

Ars Magica Solitaria

Règles de jeu en solo pour ARS MAGICA 5e Édition Version 0.9b par OriginalMadman

Note de l'auteur : Je ne pratique pas beaucoup le jeu de rôle en solo moi-même, mais j'ai tendance à bien maîtriser les règles, les systèmes et les tables d'événements - j'ai donc trouvé que c'était un sujet de développement intéressant. Ce que vous avez sous les yeux est une première tentative basée sur mes recherches (au mieux sommaires) sur les forums, ainsi que sur les mécaniques de jeu en solo des systèmes de référence comme *Mythic GME*, *Ironsworn/Starforged*, et d'autres JDR dotés de règles solo - le tout combiné avec l'univers et les mécaniques uniques d'*Ars Magica*.

Bien qu'elles soient écrites principalement pour les mages qui travaillent seuls, un peu à la manière d'un ermite (l'approche la plus facile), ces règles sont conçues pour fonctionner tout aussi bien si le personnage fait partie d'une alliance (plus complexe, mais très amusant), ou même si vous souhaitez gérer l'alliance dans son intégralité (très complexe). Tout dépend de vous, le joueur. # Ars Magica Solitaria

Règles de jeu en solo pour ARS MAGICA 5e Édition Version 0.9b par OriginalMadman

Note de l'auteur : Je ne pratique pas beaucoup le jeu de rôle en solo moi-même, mais j'ai tendance à bien maîtriser les règles, les systèmes et les tables d'événements - j'ai donc trouvé que c'était un sujet de développement intéressant. Ce que vous avez sous les yeux est une première tentative basée sur mes recherches (au mieux sommaires) sur les forums, ainsi que sur les mécaniques de jeu en solo des systèmes de référence comme *Mythic GME*, *Ironsworn/Starforged*, et d'autres JDR dotés de règles solo - le tout combiné avec l'univers et les mécaniques uniques d'*Ars Magica*.

Bien qu'elles soient écrites principalement pour les mages qui travaillent seuls, un peu à la manière d'un ermite (l'approche la plus facile), ces règles sont conçues pour fonctionner tout aussi bien si le personnage fait partie d'une alliance (plus complexe, mais très amusant), ou même si vous souhaitez gérer l'alliance dans son intégralité (très complexe). Tout dépend de vous, le joueur.

Introduction : Le Mage Solitaire

« Dans la solitude, les arts hermétiques s'épanouissent. De nombreux grands mages ont poursuivi leurs études seuls dans des *sanctums* reculés, n'ayant pour uniques compagnons que les murmures des esprits et la rotation des sphères célestes. Ce chapitre fournit des outils au praticien solitaire pour faire l'expérience de toute la richesse de la vie dans l'Europe Mythique. »

Le jeu en solo dans *Ars Magica* vous permet de vivre une saga sans avoir besoin d'une troupe complète ou d'un conteur. Vous endossez les rôles de vos mages, de vos compagnons et de vos grogs, tout en utilisant des procédures structurées et des oracles pour générer de l'opposition, des complications et une direction narrative. L'objectif de ces règles est de fournir un cadre solide pour des aventures hermétiques en solitaire. Il est attendu de vous, en tant que joueur, que vous soyez déjà familier avec les règles de la 5e Édition d'*Ars Magica*.

Principes Fondamentaux du Jeu Hermétique en Solo

Les Trois Piliers

Ars Magica en solo repose sur trois piliers :

- **Des Histoires Centrées sur les Personnages :** Les objectifs, les vices et les relations de vos personnages dirigent la narration.
- **L'Incertitude Guidée par l'Oracle :** Lorsque les résultats sont incertains, consultez les oracles plutôt que de décider arbitrairement.
- **La Structure Saisonnière :** Maintenez les activités saisonnières traditionnelles d'*Ars Magica* tout en y intégrant vos aventures.

Ce Dont Vous Avez Besoin

- Les fiches de personnage de votre mage, de votre ou vos compagnon(s), et de vos grogs principaux.
- Les détails de votre Alliance (simplifiés pour le jeu en solo).

- Deux d10 (ou un d10 lancé deux fois).
- Ce chapitre.
- Optionnel mais fortement recommandé : Un journal pour consigner votre saga.

Le Système d'Oracle Hermétique

Le cœur du jeu en solo est l'**Oracle Hermétique**, un système flexible de questions par oui ou non, adapté de mécaniques de jeu solo éprouvées.

Procédure de Base de l'Oracle

Lorsque vous faites face à une incertitude concernant n'importe quelle situation :

- **Étape 1** : Formulez une question "oui/non" du point de vue de votre personnage.
- **Étape 2** : Évaluez la probabilité (voir la *Table de Probabilités*).
- **Étape 3** : Lancez 1d10 et consultez le résultat.
- **Étape 4** : Interprétez et appliquez la réponse.

N'oubliez pas : l'Oracle fonctionne mieux comme une source d'inspiration pour vos interprétations, et non comme un dictateur absolu.

Table de Probabilités (d10)

Jet	Presque Certain (90%)	Probable (70%)	Possible (50%)	Improbable (30%)	Presque Impossible (10%)
0	Maladresse ?	Maladresse ?	Maladresse ?	Maladresse ?	Maladresse
1	Oui Exceptionnel	Oui Exceptionnel	Oui Exceptionnel	Oui Exceptionnel	Oui, mais
2	Oui, mais	Non	Non	Non	Non
3	Oui	Non, mais	Non	Non	Non
4	Oui	Oui, mais	Non	Non	Non
5	Oui	Oui	Non, mais	Non	Non
6	Oui	Oui	Oui, mais	Non	Non
7	Oui	Oui	Oui	Non, mais	Non
8	Oui	Oui	Oui	Oui, mais	Non
9	Oui	Oui	Oui	Oui	Non, mais

- **Maladresse ?** : Relancez sur la même table. Tout résultat *Maladresse* ou *Non* signifie qu'il s'agit d'une véritable Maladresse. Tout résultat *Oui* sur ce second jet transforme le résultat final en un simple *Non*.
- **Oui Exceptionnel** : La réponse est plus extrême ou spectaculaire que prévu.
- **Oui, mais & Non, mais** : Les "mais" sont optionnels, mais ils peuvent être utilisés pour apporter plus de saveur narrative, et pour ajouter une complication ou une circonstance atténuante.

Exemples :

- « Le marchand possède-t-il le texte hermétique que je cherche ? » (Possible) → Jet 6 = **Oui, mais** peut-être qu'il est rédigé dans la mauvaise langue ou sous forme de notes personnelles.

- « Les nobles locaux soupçonnent-ils notre implication magique ? » (Improbable) → Jet 9 = **Oui** (et maintenant, vous avez naturellement des complications sur les bras).
- « Puis-je terminer ce rituel à temps avant l'aube ? » (Probable) → Jet 2 = **Non** (réfléchissez alors à la raison pour laquelle vous avez échoué).

Note de l'auteur : La table d'Oracle est construite sur une logique linéaire afin d'être raisonnablement facile à mémoriser (pour que vous n'ayez pas à la consulter à chaque fois), tout en offrant de la complexité et de la variété.

Quand utiliser l'Oracle

Utilisez l'Oracle lorsque :

- Vous ne savez pas ce que ferait un PNJ.
- L'issue d'une situation est véritablement incertaine.
- Vous avez besoin de savoir si quelque chose existe ou est présent.
- Vous déterminez les détails d'une rencontre ou des facteurs environnementaux.
- Vous vérifiez si des complications surviennent.

N'utilisez pas l'Oracle lorsque :

- Les règles d'*Ars Magica* fournissent déjà une réponse (utilisez les dés de tension, les jets de compétence, etc.).
- La réponse serait évidente pour votre personnage — ou pour l'histoire. Encore une fois : n'utilisez pas l'Oracle comme un dictateur.
- Connaître la réponse maintenant ruinerait la tension dramatique.

Le Facteur de Chaos

Le **Facteur de Chaos** représente à quel point votre situation actuelle est imprévisible et dangereuse. Il varie de 1 (calme) à 10 (chaos total).
(Note de conception : Refaire le Facteur de Chaos de ± 10 ?)

