

ARS MAGICA 5ÈME EDITION

Règles rapides (by Ben)

Qu'est-ce que Ars Magica ?

Tout d'abords, Ars Magica est un jeu avec beaucoup de règles car il y a beaucoup de cas spécifiques (par exemple : magie spontanée, magie avec formules, magie rituelles, etc)... *J'essaierai bien sûr de les aborder et de les faire découvrir progressivement.*

En règle général, pour faire une action, on jette 1d10 et on ajoute la caractéristique et la compétence associées à l'action. Si on dépasse le seuil de difficulté, l'action est réussite.

L'univers correspond à notre moyen-âge. Plus précisément, l'histoire se passe aux alentours de l'an 1210. Le monde est encore essentiellement rural (80% de paysans dirigés par une noblesse d'épée), mais une noblesse de Lettre existe déjà dans les grandes villes. L'Eglise augmente son influence chaque jour et il est courant de voir des miracles s'accomplir.

Ars Magica peut être un jeu politique car :

- L'ordre d'Hermes (Ordre de Mages dont vous faites partie) a établi des tribunaux qui jugent du comportement de ses membres
- La noblesse comprends les seigneurs qui peuvent avoir droit sur les terres
- Le clergé peut posséder et avoir droit sur les terres en tant que seigneurs, mais ils peuvent en plus s'intéresser aux activités hérétiques.

Ars Magica est un aussi et surtout un jeu de campagne car l'histoire se déroule sur de nombreuses décennies.

Tout d'abords, dans la pratique, le jeu se compose en 2 phases : une phase de jeu avec les personnages (comme dans l'ensemble des jdr), et une phase de gestion des ressources ou chaque tour dure une saison en jeu (3 mois donc).

Le développement (l'XP) peut autant se gagner dans les 2 phases.

Ensuite, le jeu a la particularité de vous faire jouer plusieurs personnages : 1 mage, 1 compagnon, et enfin des serviteurs que vous partagez avec les autres joueurs.

Le lieu de résidence, appelé alliance, se développe avec le temps selon les choix des personnages.

On définit l'alliance selon son développement en terme de saison : Printemps (debut) – Ete (Apogée) – Automne (Declin mais maximum d'influence) – Hiver (Fin)

Personnellement, j'aimerais bien qu'on joue la construction de l'alliance. Aussi on commencerait en printemps avec peu de ressources. Ce sera aux joueurs de les trouver, et cela donnera aussi aux joueurs l'occasion de développer l'alliance qu'ils veulent/imaginent. Qui plus est, au lieu de commencer avec des relations politiques toutes faites, ce sera à vous de les créer/entretenir et voix choix auront réellement des conséquences.

Au niveau des ressources et des finances, on peut jouer avec des comptes précis, ou bien avec des estimations globales.

Personnellement, je trouve que les comptes précis sont intéressants. Par exemple, pour avoir de plus grands sorts, vous voudrez peut-être avoir un laboratoire mieux équipé. Or cela demandera plus

d'argent d'entretien. Donc vous pourriez alors vouloir augmenter vos revenus. Ce qui peut vous amener à faire des choses que vous n'auriez pas faites autrement, y compris devoir conquérir des terres, augmenter votre production par la magie, négocier des marchés avec des vulgaires, etc. Ce que je propose, c'est qu'à la création, je fasse la fiche de votre alliance précise et que je la tienne à jour sur google+. Ensuite, lorsqu'on fera les phases de gestion des ressources, je vous expliquerai un peu plus en détails.

Les Mages

Les Mages sont des personnages puissants. Le Don donne la capacité de manipuler la magie mais provoque l'apathie des gens « normaux ».

En Europe, un ordre s'est créé, appelé Ordre d'Hermes qui a réuni les mages sous 13 clans différents.

- La maison Bonisagus est spécialiste de la théorie de la magie.
- La maison Verditus se spécialise dans l'enchantement et l'artisanat.
- La maison Tylalus est spécialiste de l'affrontement.
- La maison Tremere est un clan très hiérarchisé et strict, qui maîtrise les duels rituels (Certamen).
- La maison Flambeau est spécialiste du feu.
- La maison Quaesitor est la maison des juges.
- La maison Mercere est la maison des messagers.
- La maison Jerbiton est très proche des vulgaires (gens normaux).
- La maison Merenita est très proche du peuple féerique.
- La maison Criamon est spécialiste des énigmes.
- La maison Bjornaer est constituée de changeur de formes.
- La maison Ex-Miscellenae regroupe les mages non-hermétiques qui ont rejoint l'ordre.

