 50 tentatives, le Magicien peut augmenter les formules de son académie dans lesquelles il est particulièrement instruit (les *formules de Maison*) jusqu'à 3 points par Niveau. Les formules des guildes et toutes les formules de leurs *spécialités* peuvent être augmentées de 2 points par Niveau (pour autant qu'il trouve, pour les formules de leurs spécialités, un instructeur qui ne vient pas de sa guilde), toutes les autres formules peuvent augmenter de 1 point par Niveau.

A moins qu'il n'utilise toutes ses tentatives pour l'augmentation de ses Aptitudes Magiques, le Magicien peut convertir une partie de ces tentatives en Energie Astrale. Il entre dans une méditation de plusieurs jours dans laquelle il sonde ses forces intérieures et se met en accord avec le flux libre de l'Energie Astrale. Pour réaliser cette *Intense Méditation*, le Magicien renonce à 10 points de tentatives d'augmentation d'AF et reçoit en compensation 1d6+2 de points d'Energie Astrale permanents.

Les tentatives d'augmentation pour les Aptitudes et Aptitudes de Formule sont à la disposition du Magicien – et dans leur étendue respective, à disposition de tous les instruits en magie – pour la première fois dès le début de sa carrière d'aventurier (ainsi donc même pour le 1^{er} Niveau). A ce moment, il peut rendre, avec ces jets, d'autres formules disponibles, en investissant des points de tentatives d'augmentation de formule, et ainsi en prendre (si l'AF est maintenant de -5 ou plus) la connaissance active. Toutefois, il doit adapter ses choix en fonction de son passé : Il n'y a par exemple aucune raison pour qu'un Magicien Illusionniste de premier Niveau ait appris le KICKERADOMMS d'un Farceur bien que ce soit techniquement possible dans les règles. Limitez-vous alors vers des choix logiques des formules de guildes de magie et à la spécialité apprise. Une Intense Méditation est également possible à la création.

Les Magiciens acquièrent leur savoir en premier lieu par les études dispensées dans les académies ou par la lecture des collections de formules des arcanes (livres de magie). Les traditions orales, habituelles à beaucoup d'Aventuriers doués pour la magie, sont à peine utilisées à l'intérieur des guildes de Magiciens. Pour cette raison, chaque Magicien qui se respecte doit pouvoir disposer d'une bibliothèque bien rangée. Le chapitre « **La Bibliothèque Magique** » du volume « **Mysteria Arkana** » est consacrée à ce thème.

De tous les instruits en magie, les Magiciens sont ceux qui comprennent probablement le mieux les Elfes des Prairies, desquels beaucoup de formules font maintenant partie du trésor magique des Magiciens. Au contraire, traditionnellement, les relations sont plus tendues avec les Elfes des Bois et les Sorcières d'une part au sujet d'un désaccord philosophique sur la façon dont doit être utilisée la magie et d'autre part à cause de leur histoire commune peu glorieuse.

Certes, les Magiciens qui appartiennent à la branche « grise » essaient de dissiper les malentendus, mais une méfiance ancestrale ne peut être effacée en un jour.

Parfois, les « Magiciens Gris » que l'on trouve surtout dans le nord d'Aventurie soignent aussi leurs relations avec des Druides et des Géodes, instruisent des Charlatans ou essaient de préserver les Mages Dilletants de la démence ou du désespoir, ils explorent même la magie des Farceurs et des Firnelfes. Que ceci se passe seulement par pure humanité, très peu le reconnaîtront, car le grand objectif reste

l'accumulation des différentes connaissances de la magie d'Aventurie – de préférence dans les mains des Magiciens qui les étudieront...

L'Art de la Magie des Elfes et des Demi-Elfes

Les trois peuples, Elfes des Prairies, Elfes des Bois et Firnelfes possèdent une connaissance intuitive de la magie qui est aussi innée pour eux que l'amour et l'harmonie de la nature. Tous les peuples d'Elfes disposent dans leur profond intérieur du même trésor de magie, même si leurs capacités magiques dépendent fortement de leur environnement et éducation respectif dont ils ont jouie. Dans le jeu, cela signifie qu'un membre du peuple Elfe peut, dès le début du jeu, utiliser les 13 formules magiques typiques à son peuple. Tous les Elfes commencent avec 25 EV et 25 EA (un Firnelfe avec 30 EA). A chaque montée de Niveau, ils peuvent distribuer le résultat d'1d6+2 entre l'EV et l'EA à leur gré, cependant la plupart des Elfes préfèrent une répartition égale de leurs forces.

A chaque changement de Niveau, ils reçoivent 25 tentatives pour l'augmentation de leurs Aptitudes et 25 tentatives pour les Aptitudes de Formule. Ils peuvent augmenter toutes les formules elfiques qu'ils connaissent de 2 points par Niveau et toutes les autres formules de 1 point par Niveau, toutefois, la « maîtrise » (AF 10) et au-delà ne peut être atteinte que pour les formules d'origine elfique. Puisqu'ils sont intéressés par toutes les facettes de la vie et ne se fixe donc pas de ligne directrice, ils ne peuvent transformer des tentatives d'augmentation d'Aptitudes en tentatives d'augmentation d'AF, l'inverse est également interdit.

La théorie de magie elfique est peu connue, mais nous savons que ce vieux peuple connaît un autre style de magie. Il s'agit de fragments de mélodies à plusieurs timbres (Isdira : *dhamandra-ma*), qui s'harmonisent avec la rivière de la force pour atteindre son effet. Un jeune Elfe n'apprend pas ces mélodies d'un maître d'instruction mais elles lui apparaissent pendant une nuit de rêves (...).

Toutefois, le perfectionnement de ces mélodies a besoin d'un guide, avant tout pour pouvoir utiliser volontairement et pas seulement instinctivement, la magie qui leur est liée. Le perfectionnement se passe comme pour les Magiciens mais au moyen de courtes phrases dont la mélodie des mots suit l'harmonie de la magie sans que l'ignorant en Isdira ne remarque quoi que ce soit.

L'approfondissement acharné des aspects scientifiques de la magie telle qu'elle est appliquée par beaucoup de Magiciens et de Druides est étranger aux Elfes, on ne trouve également chez eux, aucun livre de magie. Normalement, les Elfes découvrent très tôt leur don et apprennent alors par le contact et l'échange avec les autres membres de leur peuple ou (plus rarement) en observant les processus de magie. Ils obtiennent l'accès aux académies de Magiciens, le plus souvent en contrepartie de leur savoir elfique magique transmet aux élèves de l'école. Quelques Elfes travaillent aussi comme Magister dans les écoles de Magiciens (notamment à Olport, Norbourg et Donnerbach (**Dornak en VF**)) où l'ont peut les rencontrés en compagnie de Magiciens avec lesquels ils partagent leur savoir (comme le Cercle de l'Intuition au nord des Monts de la Salamandre). Souvent, c'est grâce aux « maîtres Elfes » que l'atmosphère de ces académies n'est pas si tendue et pète sec que les autres écoles.