Facteur de Chaos de Départ

- L'Alliance est cachée en toute sécurité : 1
- L'Alliance est en paix : 2-3
- Problèmes mineurs : 4-5
- Menaces significatives : 6-7
- Situation de crise : 8-9
- Désastre de l'ampleur de la Guerre du Schisme : 10

Ajuster le Chaos

Augmentez le Chaos de 1 lorsque :

- Votre personnage rate gravement un jet important (maladresse).
- Une complication ou une menace majeure fait son apparition.
- Vous entreprenez une action qui accroît le danger.
- La situation devient hors de contrôle.

Diminuez le Chaos de 1 lorsque :

- Vous résolvez un problème majeur avec succès.
- Une saison s'écoule paisiblement.
- Vous renforcez significativement votre position.
- Les menaces externes sont éliminées.

Le Chaos en Jeu

Au début de chaque scène, lancez 1d10 :

- **Si le jet est > au Facteur de Chaos** : La scène se déroule normalement.
- **Si le jet est ≤ au Facteur de Chaos** : La scène est **Altérée** ou **Interrompue** (voir *Mécaniques de Scène*).

Plus le Facteur de Chaos est élevé, plus il est probable que des rebondissements inattendus se produisent.

Structure des Scènes

Le jeu en solo divise le temps en **Scènes** — des unités distinctes d'action et de prise de décision.

Types de Scènes

1. **Scène d'Activité Saisonnière** : Résoudre une saison de travail en laboratoire, d'étude, ou de tâches pour l'Alliance.
2. **Scène d'Aventure** : Un lieu unique, une rencontre, ou un événement au cours d'une histoire.
3. **Scène Sociale** : Négociation, collecte d'informations, ou interaction avec des PNJ.
4. **Scène de Voyage** : Déplacement entre deux lieux.

Mise en place de la Scène

- **Étape 1 : Définir la Scène**
 - Où cela se passe-t-il ?
 - Qui est présent ?
 - Que comptez-vous accomplir ?
- **Étape 2 : Vérifier l'Altération de la Scène**
 - Lancez 1d10 :
 - **Jet ≤ au Facteur de Chaos** : Lancez sur la *Table d'Altération de Scène*.
 - **Jet > au Facteur de Chaos** : La scène se déroule comme prévu.
- **Étape 3 : Jouer la Scène**
 - Décrivez les actions, faites les jets de dés, consultez les oracles selon vos besoins.
- **Étape 4 : Clore la Scène**
 - Lorsque la situation immédiate est résolue ou qu'une pause naturelle se présente, clôturez la scène et ajustez le Chaos si nécessaire.

Table d'Altération de Scène (d10)

(Note de conception : Refaire ceci pour y inclure le Facteur de Chaos ?)

d10	Résultat
1-2	Scène Altérée : La scène a bien lieu, mais quelque chose a changé. Lancez sur la table des Détails d'Altération.
3-4	Scène Interrompue : Une nouvelle scène se produit en premier. Lancez sur les tables Cible de l'Événement et Signification.
5-6	Comme Prévû : La scène se déroule normalement.
7-8	Comme Prévû Plus : La scène se passe bien, ajoutez un avantage mineur.
9	Rebondissement Dramatique : Lancez deux fois sur les tables de Signification, puis combinez les résultats pour obtenir un développement dramatique.
10	Le Don se Manifeste : Quelqu'un réagit négativement au Don ; lancez sur la Table de Réaction.

Détails d'Altération (d10)

(Note de conception : Refaire ceci pour y inclure le Facteur de Chaos ?) (Projet : Refaire la table sur ±10)

d10	Altération
1	Lieu Différent : La scène se déroule ailleurs ; quel endroit serait logique ?
2	PNJ Inattendu : Quelqu'un d'autre est présent ; lancez sur les tables de PNJ.
3	Timing Modifié : Plus tôt ou plus tard que prévu (d10 : 1-5 plus tôt, 6-10 plus tard).
4	Objectif Modifié : Votre but change ; qu'est-ce qui s'avère soudainement plus urgent ?
5	Changement Environnemental : La météo, l'heure de la journée ou les conditions diffèrent.
6	Ressource Manquante : Quelque chose sur quoi vous comptiez n'est pas disponible.
7	Complication Introduite : Lancez sur la table de Complications.
8	Avantage Apparaît : Une circonstance favorable se présente ; de quoi s'agit-il ?
9	Intrusion Surnaturelle : Fluctuation de l'Aura magique, apparition d'un esprit ou malice féérique.
10	Combinez-en Deux : Lancez deux fois, ignorez les 10 supplémentaires.

Génération d'Événements Aléatoires

Lorsque des scènes sont interrompues ou que vous avez besoin d'inspiration, utilisez ces tables.

Cible de l'Événement (d10)

d10	Cible
1	PJ Positif : Quelque chose de bénéfique pour votre personnage.
2	PJ Négatif : Une complication ou une menace pour votre personnage.
3	Action d'un PNJ : Un PNJ fait quelque chose d'inattendu.
4	Nouveau PNJ : Une nouvelle personne s'immisce dans la situation.
5	Affaire de l'Alliance : Quelque chose en lien avec les affaires de l'Alliance.

d10	Cible
6	Politique Hermétique : Une intrigue ou des nouvelles concernant l'Ordre d'Hermès.
7	Monde Profane : Le monde non magique fait irruption.
8	Surnaturel : Un événement d'origine féerique, divine ou magique se produit.
9	Événement Distant : Quelque chose se produit ailleurs, mais cela vous affecte.
10	Ambigu : Lancez sur les tables de Signification pour l'interpréter.

Tables de Signification des Événements

Lancez sur l'une des tables d'Action et l'une des tables de Sujet, puis combinez les résultats de manière créative. Vous pouvez vouloir relancer sur les tables, ou sur l'une des sous-tables pour développer davantage la signification.

(Note de l'auteur : Je travaille encore sur ces tables pour les rendre plus précises - Il est peu probable que ce soient les versions définitives).

Action (d100)

(Lancez 1d10 pour les dizaines, 1d10 pour les unités)

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Abandonner	Accuser	Acquérir	Progresser	Affliger	Aider	Embusquer	Provoquer	Venger	I
2	Trahir	Lier	Soutenir	Briser	Bâtir	Capturer	Défier	Changer	Chasser	C
3	Dissimuler	Condamner	Corrompre	Créer	Maudire	Endommager	Tromper	Défendre	Retarder	I
4	Exiger	Détruire	Amoindrir	Découvrir	Perturber	Dominer	Drainer	Affronter	Éliminer	I
5	Endurer	S'échapper	Exposer	Échouer	Forger	Faire accuser	Libérer	Accomplir	Rassembler	I
6	Guérir	Secourir	Cacher	Traquer	Illuminer	Emprisonner	Influencer	Enquêter	Voyager	.
7	Attirer	Manipuler	Porter le deuil	Négocier	S'opposer	Submerger	Persévérer	Empoisonner	Proclamer	I
8	Protéger	Purifier	Poursuivre	Renoncer	Révéler	Sanctifier	Comploter	S'emparer	Servir	I
9	Étudier	Invoquer	Réprimer	Se rendre	Maintenir	Tenter	Menacer	Transformer	Piéger	I j
0	Saper	Déchaîner	Usurper	Disparaître	Avertir	Observer	Affaiblir	Témoigner	Blesser	C

Sujets (d100)

(Lancez 1d10 pour les dizaines, 1d10 pour les unités)

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Alliés	Lignage	Antiquité	Apprenti	Artefact	Autorité	Marché	Bâtard	Bête	Sang
2	Lien	Livre	Frontière	Édifice	Cérémonie	Chaos	Église	Clergé	Codex	Rotu
3	Compagnon	Complot	Alliance	Croisé(e)	Malédiction	Danger	Ténèbres	Mort	Dette	Tron
4	Démon	Diaboliste	Découverte	Divin	Document	Rêve	Ennemi	Expérience	Féerie	Fami
5	Allégeance	Peur	Vendetta	Feu	Étranger	Forêt	Ami	Fantôme	Don	Ranc

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
6	Récolte	Hérétique	Ermite	Histoire	Honneur	Maison	Chasseur	Information	Héritage	Inno
7	Enquête	Savoir	Laboratoire	Loi	Commandement	Légende	Seigneur	Magie	Souvenir	Marc
8	Message	Mission	Moine	Montagne	Mystère	Nature	Noblesse	Serment	Ordre	Pact
9	Paysan	Pèlerin	Peste	Plan	Portail	Pouvoir	Prêtre	Prison	Protection	Chât
0	Regio	Relique	Réputation	Rivière	Ruines	Rumeur	Scandale	Serviteur	Soldat	Vis