Quand ils sortent de l'apprentissage où bien quand ils sont reconnus mage par l'ordre, les mages prêtent serment. Le serment les engage sur bien des points, notamment sur les relations avec les vulgaires, le clergé, les fées, etc. (Je vous passerai le serment dans un ensemble de documents sur google+.)

La Magie : lancer des sorts

La magie se décline en Arts: les techniques et les formes que l'on combine.

Les techniques sont: créer (CREO), détruire (PERDO), connaître (INTELLIGO), contrôler (REGO) et transformer (MUTO).

Les formes sont: eau (AQUAM), feu (IGNAM), terre (TERRAM), air (AURAM), végétaux (HERBAM), animaux (ANIMAL), imagination (IMAGINEM), corps (CORPUS), esprit (MENTEM), magie (VIM).

Lorsqu'on jette un sort, on lance 1d10 et on ajoute la technique et la forme. La réussite s'évalue par rapport au niveau du sort (N) :

- $N < \text{Résultat} \Rightarrow$ le sort est lancé
- $N-10 < \text{Résultat} < N \Rightarrow$ le sort est lancé mais vous avez un point de fatigue
- $\text{Résultat} < N-10 \Rightarrow$ le sort n'est pas lancé et vous avez un point de fatigue

Il existe grossièrement 3 types de magie : la magie spontanée (faible mais très libre), la magie formelle (avec les formules apprises), la magie rituelle (plus puissante).

Pour la suite, considérons que la valeur standard de lancement est :

$$V = \text{Technique} + \text{Forme} + \text{ENE} + \text{Aura}$$

Avec ENE votre valeur d'ENERGIE (une des caractéristique) et Aura le bonus d'Aura où vous vous trouvez.

Magie spontanée

Vous pouvez tenter de faire n'importe quel effet. Vous me direz l'effet minimal que vous souhaitez faire, j'en déduirai un Niveau minimal. Si votre Résultat est supérieur au niveau, le sort est lancé. Vous pouvez de plus choisir d'«encaisser» un point de fatigue pour être plus efficace.

- Magie spontanée Fatigante :

$$R = \text{Résultat} = (V+1d10)/2$$

- Magie spontanée Non-Fatigante :

$$R = \text{Résultat} = (V)/5$$

A noter qu'il existe 3 options pour la magie spontanée :

- Utiliser du vis brut (éléments qui contiennent de la magie) pour «booster» vos effets
- Faire une incantation rapide (pour lancer un sort en défense hors de votre tour, *mais je pense que je modifierai ça pour faire plus simple*)
- Faire une incantation cérémonielle qui prend plus de temps mais qui permet de gagner en puissance (Ajoute à **V** vos valeurs dans les compétences *Arts Libéraux* et *Philosophie*)

Magie formelle

Vous pouvez apprendre des sorts pour lancer en 1 tour des sorts avec des effets beaucoup plus puissants.

$$R = \text{Résultat} = V+1d10$$

Magie rituelle

Avec la magie rituelle, vous prenez plus de temps, mais vous gagnez en puissance. C'est le seul moyen de lancer un sort d'un niveau supérieur à 50, et d'avoir une durée de l'ordre de l'année.

$$R = \text{Résultat} = V + 1d10 + \text{Arts Libéraux} + \text{Philosophie}$$

Pour lancer un rituel, tous les 5 niveau de sort, il vous faut :

- dépenser un point de vis brut
- passer 15 min à incanter.

Autres élément à connaitre

Parfois, il est possible qu'on vous demande un jet de concentration pour voir si vous réussissez à rester concentré. La *Concentration* est une compétence qui se jette avec la caractéristique *Energie (ENE)*.

$$\text{Jet de concentration} = \text{ENE} + \text{Concentration} + 1d10$$

Le seuil de réussite sera donné en fonction du contexte.

Parfois, la cible a une résistance magique (comme c'est le cas avec les mages ou bien avec les créatures magiques). Si la pénétration magique de votre sort est supérieure à cette résistance magique, alors le sort passera.