La plupart des Elfes s'entendent assez bien avec les Sorcières qui ont choisi la forêt comme habitat (de ce fait, on trouve occasionnellement des échanges de compétences magiques), par contre on ne peut en dire autant des rapports des Elfes envers les Druides qui se considèrent gardiens et souverains de la nature au service de Sumu. Avec les Géodes, les relations sont plutôt tendues comme avec celles du petit peuple dont ils sont issues. Tout ce qui a été dit, est aussi valable pour les Demi-Elfes bien que ceux-ci possèdent une représentation intuitive plus « diffus » de la magie de part leur héritage humain. Beaucoup essaient de reprendre les concepts humains de la magie pour leur don, mais sans conclusion heureuse.

Les Demi-Elfes démarrent leur vie d'aventurier avec 30 EV et 20 EA. A chaque passage de Niveau, ils peuvent aussi distribuer 1d6+2 points entre leur EV et leur EA. Pour l'augmentation des Aptitudes, ils reçoivent 30 tentatives et 20 pour les Aptitudes de Formule. Pour les Demi-Elfes, comme pour les Elfes, la « maîtrise » (AF 10) et au-delà ne peut être atteinte que pour les formules d'origine elfique.

Les Demi-Elfes qui choisissent une carrière de Magicien font exception à cette règle ((...)) et suivent exactement les règles de ce dernier.

L'Art de la Magie des Sorcières

(...)

La Magie des Druides

Encore plus mystérieux que la Sorcière, voici le Druide. Le peu que l'on entend sur les Druides est très contradictoire. Ils apparaissent rarement en ville, mais quand ils le font, ils y restent peu de temps et disparaissent très vite dans leur forêt, sur leur sommet, sur leur île isolée ou dans leur grotte profonde. Pour cette raison, peu de choses peuvent être dites sur leur enseignement magique. Ils ont des maîtres d'instructions personnels, des lieux de réunions secrets et des places de rituel dans lesquels les jeunes Druides sont instruits.

Les Druides montrent un mélange étrange de connaissances et de méthodes : une attitude de serviteur à l'égard de Sumu, la mère nature, une maîtrise plutôt instinctive des six éléments, une magie de Domination sans égard contre les créatures intelligentes et des connaissances ancestrales. Car le rite druidique est en effet très ancien : l'attitude de serviteur de Sumu qui manipule les hommes et leur esprit comme un intrus importun montre que la magie druidique remonte plus loin que l'existence des hommes, peut-être même date-elle – transmis depuis déjà bien longtemps par des races disparues – de la nuit des temps.

L'art de la magie des Druides tourne autour de la notion de sauvegarde de Sumu, c'est à dire, ils respectent l'intégrité du monde comme la mère nature vivante et créatrice. Leur magie extrait une partie de la force de la structure d'un lieu, pour la conduire à un effet sur un autre lieu. Cette force se présente comme une partie de la source magique du monde provenant de Sumu elle-même. Pour que l'action d'une formule druidique des serviteurs de Sumu puisse être déclenchée, il faut qu'ils ajustent, ni plus ni moins, le modèle magique à une vision magique particulière. Si on peut appeler cela « Représentation », c'est aux philosophes d'en décider, le fait est, que les Druides ont juste besoin d'une gestuelle magique particulière et pas spécialement de mots prononcés pour déclencher l'effet d'une formule, et c'est cette gestuelle qu'ils mettent en rapport avec un modèle magique quand ils apprennent une formule. Les Druides sont très rarement trouvés dans les académies de Magiciens, où ils peuvent y apprendre les formules de guildes de magie en échange de la transmission –même très peu- de leur savoir aux Magiciens. Puisqu'ils refusent toute retranscription (ils ne disposent d'aucune représentation correspondante), le processus d'études s'avère très différent et plus difficile pour les Magiciens. Les Druides Humains s'entendent relativement bien avec les Sorcières et les Elfes, parfois si bien que ça peut les mener à un échange de connaissances magiques.

Chaque Druide commence son activité avec 13 formules. Il reçoit 30 tentatives par Niveau pour augmenter ses Aptitudes de Formule et 25 tentatives par Niveau pour ses Aptitudes, il peut transférer 5 jets de l'un à l'autre dans le sens qu'il veut. Les Druides peuvent augmenter leurs propres formules de 3 points par Niveau et toutes les autres formules de seulement 1 point par Niveau.

On voit de temps en temps des Druides qui se sont décidés pour une spécialité (*Contrôle/Domination, Conjuración du Pouvoir Élémentaire, Transformation du Non-Animé*).

Cette décision doit être prise très tôt dans la vie du Druide afin que la formation correspondante lui soit réservée. Les Druides qui se sont décidés pour une spécialité, peuvent augmenter les formules de ce domaine de 2 points par Niveau, peu importe de quelle origine elles proviennent, à supposer toujours, qu'ils trouvent un maître d'instruction qui leur inculque les bases de ces formules étrangères. D'autre part, ils sont tellement pris par ce type de formation qu'ils ne peuvent améliorer les formules de leur propre origine que de 2 points par Niveau. Toutefois, on trouve fréquemment dans une plus large mesure des Druides qui se sentent plus en adéquation avec un des six éléments. Cela signifie qu'ils ont besoin de moins d'effort mental pour apprendre et utiliser les formules qui utilisent cet élément, mais également que le contrôle des cinq autres éléments provoquent des complications correspondantes. Tous les détails concernant les éléments, leur présentation, leurs effets sur la magie sont disponibles dans le chapitre « **Le Pouvoir des Éléments** » du volume « **Mysteria Arkana** ».

Les Druides commencent leur vie d'aventurier avec une EV de 30 points et une EA de 25 points. A chaque fois qu'ils atteignent un nouveau Niveau, il lance 1d6+2. La totalité du résultat peut être donnée à une des deux valeurs ou distribuée comme bon leur semble entre ces deux valeurs.

La Magie des Géodes

(...)

Les Lanceurs de Sorts Farceurs

(...)

L'Art de la Magie des Charlatans

(...)

Les Rituels des Chamans

(...)

Les Danses des Sharisads

(...)

Les Pratiques Magiques des Mages Dillétants

(...)

Apprentissage et Amélioration des Formules Magiques

(...)