Sujets Hermétiques (d100)

(Lancez 1d10 pour les dizaines, 1d10 pour les unités)

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Égide	Ange	Apprenti	Lien Arcanique	Archimage	Aura	Bonisagus	Percée	Ca
2	Certamen	Revendication	Code	Confiance	Alliance	Savoir Cultuel	Daimon	Dette	Dé
3	Démon	Diabolisme	Dispute	Domus Magna	Enchantement	Énigme	Expérimentation	Féerie	M: Fé
4	Filius	Finesse	Vice	Forme	Formule	Épreuve (Gauntlet)	Don	Grand Tribunal	Gr
5	Marginal (Hedge)	Magie Marginale	Hérésie	Limite Hermétique	Ermite	Hoplite	Maison	Initiation	Te: La
6	Héritage	Longévité	Royaume Magique	Théorie Magique	Magister	Mage / Maga	Mystère	Culte à Mystères	Se
7	Ordre	Recherche Originale	Pacte	Parens	Parma Magica	Pénétration	Code Périphérique	Praeco	Pri
8	Chaperon Rouge	Regio	Renommée	Rival	Sanctum	Guerre du Schisme	Scrutement	Secret	Sc
9	Esprit	Summa	Convocation	Surnaturel	Talisman	Technique	Tractatus	Transgression	Tri
0	Marque du Crépuscule	Vendetta	Vertu	Vis	Source de Vis	Sceau de Vote	Déformation	Traque (March)	Sc M:

Utiliser les Tables de Signification : Lancez une fois sur chaque table (ou un d100 sur la version complète). Combinez l'Action et le Sujet pour interpréter l'événement.

Exemples :

- **« Découvrir + Laboratoire »** = Une découverte est faite dans un laboratoire. Soit le vôtre, soit celui de quelqu'un d'autre.
- **« Trahir + Allié »** = Un allié vous trahit, ou bien quelqu'un trahit un allié.
- **« Maudire + Alliance »** = Une malédiction s'abat sur l'Alliance, ou peut-être sur une autre Alliance.
- **« Guérir + Ennemi »** = Vous devez guérir un ennemi, ou alors un ennemi est guéri, ou a besoin d'être guéri.

Nuances (d10)

d10	Nuance
1	Ambigu / Gris
2	Corrompu / Souillé
3	Faux / Trompeur
4	Malveillant / Hostile
5	Mystérieux / Suspect
6	De mauvais augure / Effrayant
7	Juste / Saint / Généreux
8	Égoïste / Cupide / Envieux
9	Secret / Inexpliqué
0	Instable / Erratique

Sous-tables Supplémentaires

Quel Type de Magie (Hermétique) ?

d10	Technique	Forme	Royaume*
1	Creo	Animal	Divin
2	Creo	Aquam	Féerique
3	Intellego	Auram	Féerique
4	Intellego	Corpus	Magique
5	Muto	Herbam	Magique
6	Muto	Ignem	Magique
7	Perdo	Imaginem	Magique
8	Perdo	Mentem	Magique
9	Rego	Terram	Magique
0	Rego	Vim	Infernal

** Il n'est pas prévu de lancer les dés pour le Royaume à chaque fois, mais uniquement lorsque la situation le justifie.*

Si vous avez besoin d'un niveau complètement aléatoire pour un sort ou un effet, lancez simplement un d10 pour en déterminer la magnitude.

Revers de Fortune (d10)

d10	Revers de Fortune
1	Étrange coïncidence
2	Changement d'avis / Revirement
3	Comportement erratique
4	Erreur de jugement

d10	Revers de Fortune
5	Arrivée inopportune
6	Confiance mal placée
7	Dilemme moral inattendu
8	Soudain présage funeste
9	Quelque chose manque
0	Les apparences sont trompeuses

Descripteurs Sensoriels & Visuels (d100)

(Lancez 1d10 pour les dizaines, 1d10 pour les unités)

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Abyssal	Acide	Aérien	Antique	Amer	Sanglant	Saumâtre	Lumineux	De bronze	Châ
2	Glacé	Moite	Limpide	Froid	Cristallin	Humide	Sombre	Putrescent	Dense	Pou
3	Terreux	Résonnant	Éthéré	Emplumé	Féroce	Fétide	Ardent	Vacillant	Floral	Gel
4	Doré	Vitreux	Rougeoyant	Graveleux	Croissant	Harmonieux	Brumeux	Lourd	Chaud	Bou
5	Feutré	Glacial	Illusoire	Taché d'encre	De fer	Déchiqueté	Cinétique	Feuillu	Lumineux	Lux
6	De marbre	Métallique	Miasmatique	Vaporeux	Moussu	Musqué	Sourd / Atténué	Nocif	Huileux	Op
7	Ordonné	Ossifié	Poli	Immaculé	Palpitant	Radieux	Résonnant	Rigide	Rugueux	Rot
8	Salé	Calciné	Serein	Ombragé	Tranchant	Changeant	Chatoyant	Argenté	Tangible	Ter
9	Épais	Fin	Épineux	Foudroyant	Translucide	Transparent	Ténébreux	Instable	Vaporeux	Vel
0	Verdoyant	Visqueux	Tiède	Déformé	Patiné	Impondérable	Mouillé	Murmurant	Sauvage	Boi

Création Rapide de PNJ

Lorsque vous avez besoin d'un PNJ à la volée :

Étape 1 : Déterminer le type de PNJ (d10) - ou choisissez librement

d10	Type de PNJ
1-3	Gens du commun profanes (paysan, serviteur, artisan)
4-5	Autorité profane (1-3 Marchand, 4-5 Chevalier de la maisonnée, 6-7 Petite noblesse, 8-9 Officier / Magistrat, 10 Haute noblesse)
5	Église (1-2 Chevalier, 3-5 Moine, 6-7 Prêtre, 8-9 Évêque / Archevêque, 0 Légat du Pape / Cardinal)
6	Personnel de l'Alliance (1-3 Serviteur, 4-7 Grog, 8-9 Spécialiste, 0 Unique)
7-8	Mage ou Maga hermétique (1-2 Apprenti, 3-6 Jeune mage, 7-9 Maître, 0 Archimage)
9	Sorcier marginal (Hedge Wizard)

d10	Type de PNJ
10	Créature surnaturelle (1-2 Esprit, 3-7 Fée, 8-9 Démon, 0 Ange, etc.)

Étape 2 : Déterminer l'Attitude (1d10, modifié selon les circonstances)

(Projet : Refaire la table sur ± 10)

d10	Attitude
≤ 0	Agressivement violent ou recroquevillé/s'enfuyant de peur.
1-2	Hostile : S'oppose activement à vous, obstructif ou craintif.
3-4	Inamical : Méfiant, peu serviable, fermé.
5-7	Neutre : Indifférent, pragmatique/transactionnel, distant.
8-9	Amical : Serviable, ouvert, coopératif.
10+	Allié : Soutien indéfectible, se plie en quatre pour vous aider.

Voici la traduction de cette règle indispensable. Elle intègre parfaitement les mécaniques de création de personnage d'*Ars Magica* dans le système d'Oracle pour le jeu en solo.

Le Modificateur du Don : Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, appliquez les malus suivants au jet d'attitude :

- **Don Standard :** Malus de -3 au jet d'attitude.
- **Don Doux (Gentle Gift) :** Aucun malus.
- **Don Terrifiant (Blatant Gift) :** Malus de -6 au jet d'attitude.
- **Magie :** Peut affecter la réaction avec un bonus de +1 à +3 (selon l'effet utilisé).
- **Jets de Compétence :** Un jet réussi peut améliorer l'attitude initiale de +1 par tranche de 3 points au-dessus du Facteur de Difficulté (ex : un jet de Charme de 16 contre un FD de 9 accorde un bonus de +2).

Étape 3 : Définir un Trait (lancez sur la table des Traits de PNJ pour donner de la saveur)

Table des Traits de PNJ (d10)

d10	Trait
1	Personnalité : Lancez deux fois sur la sous-table de Personnalité.
2	Motivation : Lancez sur la sous-table de Motivation.
3	Physique : Lancez sur la sous-table de Physique.
4	Origines : Lancez sur la sous-table d'Origines (Background).
5	Compétence : Possède une expertise notable (déterminez ce qui semble logique).
6	Secret : Cache quelque chose (utilisez l'oracle pour découvrir quoi).
7	Lien : Lié à un PNJ ou à une faction déjà existante.
8	Surnaturel : Possède une aptitude surnaturelle mineure ou un passé lié au surnaturel.
9	Réputation : Connu pour quelque chose de spécifique.
10	Inhabituel : Combinez deux lancers, ignorez les 10 supplémentaires.