En gros, votre pénétration magique est égale au résultat de votre lancement, auquel on soustrait le niveau du sort. Vous avez également des bonus, au moins égales à votre niveau dans la compétence *Pénétration* que l'on peut faire augmenter en utilisant des liens mystiques avec la cible. Donc :

$$\text{Pénétration} = R - N + [\text{BONUS}]$$

$$\text{Et } [\text{BONUS}] = (\text{Pénétration} + \text{Maîtrise du Sort}) \times (1 + \text{Lien Mystique} + \text{Liens Sympathiques})$$

Je vous expliquerai en détail les termes inconnus. ^_^

La Magie : activité de laboratoire (Enchantement et autres jeux)

Pour toutes les activités de laboratoires, on utilisera le Totale de laboratoire (T) avec :

$$T = \text{Total de Laboratoire} = \text{Technique} + \text{Forme} + \text{INT} + \text{Théorie de la Magie} + \text{Aura}$$

Avec: Technique : Creo, Perdo, Muto, etc.
Forme : Aqua, Ignem, Animal, Imaginem, etc.
INT = valeur de la caractéristique *INTELLIGENCE*
Théorie de la Magie : Compétence
Aura : Niveau de l'Aura où se trouve le laboratoire

De plus, il vous faudra souvent du vis, c'est à dire de l'énergie magique stockée dans un matériaux. Vous pouvez le trouver sur votre domaine (souvent difficile à trouver ou à récolter), mais également le fabriquer.

Dans la nature, vous pouvez trouver du vis brut de chaque Forme ou Technique. (Ainsi il existe par exemple du vis AQUAM, IGNEM, mais également du vis CREO ou MUTO.)

En une saison, vous pouvez utiliser autant de point de vis que votre niveau de *Théorie de la magie* multiplié par 2. (Il est conseillé d'avoir au moins 3 en *Th. De la magie* en debut de jeu.)

Ci-dessous les différentes activités de laboratoire.

Fixer un lien mystique (utile pour avoir plus de pénétration magique sur une cible)

Les liens mystiques trouvés ne sont pas permanents. Pour les rendre permanents et plus puissant, il faut passer une saison en laboratoire et dépenser un point de vis VIM

Extraire du vis (fabrication)

Vous pouvez extraire du vis de l'aura magique où se trouve votre laboratoire. Pour chaque saison, vous obtenez 1 point de VIM pour chaque tranche de 10 point de T (Total de Laboratoire).

Transfert de Vis

Avec le transfert de vis, vous pouvez transférer du vis d'un objet à un autre.

En une journée, vous pouvez transférer le vis d'un objet à un autre. Ceci peut se faire en parallèle d'une autre activité.

La contenance maximale d'un objet en vis dépend de sa qualité/robustesse/noblesse.

Enchantement à charge

L'objet a un effet utilisable à volonté jusqu'à ce que toutes les charges soient consommées.

1) choisir l'objet à enchanter.

2) Choisir/Décrire les effets -> En tant que MJ sympa, j'en déduirai le Niveau du sort (N), la Technique et la Forme. Le Niveau total du sort doit être inférieur à votre total de laboratoire T.
- *Spécifier la commande d'utilisation/de déclenchement. (O pour une commande physique simple, +3 au niveau pour que l'effet se déclenche de lui-même en fonction de l'environnement, +3 pour déclencher l'effet en lien à un autre effet.)*

- *Ajouter des modificateurs à l'effet :*

Pénétration (facultatif) : +2 de pénétration par point de Niveau supplémentaire

Utilisateur : +3 au niveau, et l'enchanteur définit la liste des utilisateurs potentiels
Concentration : +5 au niveau, et l'objet maintient l'effet par concentration (durée Soleil Max)

3) Après une saison de travail, votre objet contiendra un nombre de charges égales à $(T-N)/5$ arrondi au supérieur. (Si $T=N$, l'objet est enchanté et a une charge. Si $T < N$, vous ne pouvez pas faire cet enchantement, c'est trop dur pour vous.)

Remarque : au lieu d'avoir un objet avec plusieurs charges, vous pouvez avoir plusieurs objets identiques avec 1 seule charge (Potions, flèches explosives, etc.).

Enchantement d'un objet mineur

Les objets mineurs peuvent générer un sort à volonté dans la limite de la fréquence d'utilisation de l'enchantement.