Après que nous ayons éclairci comment les héros doués en magie obtiennent leurs premières formules et comment leur magie se distingue les uns des autres, ce chapitre traite des différentes manières pour un héros d'acquérir de nouvelles formules et des méthodes à sa disposition pour améliorer ses Aptitudes de Formule. Vous trouverez les règles générales concernant l'augmentation des Aptitudes de Formules à la page 12 ; ici, toutefois, nous allons vous éclairer pour comprendre en détail ce processus. Nous connaissons quatre possibilités différentes d'améliorer les Aptitudes de Formule et d'apprendre de nouvelles formules :

L'apprentissage par l'utilisation, l'apprentissage chez un maître d'instruction, l'apprentissage et l'enseignement mutuel et l'apprentissage par l'étude d'ouvrages magiques.

Apprentissage par l'Utilisation

Un héros doué en magie affichera sûrement au cours de sa vie aventureuse, une préférence pour certaines formules. (Qui ne connaît pas les Magiciens projetants des étincelles, le « bras magique » des Druides qui d'un geste vous force à danser, les Elfes continuellement invisibles et les Sorcières (...))

Ces formules sont tellement utilisées que nous pouvons supposer que le héros améliore son Aptitude de Formule dans ces sorts, pas à pas, par une pratique constante.

Il n'est pas nécessaire qu'en tant que MJ, vous teniez à jour un registre des préférences de vos héros. Vous découvrirez bien assez tôt quelles formules leur héros préfèrent. Quand un héros atteint un nouveau Niveau, il peut essayer d'améliorer son Aptitude de Formule dans ces formules « favorites » sans coût, ni perte de temps. Plus un héros progresse, plus cette méthode s'appliquera.

Pour beaucoup de formules –et tout particulièrement pour celles dans lesquelles il ne possède pas une connaissance active (AF à encore moins de –5 ou AF jamais encore augmenté)- il est inévitable que le héros acquière ces formules par une autre source. Cela peut être un maître d'instruction, un compagnon ou une bibliothèque.

Apprentissage chez un Maître d'Instruction

Ici, deux possibilités se présentent et reviennent au même en termes de règles : Le Magicien peut rendre visite à une académie de Magiciens ou à un professeur indépendant.

Le maître d'instruction doit avoir une AF de 7 *au moins* dans la formule souhaitée et en outre, un MEA (Modificateur à l'Epreuve d'Aptitude) : *Enseigner* à 7 ou plus pour l'apprendre. Tous les Magisters d'académie remplissent ces conditions, la question est de savoir s'ils maîtrisent aussi les formules souhaitées.

Avec ce type d'apprentissage, il est très important que l'élève trouve le calme et la solitude pour pouvoir se concentrer pleinement à la magie. Dans ces conditions et après une semaine d'études pleine de sacrifices et d'entretiens avec le maître d'instruction, l'élève, peut utiliser 5 tentatives d'augmentation pour les Aptitudes de Formule que le professeur peut lui enseigner. Ces tentatives d'augmentation peuvent être distribuées sur 5 formules différentes, mais aucune Aptitude non magique ne peut être augmentée pendant ce temps. Une « Intense Méditation » (transformation des points de tentative d'augmentation d'AF en EA) est également possible de cette manière, seulement, l'enseignement dure deux semaines.

Si l'élève ne veut apprendre qu'une seule formule spéciale, les mêmes conditions que pour **un enseignement et apprentissage mutuel** sont valables, cependant le temps nécessaire est divisé par deux (il s'agit d'études intenses), à moins que l'élève ne vise une AF de 10 ou plus.

Aucun, élève ne pourra jamais acquérir une AF plus haute que celle de son maître.

Habituellement, un instruit en magie devra rendre visite à un instructeur ou à une académie s'il pense que ses nouvelles expériences peuvent être en accord avec son savoir (cela signifie qu'il atteint un nouveau Niveau).

Il est également possible que cela arrive au cours du jeu, cependant chaque tentative d'augmentation doit être enlevée des tentatives d'augmentation d'AF du prochain Niveau. Faites également attention, s'il vous plaît, que soit respecté, le nombre maximum d'augmentations par Niveau. Les exceptions à cette règle ont besoin du consentement formel du MJ (et devrait être accordés seulement, si le cours du jeu l'exige)!

La visite d'une académie est normalement gratuite, car les recteurs d'académie s'attendent le plus souvent à ce que l'étudiant écrive ses expériences et laisse ce savoir (peut-être même une nouvelle *Thesis*) à l'académie. Puisqu'un Magicien ne vit pas seulement d'air, d'amour et d'Energie Astrale, des frais d'entretien généraux lui sont décomptés, ils se montent à 3 Ducats par semaine pour l'eau, le pain, les nécessaires d'écriture, papier et plat de viande occasionnel. Les commodités comme le vin ou les bains peuvent rapidement faire monter ces frais...

Un maître d'instruction indépendant exige entre 2 et 20 Ducats par point d'AF pour qu'il apporte son aide à l'élève. Car contrairement aux académies qui font un chiffre d'affaire considérable avec les guérisons, la reconnaissance ou même la création d'objets magiques, les maîtres « libres » ne vivent le plus souvent que de leur enseignement. De plus, environ 3 Ducats par semaine sont à ajouter au montant pour les frais d'entretien. Les maîtres qui doivent enseigner une AF de 10 ou plus à un héros sont si rares qu'ils peuvent se permettre d'exiger le double pour tous les frais.

Veuillez également considérer qu'il n'y a pas seulement une question d'argent quand un héros cherche un maître indépendant. Un Magicien qui doit apprendre une formule de guildes classique à une Sorcière, doit certainement être convaincu d'abord (et vice versa si ce n'est dans une plus forte proportion); d'autre part, les maîtres d'instruction Elfique préfèrent le plus souvent un cadeau finement ouvragé aux espèces sonantes et trébuchantes.

Vous devez prendre les frais donnés comme de simples propositions et non comme le « tarif des honoraires » spécifique (les guildes de Magiciens ne sont pas si bureaucratiques). A cet égard, nous voulant seulement donner aux joueurs le sentiment que leur héros continuent à vivre entre leurs aventures et que beaucoup de choses peuvent se passer pendant ce « temps libre de jeu ». Cependant, la vie coûte de l'argent – vous devriez déjà avoir confronté vos héros à cette réalité.

Enseignement et Apprentissage Mutuel

Parmi les héros qui voyagent, il arrive souvent de rencontrer comme compagnons, un Magicien étudiant, une Sorcière ou même un Elfe, avec peu de connaissance en magie.