Sous-table de Personnalité (d10)

d10	Personnalité
1	Prudent : Précautionneux, évite les risques.
2	Audacieux : Confiant, affirmé, sûr de lui.
3	Cupide : Avide, matérialiste, égoïste.
4	Pieux : Dévot, fidèle, très croyant.
5	Curieux : Inquisiteur, cherche à tout savoir, indiscret.
6	Méfiant : Paranoïaque, soupçonneux, peu enclin à la confiance.
7	Honorable : Intègre, agit par principe, juste.
8	Trompeur : Rusé, manipulateur, sournois.
9	Bienveillant : Gentil, compatissant, généreux.
10	Ambitieux : Motivé, déterminé, prêt à tout pour réussir.

Sous-table de Motivation (d10)

d10	Motivation
1	Richesse : Recherche le gain matériel ou les richesses.
2	Savoir : En quête de connaissance ou de vérité.
3	Protection : Protège quelqu'un ou quelque chose.
4	Justice : Recherche la vengeance ou la justice.
5	Devoir : Obéit aux ordres ou suit son sens du devoir.
6	Gloire : Cherche à gagner de l'honneur ou de la réputation.
7	Foi : Poursuit des objectifs spirituels ou religieux.
8	Survie : Motivé par l'instinct de conservation ou la survie.
9	Pouvoir : Recherche l'autorité ou la puissance.
10	Affection : Agit par amour, loyauté ou amitié.

Oracle d'Interaction avec les PNJ

Lorsque vous n'êtes pas sûr de la façon dont un PNJ répondra à une proposition ou à une demande :

- **Étape 1 :** Évaluez son attitude (de *Hostile* à *Allié*).
- **Étape 2 :** Prenez en compte votre approche et la nature de votre demande.
- **Étape 3 :** Formulez une question par "oui/non" : « Le PNJ accepte-t-il / aide-t-il / obtempère-t-il ? »
- **Étape 4 :** Déterminez la probabilité de base selon son attitude :
 - **Hostile :** *Presque Impossible* à *Improbable*.
 - **Inamical :** *Improbable* à *Possible*.
 - **Neutre :** *Possible*.
 - **Amical :** *Possible* à *Probable*.

- **Allié** : Probable à Presque Certain.

- **Étape 5** : Lancez le dé sur la *Table de Probabilités*.

Modificateurs

Ajustez la probabilité (d'un ou plusieurs niveaux vers la gauche ou la droite sur la table) si :

- Vous offrez quelque chose de valeur (**+1 niveau**).
- La demande est dangereuse ou coûteuse (**-1 niveau**).
- Vous invoquez une relation forte (**+1 niveau**).
- Le Don les affecte (**-1 à -2 niveaux**).

Résolution des Combats & Conflits

Le combat en jeu solo suit les règles standard d'*Ars Magica*, avec les ajouts suivants pour gérer les adversaires :

Intention de l'Ennemi (d10)

Lancez ce dé au début du tour ou lors d'un changement de situation pour déterminer l'attitude des ennemis :

d10	Intention
1-3	Attaque Agressive : Se concentre sur l'infliction de dégâts.
4-5	Attaque Prudente : Attaque, mais se défend ou bat en retraite si blessé.
6-7	Manœuvre Tactique : Cherche l'avantage, prend à revers, utilise l'environnement.
8	Défense : Se concentre sur sa protection, cherche à gagner du temps.
9	Fuite / Retraite : Tente de s'échapper du champ de bataille.
10	Action Spéciale : Utilise un pouvoir surnaturel, appelle à l'aide ou tactique inhabituelle.

Priorité des Cibles (d10, pour les groupes)

Pour savoir qui un ennemi choisit de frapper parmi vos personnages (Mage, Compagnon, Grogg) :

d10	Cible
1-4	Menace Évidente : Attaque le personnage qui l'a blessé le plus récemment.
5-7	Vulnérable : Attaque un personnage blessé ou semblant faible.
8-9	Stratégique : Attaque le lanceur de sorts (Mage) ou le chef.
10	Aléatoire : Déterminez la cible au hasard parmi les PJ présents.

Test de Moral

Lorsque les ennemis sont réduits à **moitié effectif** ou que leur **chef tombe**, lancez 1d10 :

d10	Résultat
1-3	Déroute : S'enfuit immédiatement.
4-6	Hésitation : Combat défensivement, bat en retraite à la prochaine perte.
7-9	Tient bon : Continue de combattre normalement.
10	Enragé : Combat plus agressivement (+3 Attaque, -3 Défense pendant 1 round).

Modificateurs de Moral :

- Troupes vétéranes : **+1**
- Troupes d'élite : **+2**
- Troupes fanatiques : **+3**
- Morts-vivants : **Succès automatique** (ne fuient jamais).
- Menés par un Mage puissant : **+2**
- Surpris ou tombés dans une embuscade : **-3**

Activités Saisonnières

Choisissez parmi les activités normales du Livre de Base ci-dessous, ou lancez les dés pour déterminer l'activité (une excellente option pour les PNJ) :

d10 : 1-5 Activité de Labo, 6-9 Hors Labo, 10 Aventure.

Activités de Laboratoire

(Optionnel : lancez 1d10 pour choisir aléatoirement)

1. **Enchanter des Objets à Charges** : Donne à un objet un nombre limité d'utilisations d'un effet dont le niveau n'est pas supérieur à votre **Total de Laboratoire**. (2 XP d'Exposition).
2. **Enchanter un Objet Mineur** : Donne à un objet un seul effet dont le niveau n'est pas supérieur à la moitié de votre **Total de Laboratoire**. (2 XP d'Exposition).
3. **Préparer un Objet Investi** : 1 saison + des pions de vis *Vim* (quantité déterminée par la matière et la taille). (2 XP d'Exposition).
4. **Instiller un Effet dans un Objet Investi** : Accumulez un nombre de niveaux par saison égal à (Total de Labo — Niveau de l'Effet). Coût : 1 pion de vis correspondant à l'Art par tranche de 10 niveaux (entamée).
5. **Fixer un Lien Arcanique** : Rend un lien arcanique permanent. Coût : 1 pion de vis *Vim*. (2 XP d'Exposition).
6. **Extraction de Vis** : Gain de vis *Vim* égal à votre (Total de Labo Créo Vim/10), arrondi au supérieur. (2 XP d'Exposition).
7. **Inventer un ou des Sort(s)** : Accumulez (Total de Labo — Niveau du Sort) niveaux par saison. Le sort est inventé quand le total accumulé égale ou dépasse son niveau. (2 XP d'Exposition).
8. **Apprendre des Sorts à partir de Textes de Labo** : Apprenez des sorts dont le niveau total ne dépasse pas votre **Total de Laboratoire**. (2 XP d'Exposition).
9. **Raffiner le Labo** : Augmente le Raffinement du labo de 1, jusqu'à un maximum de (Théorie Magique — 3), créant de la place pour une nouvelle Vertu. Le labo peut aussi gagner les Vertus "Impeccable" et "Hautement Organisé". (2 XP d'Exposition).
10. **Projet Spécial ou Recherche Originale**.

Voici la traduction de cette section dense sur les activités hors laboratoire. C'est ici que l'on gère l'étude, l'enseignement et les projets à long terme qui font la renommée des mages.

J'ai conservé le jargon officiel d'*Ars Magica* (Sommes, Tractatus, Compétences, etc.) pour que tout soit parfaitement compatible avec tes feuilles de personnage.

Activités Hors Laboratoire

d10 (optionnel) :

1. Aventure !

2. Chasse au Vis (voir section dédiée).

3. Pratique d'une Compétence : Gain de 3 à 8 XP (généralement 4) dans une ou plusieurs Compétences. (Pas d'XP d'Exposition).