1) Choisir/Créer l'effet : Le niveau maximal de l'effet sera de $T/2$ *

- Choisir le Niveau de l'effet comme si c'était un sort.
- Ajouter à ce Niveau le modificateur en fonction de la fréquence d'utilisation (voir tableau p.157).
- Spécifier la commande d'utilisation/de déclenchement. O pour une commande physique simple, +3 au niveau pour que l'effet se déclenche de lui-même en fonction de l'environnement, +3 pour déclencher l'effet en lien à un autre effet.)
- Ajouter des modificateurs à l'effet :
 - Pénétration (facultatif) : +2 de pénétration par point de Niveau supplémentaire*
 - Concentration : +5 au niveau, et l'objet maintient l'effet par concentration*
 - Utilisateur : +3 au niveau, et l'enchanteur définit la liste des utilisateurs potentiels*
- Ajouter éventuellement un ou plusieurs nouveaux effets
- Vérifier que le total de Niveau (N) soit inférieur à $T/2$

2) Prévoir du vis. Il faut $(N/10)$ points avec N le niveau de l'effet, le tout arrondis au supérieur

3) Choisir l'objet à enchanter :

- il doit pouvoir contenir autant de point de vis en fonction du matériaux et de la taille (voir tableaux p. 155 du livre de base, vis contenu en fonction du matériau et de la taille)

4) L'objet est réalisé en une saison !

Remarque : Vous pouvez avoir un bonus à votre total de laboratoire :

- Si vous connaissez un sort correspondant à l'effet que vous enchantez, vous pouvez ajouter à votre Total (T) le niveau de ce sort divisé par 5 et arrondi au supérieur.
- Si la forme ou le matériau donne un bonus approprié à l'effet (Tableau p173), alors vous avez le bonus à votre T

Enchantement d'un objet majeur

Les objets majeurs peuvent contenir plusieurs effets. De plus, les enchantements majeurs sont beaucoup plus puissants, mais ils prennent plus de temps à réaliser.

1) Préparer l'objet à enchanter.

Cela prend une saison et demande du vis VIM. Le nombre de pion de vis VIM dépend du matériau

et de la taille (Tableau p.155 ; demander au MJ). Ce nombre de pion fixera le maximum d'enchantement de l'objet.

2) Choisir/Décrire les effets de l'enchantement à ajouter (Son Niveau final sera N)

- Choisir le Niveau de l'effet comme si c'était un sort. En tant que MJ sympa, j'en déduirai le Niveau du sort (N), la Technique et la Forme

- Ajouter à ce Niveau le modificateur en fonction de la fréquence d'utilisation (voir tableau p.157).

- Spécifier la commande d'utilisation/de déclenchement. O pour une commande physique simple, +3 au niveau pour que l'effet se déclenche de lui-même en fonction de l'environnement, +3 pour déclencher l'effet en lien à un autre effet.)

- Ajouter des modificateurs à l'effet :

Pénétration (facultatif) : +2 de pénétration par point de Niveau supplémentaire

Concentration : +5 au niveau, et l'objet maintient l'effet par concentration

Utilisateur : +3 au niveau, et l'enchanteur définit la liste des utilisateurs potentiels

- Ajouter éventuellement un ou plusieurs nouveaux effets

3) Investir l'enchantement

- Calculer les bonus à votre total de laboratoire (T):

Si vous connaissez un sort similaire à l'effet, ajoutez son Niveau divisé par 5.

Ajoutez +1 pour chaque effet déjà investi dans l'objet si la Forme et/ou la Technique est identique.

- Prévoir le vis brut, à savoir $N/10$ pions (arrondis au supérieur)

Vérifier qu'on est toujours sous le nombre maximal de point de vis investis.

- Pour investir l'effet, il faudra $N/(T-N)$ saisons de travail en laboratoire.

Remarque : Vous pouvez avoir un bonus à votre total de laboratoire :

- Si vous connaissez un sort correspondant à l'effet que vous enchantez, vous pouvez ajouter à votre Total (T) le niveau de ce sort divisé par 5 et arrondi au supérieur.
- Si la forme ou le matériau donne un bonus approprié à l'effet (Tableau p173), alors vous avez le bonus à votre T.
- Pour chaque effet déjà présent sur l'objet avec une Forme et/ou une technique identique, vous avez un bonus de + 1.

Enchantement d'un talisman

Un talisman est un excellent objet magique pour un mage car il l'aide de multiples façons, et peut contenir de nombreux enchantement.

Propriétés/Intérêts du talisman :

- Vous ne pouvez avoir qu'un talisman. Si vous voulez en refaire un, il faut détruire l'ancien.