Même après un court laps de temps, la curiosité sur les formules de leurs compagnons prendra le dessus de quasiment tout les lanceurs de sorts, surtout s'ils ont pu observer leurs pleins effets. Ils diront donc : « Je la veux aussi ! ». Par cette méthode, nous répondons à cette demande :

Pour l'apprentissage des formules magiques auprès de ses amis, les mêmes restrictions sont valables comme lors de la visite d'un maître d'instruction : Pour pouvoir transmettre une formule, l'enseignant doit maîtriser la formule avec une AF d'au moins 7 et un MEA : *Enseigner* à au moins 7 également. Avec cette méthode, aucun élève ne peut acquérir une AF plus haut que son maître dans la formule qui lui a été enseigné.

Avec ces conditions, si un héros veut apprendre une formule de ce maître, une période d'au moins une semaine d'études intensives doit y être consacrée. Pendant cette semaine, l'enseignant et l'élève doivent se pencher sur la formule concernée au moins 4 heures par jour. La durée précise se monte à : La différence entre les valeurs d'AF de l'élève et de l'enseignant en nombre de jours. Cette période est doublée, si le professeur et l'élève utilisent des domaines de magie différents – par exemple l'élève est un Elfe et le professeur est un Druide- puisqu'ils possèdent une représentation et un protocole de la magie, différents. Toutefois, l'élève apprendra la formule dans une représentation habituelle pour lui.

A la conclusion de ce « temps d'apprentissage » l'élève doit réussir une épreuve de Sagesse (compliquée à +2 si l'enseignant et l'élève utilisent des domaines de magie différents et à +5 si un des deux est un Farceur). Si celle-ci réussit, il a le droit à une tentative d'augmentation pour l'Aptitude de Formule concernée.

Si l'élève a une AF de moins de 0 dans la formule à apprendre, il doit non seulement réussir son épreuve de Sagesse, mais en plus le professeur doit réussir une épreuve de *Enseigner* compliquée par la valeur négative de l'Aptitude de Formule de l'élève.

Si l'épreuve de Sagesse ou l'épreuve d'*Enseigner* est un échec, l'élève a suivi un mauvais chemin et tout le processus de l'étude doit être recommencé depuis le début.

Selon la capacité du professeur, la tentative d'augmentation est modifiée en conséquence (les bonus pour les valeurs d'*Enseigner* et d'AF sont cumulatives, vous ajouterez ces bonus au jet de tentative d'augmentation) :

MEA : Enseigner 10+ : +1

MEA : Enseigner 15+ : +2

MEA : Enseigner 18 : +3

AF de l'enseignant 10+ : +1

AF de l'enseignant 15+ : +2

AF de l'enseignant 18 : +3

Vous devriez tenir un registre précis sur ces tentatives d'augmentation, car pour 2 tentatives d'augmentation que le héros utilise ainsi, il perd une tentative d'augmentation à son prochain Niveau.

Entre amis, il est normal qu'ils n'exigent pas d'or l'un de l'autre ; il est probable que beaucoup de formules soient acquises par cette méthode. Maintenant, aussi longtemps que les héros n'augmentent pas de trop et ne se désintéressent pas de l'aventure, vous ne devriez pas leur mettre d'obstacle sur leur chemin...

Etudes des Ouvrages Magiques

La quatrième possibilité d'apprendre de nouvelles formules magiques et d'améliorer celles déjà acquises est la lecture attentive d'un livre de magie (d'une bibliothèque correspondante ou en sa possession). Cette possibilité est certes ouverte à tous les instruits en magie, mais presque exclusivement utilisée par les Magiciens, puisque les plus grands ouvrages magiques ont été écrits par eux-mêmes et utilisent par conséquent leurs langages de symboles et leurs formalismes.

Nous différencions dans le processus d'apprentissage, les différents ouvrages qui mettent à disposition une Thesis (desquels l'on peut apprendre une formule inconnue), les livres desquels l'on peut tirer une Thesis (qui nécessitent une étude en connaissance de la magie convenable) et les ouvrages de fond qui concernent les différentes spécialités et les applications particulières des lanceurs de sorts.

Pour l'apprentissage d'une Thesis présentée (si la formule n'appartient pas encore aux connaissances actives du Magicien), un Magicien a besoin d'autant de jours d'études intensives qu'il a de points en négatif dans l'AF de la formule concernée. Les Druides, les Elfes, les Géodes, les Sorcières et les Charlatans ont besoin du double de temps et les Farceurs, du triple. Si la Thesis est déjà disponible et que

le lanceur de sorts possède déjà la connaissance active de la formule, une semaine d'études intensives permet un jet de tentative d'augmentation pour l'Aptitude de Formule concernée.

Si le livre contient les bases et la théorie d'une Thesis (donc, qui ne contient pas une Thesis même) que l'instruit en magie disposé à apprendre, connaît déjà, il peut essayer d'élucider ces secrets plus profondément : Si le Magicien consacre une semaine pleine de sacrifices à la Thesis et à sa description, il bénéficie d'une tentative d'augmentation pour l'Aptitude de Formule correspondante. Les autres instruits en magie doivent passer le double ou le triple de ce temps (cf. plus haut).

Le Thesis est donc aussi détaillé que les connaissances de celui qui l'a écrit. En tant que MJ vous pouvez déterminer que le livre ne peut être utilisé que jusqu'à une certaine valeur d'Aptitude de Magie spécifique et que pour des études plus poussées, il vous faut un autre livre plus détaillé ou consulter un maître d'instruction. (remarque : on peut d'ailleurs, pour certaines formules, reconnaître par quel « vieux maître », il a été écrit – bien sûr, toujours avec une bonne valeur en connaissance de la magie).

Les ouvrages de fond, ne contiennent aucune Thesis et sont donc moins appropriés pour l'amélioration des Aptitudes de Magie mais néanmoins, on peut en tirer quelques sujets sur diverses formules : Pour acquérir un jet d'augmentation pour n'importe quelle formule de la spécialité traitée, un instruit en magie doit y consacrer quatre semaines d'études. Toutefois, on peut trouver après ces quatre semaines d'études des informations sur deux formules en même temps (c.-à-d. une tentative d'augmentation pour deux formules différentes de la même spécialité, peut être tentée).

Notez svp que même si beaucoup de livres de magie offrent des jets sur différentes Aptitudes et Aptitudes de Formule ; ces jets sont seulement disponibles après une Epreuve d'Aptitude de Lecture réussie avant les procédures d'apprentissage spécifiées ici. Pour plus de détails concernant les livres de magie, vous consulterez le chapitre « **Bibliothèque Magique** » du volume « **Mysteria Arkana** ».