4. Apprendre d'un Enseignant (ou Enseigner) :

- **Entraînement** : Gain égal au score du Maître dans la Compétence + 3 XP. (Le Maître gagne 2 XP d'Exposition).
- **Enseignement (Art ou Compétence)** : Gain égal à (Communication du Maître + Enseignement + 9 XP) si l'étudiant est seul. (Le Maître gagne 2 XP d'Exposition).
- **Apprendre des Sorts** : Niveau max = Total de Labo du Maître. Niveau le plus haut du sort = Total de Labo de l'Étudiant. (Le Maître gagne 2 XP d'Exposition).
- **Apprendre une Vertu Hermétique** : Gain de (Com du Maître + Enseignement + 9 XP) vers un seuil de 15 (Mineure) ou 21 (Majeure). Le seuil augmente de +3/+9 par Vertu déjà possédée. (Le Maître gagne 2 XP d'Exposition).

5. Maîtriser un Sort : Gain de 5 XP dans la Maîtrise d'un seul sort. (Pas d'XP d'Exposition).

6. Lire un Livre (nécessite un ouvrage approprié) :

- **Lire une Somme** : Gain d'XP égal à la Qualité du livre. L'Art ou la Compétence ne peut dépasser le Niveau du livre. (Pas d'XP d'Exposition).
- **Lire un Tractatus** : Gain d'XP égal à la Qualité du livre. (Pas d'XP d'Exposition).

7. Étudier le Vis : Gain de (Dé de Tension + niveau de l'Aura) XP dans l'Art correspondant. Nécessite 1 pion par tranche de 5 points dans l'Art. (Pas d'XP d'Exposition).

8. Copier quelque chose :

- **Texte de Laboratoire** : (Profession : Scribe x 60) niveaux copiés. (2 XP d'Exposition).
- **Somme** : *Soigneusement* (6 + Scribe points vers la Somme) ou *Rapidement* (vitesse x3, Qualité -1). (2 XP d'Exposition).
- **Tractatus** : *Soigneusement* (1 exemplaire) ou *Rapidement* (3 exemplaires, Qualité -1). (2 XP d'Exposition).

9. Écrire quelque chose :

- **Somme** : Qualité = Communication + 6 + bonus. (2 XP d'Exposition).
- **Tractatus** : Qualité = Communication + 6. (2 XP d'Exposition).
- **Réécrire un Texte de Labo** : (Latin x 20) niveaux par saison. (2 XP d'Exposition).

10. Activité Spéciale :

- **Harmoniser un Talisman** : Nécessite d'avoir "Ouvert" un objet approprié au préalable. (2 XP d'Exposition).
- **Lier un Familier** : Nécessite une créature appropriée. (2 XP d'Exposition).
- **Installer un nouveau Labo** : Nécessite du matériel et au moins une saison de travail.
- **Rituel de Longévité** : Bonus de +1 par tranche de 5 points du Total de Labo (Creo Corpus). Coût : 1 pion de vis par tranche de 5 ans d'âge (arrondi au supérieur).

- *Chercher un Apprenti* : * (Dé de Tension + Perception) = 12+ requis. Les apprentis ne courent pas les rues.
- **Ouvrir les Arts d'un apprenti** : Nécessite un apprenti. (2 XP d'Exposition).
- **Culte / Prière** : La Qualité est égale à l'Aura Divine du lieu de culte. (Pas d'XP d'Exposition).

***Note sur le Marché Hermétique** : Vous pouvez aussi "acheter" un apprenti au Tribunal. Le prix varie selon son potentiel (Intelligence, etc.), mais correspond généralement à 2-3 saisons de travail ou environ 8-12 pions de vis. L'avantage est que cela vous fait gagner la saison de recherche.

Nouvelle Activité : Chasse au Vis

Aventurez-vous dans les forêts ou les terres sauvages pendant une période prolongée (une saison ou plus) pour pister et débusquer du vis de divers types. Cette activité peut mener à des aventures, impliquer des interactions avec les locaux ou même des créatures. Dans la plupart des cas, vous ne trouverez qu'une source unique (utilisable une fois), mais avec de la chance, vous pourriez trouver un filon permanent !

Total de Chasse au Vis

Total = Dé de Tension + Connaissance d'une Région + Connaissance des Légendes + Aide Magique + Assistance

Modificateurs :

- **Le Don** : Appliquez le malus habituel du Don, sauf si vous êtes accompagné de Groggs compétents pour gérer les discussions avec les villageois, etc.
- **Risque Local (-3)** : Si vous cherchez seulement localement (ex: la forêt voisine). C'est moins risqué, mais le **Facteur de Rareté** augmente de **1**.
- **Risque Très Faible (-6)** : Si vous restez dans des zones connues et sécurisées proches de l'Alliance. Le **Facteur de Rareté** augmente de **2**.
- **Aide Magique** : Bonus égal à la magnitude de votre meilleur sort *Intellego Vim* (+1 par score de Maîtrise), d'un objet ou de la *Seconde Vue*. Si vous n'avez pas de sort *InVi*, utilisez : $(\text{Int} + \text{Vigueur} + \text{Intellego} + \text{Vim}) / 5$.
- **Assistance** : Un PNJ ou une créature capable d'apporter une aide spéciale (généralement de **+1 à +3**, peut monter jusqu'à **+6**).

La source de Vis est-elle permanente ?

Lorsque vous trouvez du vis, consultez l'Oracle pour savoir si la source est renouvelable :

- **Territoire de Frontière** : Possible.
- **Région reculée et sauvage** : Improbable.
- **Zones rurales, région déjà cartographiée** : Presque Impossible.
- **Zones civilisées, région épuisée** : Presque Impossible x2.
- **Règle optionnelle** : Si vous avez obtenu un « **1** » (qui a ensuite explosé) sur votre jet de *Total de Chasse au Vis*, la source est automatiquement permanente.

Si la source est permanente : La quantité de vis récoltée est divisée par deux, mais elle réapparaît chaque année.

Rendement du Vis

Quantité récoltée (en pions) = Total de Chasse au Vis / Facteur de Rareté

Facteur	Type de Lieu (La rareté la plus basse est la meilleure)
2	Regio fantastique et très dangereuse (Aura 8+)
3 - 4	Regio (Aura 4-8)
4	Forêt Magique ou Féerique (ex: Forêt Noire)
4 - 5	Zone sauvage reculée et dangereuse
5	Zone rurale
6	Zone habitée
7	Zone civilisée, proche d'une cité
8	Dans une grande cité

- Si une Alliance a déjà cartographié la zone : **+1 au Facteur de Rareté.**
- Si elle a déjà revendiqué les sources de la zone : **+2 au Facteur de Rareté.**
- *Note : Généralement, seuls les Facteurs de 5 ou moins valent l'investissement d'une saison.*

Quel Type de Vis ? (d10)

d10	Type de Vis trouvé
1-3	La Forme commune de la région*
4-6	Forme standard (lancez sur la table des Formes)
7-8	Technique standard (lancez sur la table des Techniques)
9	Exactement le type que vous cherchiez
0	Vis Spécial (1-6 Féerique, 7-8 Infernal, 9 Divin, 0 Lié à l'histoire). Relancez pour le type (Art).

* *Typiquement : Animal, Herbam, Aquam, Auram, Terram (toujours du Royaume approprié).*

Conseil : Utilisez l'Oracle pour savoir si le Vis est gardé, et par quoi... C'est là que l'aventure commence !

Voici la suite de la traduction, concernant le sanctuaire sacré de tout mage : son laboratoire.

L'ajout de la table d'événements optionnelle est une excellente idée pour briser la routine des calculs de laboratoire et injecter un peu de narration dans ces périodes de "temps mort" apparent.

Travail de Laboratoire

Les activités de laboratoire se déroulent normalement, en utilisant les règles standard du livre de base. Vous pouvez utiliser l'Oracle pour des questions telles que :

- « Est-ce que je découvre quelque chose d'inhabituel lors de mes recherches, de mon développement ou de mes expérimentations ? »
- « La cérémonie du lien avec mon familier rencontre-t-elle des complications ? »
- « Cette source de vis est-elle toujours disponible ? »

(Note du concepteur : Besoin de meilleurs exemples).

Événements de Laboratoire (Optionnel)

Si vous souhaitez plus d'imprévisibilité dans votre travail de laboratoire, lancez **1d10** au début de chaque saison :

d10	Événement
1	Désastre : Lancez sur la Table d'Expérimentation comme si vous aviez obtenu un 0, même si vous n'étiez pas en train d'expérimenter.
2-3	Complication : Contretemps mineur ; -1d10 à votre Total de Laboratoire pour cette saison ou perte de temps (1 semaine).
4-6	Normal : La saison se déroule comme prévu.
7-8	Intuition : +1d10 à votre Total de Laboratoire pour cette saison ou découverte intéressante.
9	Percée : Lancez sur la Table d'Expérimentation comme si vous aviez obtenu 10+.
10	Visiteur : Quelqu'un interrompt votre travail (utilisez les tables de PNJ) ; perdez 1 semaine ou saisissez une opportunité.