- le talisman est considéré comme l'extension du mage, comme faisant partie du mage. Ce que touche le talisman touche le mage. De plus, le talisman se transformera avec le mage. La résistance magique du mage protège le talisman.

- Le talisman a un Lien mystique permanent avec le mage (avec le risque que cela représente en cas de vol).

- Le mage a un bonus de +5 à son total de laboratoire pour enchanteur son talisman.

- On peut préparer plusieurs fois le talisman pour ajouter du vis VIM dedans. La limite pour l'objet est la plus grande combinaison (Technique + Forme) du mage.
- A chaque fois qu'on harmonise un talisman ou qu'on lui ajoute un enchantement, on peut lui ajouter un effet en fonction de la forme et du matériau (Souvent des bonus pour certains types de sorts, Voir Tableau p.173).

Pour fabriquer un talisman :

1) Préparer l'objet à enchanter.

Cela prend une saison et demande du vis VIM. Le nombre de pion de vis VIM dépend du matériau et de la taille (Tableau p.155 ; demander au MJ). *Contrairement aux autres objets magiques qui demandent du vis, le maximum sera fixé plus tard.*

2) Harmoniser l'objet en tant que talisman

Cela demande une saison de travail. Vous pouvez ajouter autant de vis vim que vous souhaitez (avec comme maximum votre *théorie de la magie* multipliée par 2). L'objet peut contenir au maximum le même nombre de points de vis que votre plus grande association Forme+technique.

Vous pouvez choisir gratuitement un effet magique qu'aura le talisman en fonction de sa forme et des matériaux qui le constituent (Voir Tableau p.173).

3) Vous pouvez alors ajouter des effets magiques comme pour un enchantement majeur. Vous pouvez (c'est facultatif) préparer à nouveau l'objet pour lui ajouter du vis dans la limite établie. A chaque préparation ou enchantement, vous pouvez lui ajouter un effet en fonction de sa forme et des matériaux comme dans le tableau p. 173.

La Magie : Activité de Laboratoire - Créer de nouveaux sorts

Apprendre un sort avec un enseignant (C'est la voie royale, mais il vous faut un mage qui accepte de vous enseigner le sort !)

Vous pouvez apprendre plusieurs sorts en une seule saison, en répartissant les niveaux de sort que le prof peut vous enseigner.

Nombre maximal de Niveaux de Sort enseignés en tout: Valeur Max de T du prof (en fonction des associations Techniques-Formes)

Niveau Individuel Maximal du sort enseigné : plus petite valeur entre

- Valeur Max de T du prof pour l'association Technique-Forme associée
- Valeur Max de T de l'élève pour l'association Technique-Forme associée.

Par exemple, disons que le prof pourrait vous enseigner 50 niv. de sort (car il a 50 en T(Creo-Ignem) par exemple). Vous voulez apprendre un sort de CreoTerram. Le prof a T(CreoTerram) de 35, et vous avez T(CreoTerram) de 25. Vous pouvez donc apprendre au maximum un sort de CreoTerram de niveau 25, et il vous resterait encore 25 niveaux de sorts.

Inventer un sort (tout seul, mais c'est pas facile et ça prend du temps...)

Voici la procédure

- 1) Choisir/Décrire les effets -> En tant que MJ sympa, j'en déduirai le Niveau du sort, la Technique et la Forme
- 2) Vous pouvez créer le sort si T (votre Total de laboratoire associé) est supérieur au niveau de sort (N). Il vous faudra alors $N/(T-N)$ saisons pour créer le sorts.

Si par exemple vous avez $T(\text{Creolgnem})=20$ et que vous voulez faire un sort de boule de feu de Niveau 15. Alors cela est possible (car $T>N$), et il vous faudra 3 saisons car $15/(20-15)=15/5=3$

Bonus possibles :

- Si vous connaissez un sort similaire (voir MJ), vous avez un bonus à votre Total de laboratoire (T) égal au niveau du sort en question divisé par 5.

Inventer un sort avec un Texte de laboratoire

Quand un mage crée un sort, il prend des notes avec des annotations personnelles. Ces notes constituent des textes de laboratoire. Vous créez un texte de laboratoire pour chaque effet de sort créé. Ainsi, en créant un sort qui a 2 effets, vous aurez 2 textes de laboratoire distincts correspondant à des niveaux d'effets différents. Ces textes de laboratoires sont personnels et doivent être traduits pour pouvoir être utiles aux autres mages.