La consultation dans une bibliothèque coûte entre 1 Pièce de Cuivre et 1 Talent d'Argent par jour, ce à quoi viennent naturellement encore s'ajouter les frais d'entretien courants et les dépenses pour le parchemin et le matériel d'écriture. L'acquisition d'un livre de magie, coûte selon l'importance de l'ouvrage – entre 25 et 2000 Ducats.

Le Temps d'Etudes

Dans cette section et aussi dans les différents passages des règles de magie, les notions d'études, études intensives et études pleines de sacrifices sont utilisées maintes fois. Ces expressions sont utilisées pour savoir combien de temps un instruit en magie doit consacrer pour s'approprier une valeur d'Aptitude de Formule ou une formule magique.

Dans ces cas, les *études* signifie que le lanceur de sorts doit passer au moins 2 heures par jour pour acquérir les connaissances souhaitées, *études intensives* qu'il doit passer 4 heures par jour, *études pleines de sacrifices* qu'il ne peut se soucier pendant le temps d'apprentissage que de ses besoins élémentaires (c.-à-d. environ 8 heures par jour d'entretien avec un maître d'instruction ou de consultation d'un livre et ne peut en aucun cas partir à l'aventure). En outre, les études pleines de sacrifices signifient que l'instruit en magie est tellement pris par son activité, qu'il ne peut se concentrer sur aucune autre étude.

Il est naturellement possible, au lieu de passer une semaine d'études pleines de sacrifices, de passer quatre semaines d'études « simples » ou au lieu de deux semaines d'études intensives, une semaine d'études pleines de sacrifices, cependant dans le premier cas, le Magicien ne peut se consacrer à aucune autre recherche comme spécifié dans les études pleines de sacrifices, ce genre d'études occupe tellement l'esprit qu'un autre apprentissage est tout bonnement impossible. Toutefois, dans ce cas il peut se consacrer à ses activités diurnes.

Si des épreuves sont exigées durant cette période d'études, elles doivent être étalonnées à intervalles réguliers sur la période, une épreuve loupée signifie que la dernière section d'apprentissage n'a servi à rien et doit être répétée.

LES HEROS INSTRUITS EN MAGIE

Le Magicien

(...)

Toile de Fond

De temps en temps en Aventurie, viennent au monde des enfants dont la croissance est accompagnée d'événements étranges : une pomme qu'ils ne peuvent atteindre saute soudain de la table vers eux ; un enfant qui veut les frapper, se tord de douleurs tout à coup de façon inexplicable.

Parfois, les forces parapsychiques d'un tel enfant s'éteignent à l'âge adulte avant que quelqu'un l'ai remarqué, cependant le plus souvent, les parents le remarque. Les prêtres et savants diront que l'enfant possède « le don » ou « la force ». Et puisque dans beaucoup de régions les Magiciens appartiennent aux professions les plus estimées, les parents accompagnent leur rejeton dès qu'il a atteint sa dixième année, dans une académie de Magiciens pour le présenter au recteur.

Si l'enfant réussit l'examen détaillé et pénible effectué par l'ensemble du corps enseignant de l'académie, il est admis dans la maison. Pendant au mois huit ans, les garçons et les filles visitent les classes des différents maître Magicien, ils apprennent la lecture et écriture, des notions de base d'alchimie, l'histoire, le calcul, la philosophie, la démonologie et d'autres sciences, cependant, leur est inculqué avant tout comment orienter et contrôler leur don afin de pouvoir les utiliser.

Pendant tout le temps de l'apprentissage à l'académie, il est strictement interdit aux élèves de faire usage de la magie en dehors des murs de celle-ci. Le temps d'études dans l'académie finit par un examen de fin d'études dans lequel, entre autres choses, une démonstration des formules instruites doit être exécutée. Une fois l'examen réussi, le sceau de l'académie est tatoué dans la paume de la main gauche du jeune Magicien, il reçoit comme autre distinction visible de leur pouvoir, un bâton magique en bois d'orme de sang ou de chêne de pierre.

Il y a les Magiciens –et ils ne sont pas un petit nombre- qui dès la fin de leurs études en académie se replongent à nouveau dans l'étude des arts des arcanes. Ils consacrent leur vie entière à la recherche de nouvelles connaissances dans les sciences les plus surnaturelles et les plus mystérieuses. Pour eux, leur salle de travail devient leur monde, ils éprouvent la vie quotidienne comme un dérangement ennuyeux de leur activité.

Et il y a un deuxième groupe auquel appartiennent ces jeunes Magiciens qui veulent connaître la vie, les pays lointains, les endroits étranges, pour de cette façon, acquérir des expériences pour leurs recherches magiques et pour se faire un nom dans le « monde réel ».

Les plus courageux et les plus assoiffé de connaissances d'entre-eux ne se joignent pas aux grandes expéditions bien payées dans le grand Nord ou dans le lointain Pays de l'Or, mais errent avec quelques compagnons, toujours à la recherche d'aventures dans lesquelles ils peuvent améliorer leur force dans les arcanes et se mesurer avec des pouvoirs du temps passé ou des sphères étrangères : Tout est question du joueur Magicien.

Le Rôle du Magicien

La conduite d'un rôle de Magicien fraîchement créé fait sans doute partie des tâches les plus difficiles du jeu de rôle. Essayer de vous imaginer dans l'esprit d'un jeune savant intelligent, un peu étranger au monde qui considère ce qui l'entoure avec arrogance mais toujours avec un regard curieux.

Il y a certainement de vieux Magiciens puissants, qui maîtrisent parfaitement leur art, et pourtant les plus sombres d'entre-eux n'ont que haine et méchanceté dans leur cœur. Le Magicien emploiera donc ses forces surnaturelles seulement pour faire « le bien » ou au service de la science. La vie lui apprendra bientôt à quel point il est difficile de tirer une ligne de séparation claire entre « le bien » et « le mal », et que dans un monde comme l'Aventurie, seuls les héros les plus capables et les plus puissants peuvent se permettre de défendre infatigablement leurs franchises convictions.

Il n'est donc pas étonnant que les Magiciens qui peuvent éteindre une vie d'un claquement de doigts se parent d'arrogance et de cynisme bien qu'ils soient restés fidèles à leurs principes moraux. En vérité, le monde ne pourra jamais élucider l'âme des Magiciens.

Si vous décidez de jouer un Magicien, vous devriez mélanger les premières traces d'idées données ci-dessus de soif de connaissances et d'un peu de naïveté, avant tout au contact des gens. Le Magicien est très fier de son art et l'amour des grands gestes et un peu pathos (pleins d'emphase et plus ou moins incompréhensibles) font partie d'un véritable Magicien. Murmurez de temps en temps quelque chose d'incompréhensible, émettez des hypothèses prolixes et rejetez-les l'instant d'après. Le Magicien, pour philosopher, préférera souvent le faire devant un bon verre de vin.