Tribunaux & Politique Hermétique

Lorsque la saison du Tribunal arrive ou que vous interagissez avec la politique de l'Ordre :

Issues du Tribunal (d10)

Comment se déroule le vote ou le jugement ?

d10	Résultat
1	Catastrophique : Le pire dénouement possible. Risque de Traque des Mages (Wizard's March).
2-3	Défavorable : La décision vous dessert. Pénalités ou obligations imposées.
4-5	Indécis : Affaire classée sans suite, reportée, ou compromis mitigé.
6-7	Favorable : Succès modeste. Votre position ou vos arguments sont acceptés.
8-9	Victoire : Succès net. Gain de réputation ou de ressources.
10	Triomphe : Succès exceptionnel. Avantage majeur obtenu.

Modificateur : Décalez le résultat de 1 à 3 crans vers le haut ou vers le bas en fonction de vos actions (y compris vos réussites ou échecs aux jets de dés d'intrigue/social).

Nouvelles Hermétiques (d10)

Qu'est-ce qui se passe dans l'Ordre cette saison ?

d10	Nouvelle
1	Rumeurs de Schisme : Signes avant-coureurs d'un conflit interne sérieux.
2	Conflit entre Maisons : Deux Maisons s'affrontent pour des ressources ou une philosophie.
3	Traque des Mages (Wizard's March) : Un mage est déclaré paria et condamné.
4	Découverte : Une percée magique majeure est annoncée.
5	Menace Profane : L'Église ou la noblesse menace l'Ordre.
6	Scandale au Tribunal : Intrigues politiques dans un Tribunal voisin.
7	Événement d'Alliance : Fondation ou chute d'une Alliance.
8	Événement Surnaturel : Déplacement d'une frontière entre Royaumes, découverte d'une Regio, etc.

d10	Nouvelle
9	Opportunité d'Échange : Livres rares, vis ou services disponibles sur le marché.
10	Lien Personnel : La nouvelle vous affecte directement (lancez sur les Tables de Signification).

Conseil : Et surtout... laissez libre cours à l'Oracle pour interpréter ces nouvelles !

Génération d'Aventure

Créer une Aventure

- **Étape 1 : Déterminer le type d'aventure (d10)**

d10	Type d'Aventure
1-2	Menace contre l'Alliance : Quelque chose met l'Alliance directement en danger.
3-4	Enquête : Un mystère ou une énigme à résoudre.
5-6	Récupération : Rapporter quelque chose de précieux ou d'important.
7-8	Social / Politique : Négocier ou naviguer dans la politique Profane, Hermétique ou Féerique.
9	Exploration : Découvrir un nouveau lieu ou un phénomène inconnu.
10	Personnel : Lié au Vice d'Histoire (Story Flaw) ou au passé du personnage.

- **Étape 2 :** Lancez sur les **Tables de Signification** pour définir le concept central de l'aventure.

- **Étape 3 : Déterminer l'opposition principale (d10)**

d10	Opposition
1-2	Autorité Profane : Noble, Église ou officier de justice.
3-4	Naturelle / Environnementale : Terres sauvages, météo, maladie.
5-6	Rival Hermétique : Un autre mage ou une autre Alliance.
7-8	Créature Surnaturelle : Fée, démon, fantôme, créature magique.
9	Interne : Vos propres vices, Crépuscule, Déformation ou magie ayant mal tourné.
10	Mystérieuse : Menace inconnue ; révélée graduellement.

- **Étape 4 : Établir les enjeux.** Que se passe-t-il en cas d'échec ? Utilisez l'Oracle si nécessaire.

- **Étape 5 : Identifier les jalons.** Divisez l'aventure en 3 à 5 scènes clés ou objectifs principaux.

Complications d'Aventure (d10)

Lancez les dés quand vous voulez rendre les choses plus intéressantes :

d10	Complication
1	Trahison : Un allié travaille contre vous.
2	Course contre la montre : Une date limite ou une compétition de vitesse.
3	Innocent en danger : Vous devez protéger une personne vulnérable.

d10	Complication
4	Interférence du Don : Les PNJ réagissent mal à un moment crucial.
5	Pénurie de ressources : Manque de matériel, de vis ou d'informations.
6	Apparition d'un rival : Quelqu'un d'autre cherche à atteindre le même but.
7	Quiproquo : Accusé d'une faute que vous n'avez pas commise.
8	Menace secondaire : Un nouveau danger sans rapport avec le but premier.
9	Dilemme moral : Choisir entre le Code d'Hermès et votre conscience.
10	Interférence Surnaturelle : Manifestation Divine, Infernale, Féerique ou Magique.

Rencontres de Voyage (d10)

Lors d'un voyage, lancez les dés une fois par jour de trajet si vous le souhaitez :

d10	Rencontre
1-4	Rien à signaler : Voyage sans encombre.
5-6	PNJ Profanes : Marchands, pèlerins, voyageurs (utilisez les tables de PNJ).
7	Obstacle : Météo, rivière à traverser, route bloquée.
8	Découverte : Lieu ou objet intéressant.
9	Menace : Bandits, animaux sauvages ou force hostile.
10	Surnaturel : Fée, fluctuation d'aura, phénomène magique.

Gestion de l'Alliance

Le jeu en solo simplifie la gestion de l'Alliance tout en préservant sa richesse narrative.

Événements Saisonniers de l'Alliance (d10)

Lancez une fois par saison si vous souhaitez donner de la couleur à la vie de votre communauté :

d10	Événement
1	Crise : Un problème majeur nécessitant une attention immédiate.
2-3	Problème Mineur : Complication légère affectant le fonctionnement de l'Alliance.
4-6	Routine : Opérations normales, aucun événement spécial.
7-8	Opportunité : Une situation bénéfique se présente.
9	Aubaine : Gain inattendu (ressources, réputation, nouveau membre).
10	Accroche Narrative : Quelque chose qui pourrait mener à une aventure.

Rencontres à l'Alliance (d10)

Lorsqu'un visiteur se présente à l'Alliance :

d10	Visiteur
1-2	Autorité Profane : Collecteur d'impôts, représentant d'un noble, envoyé de l'Église.
3-4	Marchands / Négociants : Proposant des biens ou des services.
5-6	Hermétique : Chaperon Rouge, mage en visite, Quaesitor.
7	Réfugiés / Pétitionnaires : Cherchant de l'aide ou un abri.
8	Voyageurs : Égarés, cherchant leur chemin ou l'hospitalité.
9	Surnaturel : Messenger féérique, fantôme ou créature étrange.
10	Menace : Bandits, pillards ou force hostile.

Développement des Grog

Plutôt que de suivre chaque grog individuellement :

- **Réserve de Grog Simplifiée** : Maintenez **3 à 5 grogs** caractérisés avec leurs statistiques complètes. Le reste constitue une « turbe » générique avec des statistiques standard selon leur type.
- **Intrigues de Grog (d10)** : Lorsque vous avez besoin d'une sous-intrigue centrée sur un grog :

d10	Intrigue
1	Affaire Familiale : Un parent du grog a besoin d'aide.
2	Vieil Ennemi : Le passé revient le hanter.
3	Romance : Un intérêt amoureux crée des complications.
4	Dette : Il doit de l'argent ou des faveurs à une partie dangereuse.
5	Accusation : Accusé à tort (ou à raison) d'un crime.
6	Opportunité : Une chance d'avancement ou de richesse.
7	Maladie / Blessure : Un état grave nécessitant un traitement.
8	Test de Loyauté : Doit choisir entre l'Alliance et une autre obligation.
9	Découverte : A trouvé quelque chose de précieux ou de dangereux.
10	Rencontre Surnaturelle : Affecté par la magie, la féerie ou le divin.

Progression & Passage du Temps

Vieillessement et Jeu au Long Cours

Utilisez les règles de vieillissement standard d'*Ars Magica*. Pour les rituels de longévité et les crises de vieillissement, vous pouvez utiliser l'Oracle pour déterminer les conséquences narratives si vous souhaitez ajouter de l'imprévisibilité au-delà des simples jets de dés.