Vous pouvez utiliser autant de textes de laboratoires que vous souhaitez pour créer un sort, tant qu'ils ont tous la même forme et la même technique.

Vous pouvez créer le sort si la somme des effets est inférieure à votre total de laboratoire. Vous créez alors le sort en une seule saison.

- Pour traduire vos textes de Laboratoire et les rendre compréhensibles pour tous, vous pouvez traduire (*Latinx20*) Niveau par saison.
- Pour traduire les textes de laboratoire d'autrui et les rendre compréhensibles pour tous, vous devez déjà les comprendre. Vous comprenez autant de niveau par saison que votre Total de laboratoire approprié. Ensuite, vous pouvez les écrire avec (*Latinx20*) Niveau par saison.
- Enfin, pour recopier des Textes de Laboratoire déjà traduit, vous pouvez recopier (*Profession : Scribe*) x 60 Niveaux par saison.

La Magie : Autre activités de Laboratoire

Avoir un Familier

Créer un lien avec un familier : très compliqué, je vous expliquerai si cela vous intéresse. Cela demande du temps pour trouver et apprivoiser le familier (une ou plusieurs saisons selon le familier). Il faut ensuite une saison pour établir en laboratoire le lien magique entre vous et votre familier.

Un familier a divers avantages :

- C'est un compagnon fidèle et intelligent (amour véritable)

- L'intelligence de l'animal lui permet de vous assister dans vos travaux de laboratoire dès qu'il aura appris les bases de la *théorie de la magie*.
- il réduit vos dés de désastre sur la magie (minimum de 1)
- Vous pouvez enchanter votre familier comme on enchanterait un objet magique. Cela lui donnera des capacités magiques. Ces effets doivent cibler la mage, le familier, ou les 2.
- il vous aide à résister aux différentes influences mentales/psychologique comme l'intimidation ou la magie mentem
- il vous rend plus résistant aux blessures et au vieillissement.

Avoir un Apprenti

On verra ça quand vous serez des mages honorables (et pas des puceaux tout juste sorti de leur apprentissage ! ;))

L'apprenti représente des obligations, mais il peut également vous assister au laboratoire.

Faire des expérimentations magiques...

Chaque fois que vous faites klk chose en laboratoire, vous pouvez essayer de faire des expérimentations en même temps.

Vous n'avez pas besoin de l'approbation de votre groupe, parce qu'ils ne seront pas forcément au courant : ils n'ont pas le droit de pénétrer dans votre laboratoire. Bien sûr, il peut y avoir des indices....

Vous pouvez obtenir des réussites spectaculaires ou faire des découvertes intéressantes, mais vous prenez également des risques (importants). A noter que vous pouvez même augmenter les risques avec un bonus de +1 ou +3.

A noter que seuls les mages fous ou suicidaires feraient des expérimentations magiques sur leur familier.

Etudier l'objet magique d'autrui

Cela se fait avec de le total de laboratoire (Intelligo+Vim).

Vous découvrez les effets par ordre croissant de niveau. Vous faites un jet de Labo+1d10 pour découvrir chaque effet.

En une saison, vous pouvez des jets tant que vous réussissez. Si le MJ vous annonce un échec, vous ne savez pas si cela signifie que vous ne parvenez pas à identifier l'effet ou bien s'il n'y a plus d'effet inconnu.

Remarque : il existe des moyens de « piéger » des objets... Faites attention.

Remarque bis : l'expérimentation peut être intéressante sur l'étude d'objet magique, celui-ci pouvant subir les risques à votre place. Bien sûr vous risquez de détériorer voir de perdre un objet intéressant.

Point de Progression (XP)

Dans le jeu, l'XP est appelé Progression.

Pour augmenter d'un point de compétence, il vous faut (Compétence Actuelle+1) x5 points de Progression.

Pour augmenter d'un point d'Art (Technique ou Forme), il vous faut (Art Actuel+1) points de Progression.

Vous pouvez gagner des points de Progression de différentes façons :

- par exposition (i.e. en étant juste en présence de ce qu'il veut apprendre)
- par l'aventure (c-à-d les phases de jeu d'histoire)
- par la pratique (c-à-d dire par l'entraînement et l'expérimentation en autonomie)
- par l'apprentissage (apprendre seul à seul avec un maître, dépend des compétences du prof dans l'objet enseigné)
- par l'enseignement (enseignement à un ou plusieurs élèves, dépend de la compétence d'*Enseignement* du professeur)
- par les livres (par les *Summae* qu'on peut étudier jusqu'à dépasser le niveau, ou par des *Tractatus* qu'on ne peut étudier qu'une seule fois car ils enseignent un précis sur le sujet.)
- par l'étude du vis brut (On peut se perfectionner sur une Forme ou une technique en étudiant du vis brut associé.)