Et avant tout, pratiquez la magie qui est à votre disposition. Même avec votre faible Energie Astrale de départ, vous ne devez pas empêcher de résoudre des situations épineuses avec les moyens qui sont propres à votre Magicien – Les Magiciens, s'appellent des Magiciens parce qu'ils pratiquent la magie.

Citations

« Risquée, risquée, votre thèse, très cher. Avez-vous déjà lu une fois les écrits de Sphagitos de Belhanka ? Non ? je pensais... »

« Par tous les enfers ! c'est un véritable FULMINICTUS que vous maîtrisez là, fille des prairies »

« Au nom d'Hésinde et de tous ses frères et sœurs, au nom de Mathazilels, qui domine le coucher du soleil jusqu'à ce qu'il se lève, et au nom de ton maître aux plusieurs cornes Amazereth, je t'ordonne... »

« Je dis que c'est un vieil artefact protoTulamide d'origine. Il contient un Cantus triphonique à effet manipulateur transformable, dans le contact de réversibilité...Quoi ? Valeur ? J'en sais fichtrement rien ! Vous m'avez pris pour un marchand ambulant ou quoi ? »

Vêtements et Armes :

Que se soit parce que beaucoup de Magiciens n'aiment pas se cacher ou que se soit parce que la plupart des hommes et femmes instruits en magie sont vaniteux – ils se tournent presque tous vers des vêtements dans lesquels on les reconnaîtra : de hauts chapeaux pointus ou bonnets encornés, un chaud manteau de voyage fourré à l'intérieur et richement brodé de soie avec des ornements garnis de symboles des arcanes font partis des habits quotidiens des Magiciens voyageurs- ils cachent rarement leur tenue. Le bâton magique est le plus souvent à hauteur d'épaule, incrusté de runes et de signes qui le rende incassable et du signe de la corporation du Magicien dans tous les cas.

La plupart des adeptes ont été instruit dans l'art du combat au bâton et savent très bien utiliser ce dernier comme une arme. Les poignards d'ornement et de rituel des Magiciens peuvent également être utilisés en combat, et récemment, on trouve des Magiciens qui savent se servir parfaitement d'un fleuret. Les armes plus lourdes et presque toutes les armures sont une horreur pour les Magiciens puisqu'elles limitent leur liberté d'action nécessaire à la magie, de plus le fer n'est pas favorable aux forces magiques. Dans les situations de dangers réels, on peut voir un Magicien équipé d'une cotte matelassée (Wattierten Wafftenrock), autrement, ils comptent surtout sur leurs forces magiques.

Particularités :

Comme déjà mentionné ci-dessus, l'usage d'armes lourdes et d'armures est étranger aux Magiciens et est interdit presque partout par les supérieurs des guildes de Magiciens. Dans le jeu, cela veut dire que les Magiciens ne peuvent utiliser des armes à plus de 1d6+2 PI et des armures de plus de 2 de PR.

Même si certains Magiciens utilisent des armures plus lourdes, ils ne s'habituent jamais à une armure de cuir ou à une protection plus massive : pour chaque point de PR au-dessus de 2 pour une armure, un point doit être ajouté à l'Entrave (EN (BE)) respective. Les armures de fer ne sont en principe pas utilisées, puisqu'elles handicapent fortement le lanceur de sorts (cf. « **Ni Lien, Ni Chaîne** » du « **Mysteria Arkana** »).

En tant que connaisseur de l'art des arcanes, le Magicien connaît les trucs et artifices de son métier, il reçoit donc un bonus de 2 points à sa Résistance à la Magie.

Arrangement des Aptitudes :

Les Magiciens viennent certes, de toutes les classes sociales mais s'ils entrent comme élève dans une académie, toutes les différences s'estompent entre les statuts. Ici seuls les maîtres d'instructions consultés et les livres étudiés déterminent quelles connaissances minimales doit posséder un Magicien avant de recevoir le sceau de sa corporation. Ces connaissances peuvent être très différentes d'une académie à une autre (cf. liste des académies page 87), mais en gros, les Magiciens possèdent des valeurs semblables, même les différences régionales sont insignifiantes. **(sic !)**

Les faits sont différents, si l'élève a reçu sa formation chez un *maître d'instruction personnel*. Les instruits en magie habitants la forêt inculqueront sûrement à l'élève des connaissances solides en botanique et en zoologie ainsi que dans les Aptitudes de Nature, mais négligerons les Aptitudes Sociales et les connaissances théoriques, tandis qu'un théoricien pur tourmentera l'élève avec l'histoire, les théories magiques et les anciennes langues et ne lui montrera pas le plus petit souffle du « monde réel ». Un maître d'instruction se consacre tellement à la magie que le jeune Magicien ne peut lancer aucun jet de tentative d'augmentation pour ses Aptitudes au début du jeu, par contre, avec cette méthode, il reçoit 70 tentatives pour l'augmentation de ses Aptitudes de Formules...

Montée de Niveau :

A l'acquisition d'un nouveau Niveau, le Magicien peut lancer 1d6 et distribuer le résultat du dé entre l'EV et l'EA.

Les Magiciens reçoivent 20 tentatives par Niveau pour l'augmentation de ses Aptitudes, et 50 tentatives pour améliorer ses Aptitudes de Formule. A chaque Niveau, ils peuvent transformer 5 tentatives d'AF en tentatives d'augmentation d'Aptitudes. En outre, ils peuvent dépenser 10 tentatives d'AF pour réaliser une *Intense Méditation* grâce à laquelle il recevra 1d6+2 points d'Energie Astrale permanents.

Vous trouverez dans le volume « **Mysteria Arkana** », beaucoup d'autres informations sur les Magiciens, concernant leurs philosophies, leurs positions devant le droit et la loi, leurs coutumes et autres.

Le Magicien au début du jeu

Conditions :

Sagesse : 13+

Charisme : 12+

Curiosité : 6+

Superstition : 4 maximum

Origine, Statuts des Parents (d20) :

01-04	Pauvre	Orphelin, accède à une académie grâce à une bourse ou à une relation Humaine/Elfe.
05-13	Moyen	Enfant d'artisans, de Magiciens voyageurs ou de simples Prêtres.
15-19	Riche	Enfant de hauts Prêtres, de Magiciens connus ou de riches commerçants.
20	Noble	Enfant de la noblesse. En tant que Magicien, il est exclu de la succession et ne peut se charger d'un fief.