Suivi des Saisons

Maintenez un journal de bord simple :

- **Année & Saison**
- **Activité principale** (Labo, aventure, étude, etc.)

- **Événements clés** (notes brèves)
- **Progression** (XP, avancée au labo, etc.)
- **Modifications du Facteur de Chaos**

Récompenses d'Expérience (XP)

Par saison :

- **2 XP** pour une activité saisonnière classique (XP d'Exposition standard).
- **5-10 XP** si vous avez vécu une aventure pendant toute la saison.
- **+1-2 XP** pour des moments particulièrement dramatiques ou marquants pour le développement du personnage.

Récompenses spéciales optionnelles :

- **Accomplissement majeur** : 5-10 XP
- **Moment de croissance du personnage** : 2-5 XP
- **Fin d'un arc narratif** : 5-15 XP

Techniques d'Oracle Avancées

Réponses Détaillées

Parfois, un simple "Oui/Non" ne suffit pas. Utilisez ces tables pour plus de nuances :

Question	d10	Résultat
Combien ?	1	Aucun
	2	Minimal
	3	Un peu
	4-6	Modéré
	7-8	Beaucoup
	9	Énormément
	10	Extrême / Maximum

Question	Méthode
Qui ?	Lancez sur les tables de PNJ ou votre liste existante.
Où ?	Lancez sur votre liste de lieux ou les Tables de Signification.

Quand ?	d10	Résultat
	1	C'est déjà arrivé !
	2-4	Immédiatement
	5	Très bientôt (quelques heures)
	6	Bientôt (quelques jours)
	7	Plus tard (quelques semaines)

Quand ?	d10	Résultat
	8	Bien plus tard (saison suivante)
	9	Finalement (2+ saisons)
	10	Dans un futur lointain (années)

Élan Mythique (*Mythic Momentum*)

L'Élan est une ressource spécifique au jeu solo représentant la dynamique de votre histoire.

- **Élan de départ** : 0
- **Plage d'Élan** : de -3 à +10

Gagner de l'Élan (+1) quand :

- Vous réussissez une tâche importante.
- Vous surmontez un obstacle significatif.
- L'histoire progresse en votre faveur.
- Vous agissez en accord avec vos Vertus ou votre Personnalité.

Perdre de l'Élan (-1) quand :

- Vous échouez à une tâche importante.
- La situation tourne contre vous.
- Vous faites une **Maladresse** (Botch).
- Vous agissez contre vos Vertus ou votre Personnalité.

Utiliser l'Élan :

Dépensez vos points accumulés (max 10) pour :

- **Relancer n'importe quel dé** (Coût : 1)
- **Améliorer un résultat d'Oracle** (ex: transformer un "Non" en "Oui") (Coût : 2)
- **Éviter une complication** lors d'une altération de scène (Coût : 2)
- **Avantage narratif** : Déclarer un petit détail favorable à l'histoire (Coût : 1-3)

Attention : Si votre Élan tombe à -3, il retombe immédiatement à 0 et vous devez lancer un dé sur la **Table des Complications**. La fortune tourne brutalement contre vous !

Tables de Référence Rapide

Complications de l'Histoire (d10)

d10	Complication
1	Un allié n'est plus disponible.

d10	Complication
2	Les ressources sont épuisées ou inaccessibles.
3	Un rival apparaît avec le même objectif.
4	L'information était erronée ou incomplète.
5	La pression temporelle augmente (urgence).
6	Un obstacle supplémentaire surgit.
7	Quelqu'un s'oppose à vous de manière inattendue.
8	Dilemme moral ou éthique.
9	Un Vice personnel crée un problème.
10	Interférence surnaturelle.

Trésors & Récompenses (d10)

d10	Type de Récompense
1	Richesse Profane : Argent, biens, bétail (valeur : d10×10 Livres).
2-3	Livres : Tractatus ou Somme (déterminez l'Art/Compétence, lancez pour la Qualité).
4-5	Vis : Vis brute (lancez 1d10 pour les pions, déterminez l'Art).
6	Objet Magique : Objet investi mineur ou enchantement moindre.
7	Information : Secret, carte ou renseignement précieux.
8	Alliance : Gain d'un allié PNJ ou soutien d'une Alliance.
9	Réputation : Gain d'une réputation positive (niveau 1-3).
10	Trouvaille Majeure : Objet puissant, source de vis importante ou texte ancien.

Gravité du Problème (d10)

d10	Gravité
1-2	Mineure : Facile à gérer, conséquences négligeables.
3-5	Modérée : Nécessite de l'attention, un certain risque.
6-7	Sérieuse : Menace significative, nécessite des ressources importantes.
8-9	Grave : Dangereuse, risque de dommages durables.
10	Critique : Menace vitale, danger pour l'Alliance ou risque de violation du Code d'Hermès.

C'est un excellent exemple ! On voit tout de suite comment la mécanique du **Facteur de Chaos** transforme une saison de laboratoire "théoriquement tranquille" en un moment de jeu dramatique.

Voici la mise en forme de cet exemple en français, en utilisant les termes techniques que nous avons validés ensemble.

Exemple de Jeu : Marcus Flavius de la Maison Tremere

Date : Printemps 1220

Facteur de Chaos : 4 | Élan Mythique : 0

L'Objectif : Marcus travaille à l'invention du sort « Voir comme à un Plèthre de distance » (Inlm 25). Avec un **Total de Laboratoire** de 52, il lui suffit d'une seule saison, mais cela ne lui laisse normalement pas de temps pour autre chose.

1. Test d'Altération de Scène

Marcus lance **1d10** et obtient **3**.

Comme $3 \leq$ Facteur de Chaos (4), une altération se produit.

Jet sur la **Table des Altérations de Scène : 2 (Scène Interrompue)**.

2. Détermination de l'Événement

- **Focus de l'Événement :** 3 (Action de PNJ).
- **Tables de Signification :** Action = « Arriver » | Sujet = « Ennemi ».
- **Interprétation :** Un ennemi arrive à l'Alliance pendant que Marcus est en plein travail.

3. Qui est cet ennemi ?

- **Type de PNJ :** 6 (Personnel de l'Alliance).
- **Attitude :** 2 (Hostile, modifié par le **Don**).
- **Trait :** 3 (Physique) → Sous-table de Physique = « Visage balafre ».
- **Mise en contexte :** Il s'agit d'Heinrich, un vieux Grog de la turbe. Il a toujours détesté Marcus depuis qu'un accident magique causé par le mage, il y a des années, l'a laissé défiguré.

4. Interaction Oracle

- **Question :** « Heinrich m'interrompt-il à un moment critique de mon travail ? »
- **Probabilité :** Possible.
- **Jet de dé :** 5 → **Oui**.
- **Élan :** -1 (la situation tourne contre Marcus). **Nouvel Élan :** -1.

5. L'Accusation

- **Signification (Action/Sujet) :** « Accuser » + « Crime ».
- **Oracle :** « Heinrich a-t-il des preuves ? » → Improbable (ce n'est qu'un Grog).
- **Jet de dé :** 2 → **Non**.
- **Interprétation :** Heinrich surgit dans le laboratoire, renversant des fioles. Il hurle des accusations de crime devant les autres Grogs, cherchant sa vengeance sans avoir de preuves concrètes, mais créant un scandale public au sein de l'Alliance.

6. Résolution

Marcus doit maintenant gérer cette crise sociale avant de pouvoir retourner à ses parchemins. S'il échoue, son **Facteur de Chaos** pourrait encore augmenter à la fin de la saison...

Accroches Narratives pour le Jeu Solo

Accroches Immédiates (Pour commencer rapidement)

Lancez **1d10** si vous manquez d'inspiration pour votre première scène :

d10	Accroche
1	L'Apprenti Disparu : Votre apprenti a disparu pendant une collecte de vis de routine.
2	Convocation Imprévue : Un Chaperon Rouge apporte une convocation urgente au Tribunal.
3	L'Alliance Assiégée : Les autorités profanes ou des forces surnaturelles menacent l'Alliance.
4	Retour du Crépuscule : Vous émergez du Crépuscule et réalisez que le temps a passé étrangement.
5	Découverte de Labo : Votre dernière expérience révèle quelque chose d'inattendu et dangereux.
6	Activation d'un Vice : Votre Vice d'Histoire se manifeste de manière dramatique.
7	Visiteur Nocturne : Quelqu'un cherche refuge et sanctuaire dans votre Alliance.
8	Tarissement du Vis : Une source de vis habituelle est à sec. Pourquoi ?
9	Défi d'un Rival : Un autre mage vous défie en Certamen ou dans une autre compétition.
10	Héritage Profane : Vous héritez de terres, d'un titre ou de responsabilités de votre famille (ou c'est un cas d'usurpation d'identité).