Toutes ces méthodes d'apprentissage sont définies par leur Qualité. Quand vous étudiez, vous gagnez en point de Progression la qualité de la méthode auquel se rajoutent vos éventuels bonus/malus associés à vos Vertus/Vices.

$$\text{Point de Progression} = \text{Qualité} + \text{Bonus de Vertus} - \text{Malus de Vice}$$

Pour acquérir une nouvelle compétence surnaturelle, il faut avoir le Don, et il faut passer par l'enseignement ou par l'apprentissage. Cependant, c'est impossible à apprendre pour un mage expérimenté (Voir la méthode de calcul...). Dans les faits, seul un apprenti au début de sa formation peut apprendre de nouvelles compétences surnaturelles.

Le tableau ci-dessous résume les différents moyens de Progression et leurs caractéristiques.

Méthode de Progression	Qualité	Limite de gain maximal (Niveau maximal atteignable)	Remarques
Exposition	2	-	L'exposition peut avoir lieu en parallèle d'une activité (voir les historiques)
Aventure	5 à 8 (Voir MJ)	-	Progression des Comp. ou Arts utilisés dans l'aventure uniquement.
Pratique	3 à 8 (Souvent 4)	-	Impossible d'apprendre un Art hermetique par ce moyen. La Qualité augmente si : - l'environnement aide à la pratique - on a un retour d'autrui - (Q de 5 pour les maîtrises de Sort)
Apprentissage	Niveau de la Compétence du maître +3	Niveau de compétence du maître	Vous pouvez gagner (N+3) point de progression avec un maître, mais votre niveau (obtenu avec ces points de progression) ne peut pas dépasser celui du maître. Possibilité d'apprendre une nouvelle comp. surnaturelle.
Enseignement	COMM + Enseignement + 3	Niveau du maître dans l'Art ou la compétence	Si vous êtes le seul élève, la Qualité a un bonus de +6 Possibilité d'apprendre une nouvelle comp. surnaturelle.
Livre (Summae)	Qualité du Summa	Niveau du Summa	Un summa est défini par sa qualité et son niveau. Vous pouvez gagner (<i>Qualité</i>) points de progression, mais vous ne pouvez pas atteindre un niveau supérieur à son (<i>Niveau</i>) par ce biais
Livre (Tractatus)	Qualité du Tractatus	-	Vous ne pouvez utiliser un tractatus qu'une seule fois
Vis Brut	1d10+Aura	-	Nécessite (N/5) pions de vis avec N le Niveau actuel du mage dans la technique ou Forme. Le vis est détruit.

Écrire un Summa :

Niveau du Summa = Niveau choisi par l'auteur avec comme maximum le Niveau de l'auteur divisé par 2.

Qualité du Summae = *Communication* + 6 + Bonus

(Pour chaque niveau en-dessous du Niv. Max de l'auteur, le summa gagne une qualité de +1 en Art, et de +3 en compétence. Le Bonus ne peut pas dépasser la valeur de base (*Communication* + 6).)

Temps d'écriture pour un Summa d'Art (en saison) = Niveau du Summa / (*Communication + Langue*)
Temps pour un Summa de Compétence = 5 x [Niveau du Summa / (*Communication + Langue*)]

Ecrire un Tractatus:

Niveau du Tractatus = *Communication* + 6
Temps d'écriture = 1 saison

Remarque : on ne peut écrire qu'un nombre maximal de tractatus d'un domaine donné égal à son Niveau d'Art divisé par 5, ou bien à son Niveau de Compétence divisé par 2. (Arrondis au supérieur)

Copier un Livre :

Copie Soigneuse :

Temps nécessaire (Tractatus) = 1 saison

Temps nécessaire (Summa) = [Niveau (summa) / (6 + *Profession:Scribe*)] saisons (arrondis au sup)

Copie Rapide: le Niveau de la copie est d'un point inférieur à l'originale

Temps nécessaire (Tractatus) = 3 Tractatus par saison

Temps nécessaire (Summa) = {Niveau (summa) / [3x(6 + *Profession:Scribe*)]} saisons (arrondis au sup)