Couleur de Cheveux :

01-07	08-10	11-12	13-15	16-17	18-19	20
Noir	Brun	Roux	Châtain Foncé	Châtain Clair	Blond	Albinos

Taille : 160 +1d20 +3d6 (164-198 demi-doigts/cm)

Poids : Taille – 110 Pierres/kg

Energie Vitale : 25

Energie Astrale : 30

Formule de départ : Dépend de l'académie.

Carrière de Magicien pour les Elfes et les Nains ?

Comme nous l'avons déjà indiqué dans le volume « **Avec le Manteau , l'Epée et le Bâton Magique** », dans le jeu, il est possible qu'un Magicien (ou un Guerrier ou un Médecin...) venant de n'importe quel peuple d'Humains d'Aventurie mélange à la fois les caractéristiques de sa classe et de son origine. Pourquoi ne serait-il pas le cas pour les peuples non-humain, Elfes et Nains ?

Maintenant, il est possible, en effet (mais ça n'arrive que très rarement) qu'un Elfe ou un Nain se joint à une académie. Chez les Elfes, seul le Haut-peuple qui maintient un contact plus fort avec les humains s'y joint tandis que chez le petit peuple, où les talents magiques ne se manifestent de toute façon que très rarement, ni les Nains d'enclume (métal), ni les Nains de minerai (diamant) n'auraient l'idée de s'occuper de plus près de « travaux de lézards », leurs propres Géodes sont déjà trop surnaturels pour eux.

Pour qu'un héros non humain devienne Magicien, il doit réunir en lui le meilleur des deux mondes, les conditions de création des deux types de héros, donc un Magicien Elfe des Prairies doit avoir (IN : 13, CH : 12, AG : 12, AV : 4 maximum) et un Nain (DE : 12, FO : 12, AV : 6 au moins, CL : 4 maximum).

Les Nains et les Elfes qui se sont décidés pour une carrière de Magicien, utilisent les valeurs de départ d'Aptitude du Magicien, mais avec les modifications suivantes :

Nain : Voler -2, Equitation -3, Nager -5, Self-Control +1, Danser -1, Résistance à l'Alcool +1, Connaissance de la Nature Humaine -1, Evaluer +1, Se Camoufler -4, Prévisions Météorologiques -2, Physique +1, Astronomie -2, Chanter -1, Perception +1

Elfe : Contrôle du Corps +1, Danser +2, Séduction +1, Etiquette -1, Connaissance de la Rue -1, Evaluer -1, Orientation -1, Survie +1, Alchimie -2, Droit -2, Compétences en Guérison des Maladies +1, Musique +2, Chanter +2

Ces changements concernent seulement la carrière de Magicien (aucune autre profession humaine) puisque les Elfes et les Nains doivent entrer très tôt dans une académie et n'ont donc pas la possibilité de se former dans les Aptitudes typiques de leur peuple respectif.

Les Magiciens Elfiques ne s'occuperont jamais –bien que les *Badocs* de leur propre peuple le font- de Démonologie, tandis que les Nains liés au monde réel, ne développeront jamais de bons sentiments à l'égard de la magie d'Illusion.

Les Demi-Elfes peuvent devenir Magicien sans restriction. Ils ne sont ni soumis aux restrictions particulières, ni aux avantages spéciaux ; Ils utilisent en tout point les règles du jeu concernant les Magiciens.

Maîtres d'Instruction Personnels

Il faut un long moment d'apprentissage pour que le Magicien puissent s'appeler Adeptes ou Magister. Seul un petit nombre savent qu'il y a bien un tiers des Magiciens qui n'ont jamais eu d'enseignement académique, mais ont été formés par un *maître d'instruction personnel*.

Ceci s'applique surtout dans les régions dans lesquelles les écoles et les halls de magie n'existent quasiment pas, donc dans une petite ville de ces régions, le « savant indépendant » est à l'ordre du jour.

La diffusion incontrôlée des forces des arcanes est très mal vue dans l'Empire, où l'inquisition fait poursuivre les Magiciens sans signe de corporation et tous les élèves d'un maître d'instruction non rattaché à une académie qui n'ont donc pas passés les examens qui prévalent d'une école de magie reconnue.

Le Maître d'Instruction

Pour se nommer maître d'instruction, il ne suffit pas de connaître « dans une certaine mesure » la magie et l'alchimie. D'un maître d'instruction, sont exigées de profondes connaissances dans les formules à enseigner, une connaissance de l'enseignement et une maturité d'esprit. Si un Magicien ne satisfait pas à ces exigences, il ne reçoit pas l'autorisation d'instruction dans l'Empire, tandis que dans d'autres régions où la magie est beaucoup moins réglementée légalement, il pourra probablement enseigner.

En termes de règles, cela veut dire : Un Magicien peut transmettre une formule que s'il possède une Aptitude de Formule dans celle-ci d'au moins 7 et une valeur de 7 minimum dans l'Aptitude Enseigner. La maturité d'esprit est représenté par l'expérience, donc un Niveau d'Expérience de 7 est également exigé. Une bonne collection de livres de magie doit être également disponible, environ une douzaine d'ouvrages standards peut suffire.

En outre, un maître d'instruction doit disposer de suffisamment de moyens pour garantir à son apprenti, au moins un toit sur sa tête et un repas quotidien. Celui qui est équipé ainsi peut donc prétendre recevoir des étudiants, soit il attend que ceux-ci se présentent à lui soit il parcourt le monde à la recherche d'enfants doués.

Ce doit être des enfants, car plus l'élève est âgé plus il devient difficile pour lui de retenir les bases de la magie. Le meilleur âge pour les apprentis Magiciens se trouve entre neuf et treize ans.

Le maître d'instruction doit également veiller sur son ou ses élèves, au début pour qu'ils prennent soin et ne brisent pas les ustensiles très cher du laboratoire, plus tard pour qu'ils réalisent correctement les gestes, traduisent convenablement les livres en Bosperano et bien d'autres choses du même genre. Ainsi un maître d'instruction est donc occupé 3 heures par jour pour chaque élève, temps qu'il ne pourra naturellement pas consacrer à ses propres études et recherches.

La formation d'un Magicien par un maître d'instruction dure environ 7 ans, le maître doit donc planifier sa vie en conséquence, ne pas prévoir de déplacement lointain et ne surtout pas partir à l'aventure.