Cadres de Campagne au Long Cours

- **L'Alliance de Frontière** : Bâissez une nouvelle Alliance en territoire dangereux. Chaque saison apporte de nouveaux défis (ressources, menaces, politique, mystères).
- **L'Enquêteur Hermétique** : Voyagez à travers l'Europe pour enquêter sur des mystères magiques, des sites antiques et des phénomènes surnaturels pour le compte de votre Maison ou du Tribunal.
- **L'Arc de Rédemption** : Votre personnage a violé le Code d'Hermès et doit gagner sa rédemption tout en évitant une Traque des Mages (*Wizard's March*).
- **Le Voyage de l'Apprenti** : Jouez la fin de votre apprentissage jusqu'à l'Épreuve du Gantelet (*Gauntlet*), puis vos premières décennies en tant que mage indépendant (être un mage errant, un *Peregrinator*, dans le Tribunal du Rhin est un excellent point de départ).
- **Le Mystère Antique** : Découvrez la vérité sur une Alliance déchue, une Maison disparue (comme les Diedne) ou une tradition magique pré-hermétique.
- **Le Gardien du Royaume** : Protégez une région contre les incursions surnaturelles (Infernales, Féériques ou mages renégats).

Amorces d'Aventures Saisonnières (d10)

Lancez les dés lorsque vous souhaitez vivre une aventure cette saison :

d10	Amorce
1	Vol de Vis : Quelqu'un a dérobé du vis dans les réserves de l'Alliance ou sur une source connue.
2	Alerte à la Peste : Une maladie menace le village voisin. L'Alliance doit-elle intervenir ou se confiner ?
3	Marché Féérique : Une fée fait une offre trop belle pour être refusée, mais quel est le piège ?
4	Ruines Antiques : Les locaux signalent des lumières ou des sons étranges dans un ancien fort romain.
5	Mariage Politique : Un noble local souhaite marier l'un de ses parents à un membre (Compagnon ou Grog) de l'Alliance.
6	Visiteur Hermétique : Un mage itinérant demande l'hospitalité, apportant des nouvelles... ou des ennuis.
7	Surveillance Religieuse : Des représentants de l'Église enquêtent sur les activités suspectes de l'Alliance.
8	Accident Magique : Un incident de laboratoire crée un problème persistant qui ne peut être résolu que par une expédition.

d10	Amorce
9	Ressource Contestée : Une autre Alliance revendique votre source de vis ou manoeuvre politiquement contre vous.
10	Prophétie / Rêve : Un avertissement surnaturel annonce un danger imminent à travers une vision.

Ajuster la Difficulté

Pour un jeu plus facile

- Commencez avec un **Facteur de Chaos** à 1-2.
- Soyez généreux dans l'attribution des points d'**Élan**.
- Privilégiez les interprétations favorables de l'Oracle.
- Réduisez la fréquence des événements aléatoires.
- Concentrez-vous sur les histoires liées au personnage plutôt que sur les menaces extérieures.

Pour un jeu plus difficile

- Commencez avec un **Facteur de Chaos** à 5-6.
- Soyez strict sur l'attribution de l'**Élan**.
- Interprétez les résultats de l'Oracle de manière sévère.
- Augmentez la fréquence des complications.
- Ajoutez plusieurs problèmes simultanés.
- Appliquez le **Code d'Hermès** avec une rigueur absolue.

Pour un jeu plus dramatique

- Utilisez fréquemment les résultats **Exceptionnels**.
- Lancez le dé d'**Altération de Scène** à chaque scène.
- Créez des conséquences en cascade.
- Reliez des événements disparates en de grandes intrigues complexes.
- Mettez l'accent sur les Vices des personnages et les **Accroches Narratives**.



Conseils pour réussir vos parties en Solo

1. **Tenez le journal de votre Saga** : Prenez des notes brèves. Votre "vous futur" appréciera la continuité.
2. **Jouez pour découvrir** : Ne planifiez pas les résultats. Laissez l'Oracle vous surprendre.
3. **Acceptez l'échec** : Les jets ratés et les mauvais résultats d'Oracle créent de meilleures histoires que le succès constant.
4. **Respectez votre personnage** : Faites les choix que votre personnage ferait, pas les choix optimaux pour le joueur.
5. **Faites des pauses entre les saisons** : Laissez passer du temps réel entre vos sessions pour stimuler la créativité et éviter l'épuisement.
6. **Utilisez plusieurs personnages** : Alternez entre le point de vue du mage, du compagnon et des grogs. Pourquoi ne pas jouer plusieurs mages ?
7. **Ne lancez pas trop les dés** : Faites confiance à votre instinct narratif. N'utilisez l'Oracle que lorsque vous êtes réellement incertain.

8. **Créez des PNJ récurrents** : Quand un PNJ intéressant émerge, nommez-le et développez-le. Ils créent de la profondeur.
9. **Honorez le cadre de jeu** : L'Europe Mythique a des conséquences. Vos actions ricochent sur la société et sur l'Ordre.
10. **Commencez petit** : Débutez par une seule saison et une seule aventure. Développez la complexité une fois que vous êtes à l'aise.

Aventure d'introduction rapide : L'Héritage de l'Ermite

Vous êtes un jeune mage, récemment reçu au **Gantelet** (1220 après J.-C.). Votre **Parens** est décédé, vous laissant une tour isolée en guise d'Alliance avec une petite bibliothèque, quelques pions de vis et deux grogs loyaux.

Mise en place :

- **Personnage** : Créez votre mage (règles standard).
- **Grogs** : Créez 2 grogs (un guerrier et un artisan/spécialiste).
- **Bibliothèque** : $2d10$ tractatus sur des Arts aléatoires (Qualité 8-11). (Note : Vous avez déjà étudié les Sommes disponibles).
- **Réserves de Vis** : $2d10$ pions d'Arts variés (déterminez l'Art via la table).
- **Ressources** : Alliance pauvre.
- **Facteur de Chaos** : 4.

Première Saison (Printemps 1220) :

Vous vous installez dans la tour quand votre grog senior, le Vieux Thomas, mentionne que votre Parens enquêtait sur quelque chose dans la forêt voisine avant sa mort. Il semblait inquiet.

Question Oracle : « Mon Parens a-t-il laissé des notes sur cette enquête ? » (Probable) → Lancez le dé !

À partir de là, laissez l'Oracle vous guider. Cette enquête pourrait révéler une *Regio* féérique, une source de vis, une menace surnaturelle ou un danger profane. Jouez pour découvrir !

Notes du Concepteur

Ce système solo s'inspire de mécaniques éprouvées : *Mythic GME* (Oracle, Chaos, Scènes), *Ironsworn* (Élan, structure narrative) et bien sûr le cœur d'*Ars Magica* (Saisons, laboratoire, progression). Le but est de préserver ce qui rend ce jeu spécial tout en automatisant la narration.

Conclusion

Le jeu solo dans *Ars Magica* est un voyage de découverte. L'Oracle ne vous dicte pas ce qui arrive, il vous aide à le découvrir. Vos objectifs, vos vices et vos vertus sont le moteur de l'histoire.

« En avant, mage, vers l'Europe Mythique qui vous attend. Les Arts sont vôtres, le monde est à explorer. Faites confiance à l'Oracle quand le chemin est flou, mais n'oubliez jamais : vous êtes l'architecte de votre propre destin. »

Annexe : Formulaires et Fiches de Suivi

Journal des Saisons

Utilisez ce tableau pour suivre l'écoulement du temps et la progression de votre Mage.

Année	Saison	Activité Principale	Événements Marquants	XP	Chaos
1220	Printemps				
1220	Été				
1220	Automne				
1220	Hiver				

Registre des PNJ

Pour garder une trace de qui vous adore... et de qui veut votre tête.

Intrigues et Fils Narratifs en Cours

Idéal pour ne jamais oublier pourquoi vous avez exploré cette ruine romaine il y a trois saisons.

Suivi de l'Élan Mythique

Élan Actuel : _____ / 10 (Rappel : Si vous tombez à -3, réinitialisez à 0 et lancez un dé de Complication !)