A la fin des 7 années, le maître d'instruction est tenu d'examiner soigneusement les connaissances de l'étudiant, avant de lui remettre sa « lettre de compagnon » et de lui tatouer son sceau personnel, car pour les trois années suivantes, il peut être rendu responsable des fautes et actions de son élève. Le sceau personnel ainsi que les sceaux de corporations ressemblent aux cachets de sceaux habituels, mais ceux-ci sont tatoués magiquement avec une encre insoluble particulière chargée d'Energie Astrale.

Comme déjà mentionné, les règles suivantes sont valables dans l'Empire : celui qui veut instruire un élève, se présente avec son apprenti dans l'académie de son pays natal ou dans une école où il est bien connu. Le recteur de l'académie fixe avec le Magicien quelles sont les formules qui vont être instruites à l'élève pour que celui-ci puisse acquérir le signe de corporation de l'académie. Après la conclusion de l'apprentissage, l'étudiant doit se présenter en personne à l'académie de son maître pour se faire examiner pendant 3 lunes sur la magie et les formules fixées. Si un candidat paraît inadapté, que ce soit parce qu'il ne s'est pas révélé assez versé dans les arts des arcanes, que ce soit parce qu'il a un manque de conscience du devoir ou parce qu'il est incapable d'utiliser de manière responsable ses pouvoirs, le sceau de corporation peut lui être refusé, l'obligeant à continuer sa formation pendant un autre cycle des douze ou l'écartant totalement s'il se révèle complètement inadapté.

L'Apprenti

Devenir l'apprenti (ou, comme ils aiment volontiers s'appeler : Scholar – tandis que les élèves d'une académie sont connus sous la désignation de Studiosus) d'un Magicien non rattaché à une académie est souvent plus simple pour un enfant que de trouver raccordement à une académie. Il n'est pas rare qu'un Magicien voyageur reconnaisse assez tôt les capacités magiques d'un garçon ou d'une fille et le suive alors pendant un ou deux ans.

Si l'enfant lui paraît adapté : il tape alors à la porte des parents (l'enfant est âgé entre 9 et 13 ans) et achète son élève en offrant un sac d'or, généralement accepté par les parents. Pour cette raison, les plus grands scholars viennent aussi des familles les plus pauvres qui ont donc un besoin amer de l'or du Magicien mais se réjouissent quand même d'avoir une bouche de moins à nourrir dans la maison. (les parents riches dépensent souvent des sommes énormes pour faire examiner leur enfant dans une académie afin de détecter la moindre étincelle de capacité magique). C'est une méthode barbare, mais elle n'est pas inhabituelle : les artisans voyageurs récupèrent fréquemment leurs apprentis ainsi.

Le plus souvent, durant les trois années qui suivent, le scolar n'apprend presque rien des forces des arcanes, il apprend toutefois comment nettoyer les appareillages alchimiques, dépoussiérer prudemment les vieux folios ou effectuer les courses.

Quand le maître estime que le moment est venu, il commence la formation par de longues pratiques de concentration fatigantes sur la maîtrise de l'accumulation de la force astrale sur des formules qui ne provoquent aucun effet avant de s'attaquer aux premières vraies formules.

Ce processus d'apprentissage dure une autre année et l'instruction est accompagnée par la philosophie du maître, l'étude des vieilles et nouvelles langues, les bases de l'alchimie et beaucoup d'autres choses, naturellement, le coût budgétaire de ces aspects n'est pas à négliger.

S'il s'agit d'un maître d'instruction personnage non joueur, en tant que MJ, vous devez fixer dès maintenant quelles sont les treize formules qu'ils maîtrisent parfaitement et qu'il va donc pouvoir enseigner au scolar. Sur ces 13 formules, 9 seront d'origine elfique, druidique ou de guildes de magie, le reste, sera en cohérence avec les meilleures relations magiques du maître d'instruction, toutefois se ne sera jamais des formules de Farceurs ou de Sorcières. Le scolar passe les trois prochaines années dans le perfectionnement de ses capacités dans les arcanes, donc dans l'apprentissage des formules magiques que le maître lui a enseigné. Après avoir prouvé sa connaissance dans les gestes nécessaires au contrôle partiel des 13 formules, il reçoit des mains de son maître la lettre désirée ou le sceau personnel du professeur et peut maintenant s'appeler Adeptes et parcourir le monde s'il n'a pas décidé de se consacrer d'avantage à d'autres services de son maître.

Le maître d'instruction exigera une rémunération appropriée pour ses services, que ce soit par le biais de pièces sonnantes et trébuchantes, ou encore par la promesse de tenir et suivre certaines valeurs ou même en lui rapportant un artefact ou un livre spécifique. La connaissance de la magie est presque un trésor sans prix, les héros ne devraient jamais l'oublier. Qui sait, peut-être que la prochaine aventure du jeune Magicien avec ses amis pour payer le prix exigé pour les efforts de son futur professeur sera par exemple, trouver une écaille du légendaire Shafir.

Un Magicien qui n'a pas acquis ses connaissances dans une académie, mais chez un maître d'instruction personnel, commence le jeu avec les mêmes valeurs de départ en AF qu'un Magicien d'académie, cependant les valeurs de départ dans les Aptitudes peuvent se distinguer fortement d'un universitaire, après la décision du MJ. Il dispose donc également de 20 jets de tentatives d'augmentation pour ses Aptitudes et de 50 jets pour ses Aptitudes de Formule. 5 jets d'AF peuvent aussi être consacrés aux Aptitudes et 10 jets d'AF peuvent aussi servir à une Intense Méditation.

De plus, le scolar peut choisir 13 formules, dont au moins 9 doivent compter parmi les formules de guildes de magie, à ces formules de maison il peut encore distribuer au début du jeu, 27 jets de tentatives d'augmentation. Les formules de maison peuvent être augmentées comme d'habitude de 3 points par Niveau, les autres formules de guildes de 2 points par Niveau et toutes les autres formules de 1 point par Niveau. Les scholars d'un maître d'instruction personnel ne possèdent toutefois pas de connaissance particulière dans une spécialité. Par la suite, durant le cours de leur vie, les scholars sont traités comme des Magiciens d'académie pour tout ce qui concerne les augmentations de leurs Aptitudes, AF, EA et EV.

Le scolar ne commence sa carrière avec rien d'autre que ses vêtements, son bâton magique et si son maître est généreux, une bourse de 10 Ducats.

Si vous avez déjà un Magicien expérimenté dans vos joueurs, vous pouvez naturellement introduire l'apprenti comme un scolar de ce maître émérite dans les arts des arcanes. Pour cela, vous vous tournerez dans les règles présentées dans « **Avec le Manteau, l'Epée et le Bâton Magique** ». Il serait sûrement très intéressant de diriger un scolar de 14 ans pour ses premières aventures, ce serait un défi au jeu de rôle plein de promesses.