



## Dark Ages : Mage vs. Ars Magica

Mon mage est plus mystérieux que le tien...

mercredi 15 janvier 2003, par [JyP](#)

### Raconte-moi une histoire... de JdR.

Ars Magica (ArM) a été édité par Lion Rampant en 1987, les deux principaux designers étant alors Jonathan Tweet et Mark Rhein\*Hagen. Puis cette boîte disparut au profit de White Wolf, qui diffusa la 3ème édition d'Ars Magica (en 1992), repassa la licence à Wizards of the Coast (en 1994), qui passa la patate chaude à Atlas Games (en 1996).

La 3ème édition était clairement pour White Wolf une tentative pour décrire le passé du Monde des Ténèbres : la magie y disparaît peu à peu au profit de la raison, les descriptions sont sombres, les démons infestent l'Europe, à un point tel que cela sert encore de blague aux fans d'Ars Magica (le pire ayant peut-être été atteint avec un mage PNJ qui avait la compétence *Craft Sex Toys (Painful Ones)* dans le supplément Tribunal of Hermès : Iberia). C'est également cette version qui a été traduite en Français.

Bilan de l'histoire, White Wolf peut utiliser certains éléments d'Ars Magica, repris dans Mage : the Ascension, mais ne dispose pas de la licence Ars Magica. La 4ème édition d'Ars Magica, par Atlas Games (en 1996), reprend l'ouverture de la seconde édition : pas d'ambiance ni de futur imposés.

White Wolf édite la même année Vampire : l'Âge des Ténèbres, situé au XIIème siècle, et donc proche de l'époque d'Ars Magica, début XIIIème siècle. On n'y parle pas beaucoup de mages (pour ce que j'en sais), du moins jusqu'à la sortie (en 2002) de Dark Ages : Mage (DA:M).

Il s'agit donc de deux versions différentes du moyen-âge, n'ayant en commun qu'un Ordre

d'Hermès à l'historique très différent.

### Round I : le champ de bataille

Nous sommes dans une Europe imaginaire, au début du XIIIème siècle. Les croyances de l'époque sont vraies : anges, démons, être féériques sont des faits établis, la magie aussi. Il s'agit de jouer des magiciens, des humains aux pouvoirs surnaturels.

Le traitement est assez différents entre les deux gammes :

- la gamme Ars Magica, en 4ème édition, met à l'honneur le background historique, en proposant de manière séparée du matériel fantastique. Cela permet de laisser au choix des meneurs de jeu le niveau de fantastique qu'ils veulent atteindre, du médiéval historique jusqu'à la high fantasy, avec le défaut de devoir rajouter du fantastique à la main.
- la gamme de l'Âge des Ténèbres présente le monde avec une teinte "dark medieval", en s'appuyant sur des clichés et du fantastique. Cela permet d'avoir un monde prêt à jouer mais moins adaptable, surtout du côté de l'exactitude historique.

### Round II : soyons superficiels

Dark Ages : Mage nécessite d'avoir Vampire : Dark Ages, qui contient les règles de base. Il compte 240 pages, et possède une couverture rigide. Le manuel Ars Magica fait lui 272 pages, avec une couverture souple.

Pour les avantages relatifs, dans mon expérience personnelle les reliures rigides explosent à usage



fréquent, pas les couvertures souples. Mais ça a moins de gueule, et ça va se confirmer par la suite.

Les nouvelles d'introduction des deux livres sont assez représentatives des approches adoptées : celle de DA:M a l'avantage d'être plus colorée, rappelant un peu Lord Dunsany dans La fille du roi des elfes, celle de ArM contient plus d'éléments historiques.

Côté graphismes, idem, il faut dire que certains dessins du manuel ArM sont franchement hideux, en plus de ne pas correspondre du tout au jeu. La maquette de DA:M est plus travaillée, les polices d'écriture ont plus de style.

Dernier point superficiel : chaque chapitre de DA:M est précédé d'une courte nouvelle, ce qui manque à ArM, d'autant plus que la description du background semble plus courte.

### Round III : création de personnages

DA:M propose 6 archétypes de mages assez détaillés, avec histoire de la tradition, philosophie, points forts et points faibles, et une illustration. Quelques traits et défauts particuliers sont proposés, en plus de la classique répartition de points entre talents, connaissances et compétences.

ArM laisse le choix entre pas moins de 12 traditions, mais celles-ci ne sont décrites qu'en un paragraphe et un exemple à chaque fois. De fait, un énorme choix de vertus et vices permet de définir le personnage, à défaut d'avoir des archétypes. Plus de boulot en perspective, mais ce système gère toutes les créatures, pas seulement les mages.

### Round IV : l'Art de la Magie

#### *Saveur Magique*

Le chapitre sur la magie de DA:M gagnerait à être repris dans l'extension Hedge Magic pour ArM : il présente une grande série de superstitions de l'époque, de croyances vis-à-vis du surnaturel. La

description de chaque archétype présente la philosophie attenante, mais celle-ci fait déjà plus inventée que d'époque.

A l'opposé, la description des limites de la magie dans ArM sent le monde médiéval à plein nez, même si on ne parle pas de superstitions vulgaires. Il a fallu cependant attendre la sortie de l'extension The Mysteries pour avoir plus d'informations du même acabit.

#### *Incantations*

Les deux systèmes semblent assez similaires : dans DA:M on détermine la puissance et le domaine d'un effet magique, et dans ArM on détermine le type d'action et son domaine. Mais le traitement est assez différent.

Pour DA:M, Chaque mage a une échelle de puissance définie par son archétype, et le choix entre 4 domaines. La description en un paragraphe de chacun des 5 paliers de la puissance et des domaines permet de savoir ce qui est possible, et 3 ou 4 sorts sont proposés pour chaque archétype, ce qui est très insuffisant. Il est possible de choisir une spécialité sur chaque Domaine, mais une du genre "électricité" n'est que très moyennement d'inspiration médiévale...

Dans ArM, l'échelle est chiffrée, et c'est la somme entre type d'action (5 dispos) et domaine (10 dispos) qui détermine la puissance du sort. La pléthore d'exemples et de guides permet de faire ce que l'on veut, mais c'est un système plus difficile à visualiser. Le mage débutant choisit grosso modo une dizaine de sorts, là où il ne choisit rien dans DA:M, le détail n'ayant pas été poussé jusqu'à un choix de sorts.

#### *Laboratoire*

Pas de règles spécifiques pour les activités de laboratoire dans DA:M, en dehors de la description d'une trentaine d'objets magiques et de comment les faire. Les familiers et autres sont gérés sous le système général.

Pour ArM, il y a des règles pour étudier des



grimoires, faire un enchantement mineur ou majeur, des potions, expérimenter, lier un familier, créer des potions d'immortalité, et j'en passe. Les règles sont à chaque fois différentes, ce qui peut dérouter les joueurs tellement on se perd dans le spécifique. Mais vu que les mages passent la majorité de leur temps en laboratoire, pas à l'aventure, c'est un point fort du jeu en Alliance, vu par la suite.

### *Evolution ésotérique*

Du côté DA:M, on utilise les règles du système général pour gagner des traits ou non. La description de la puissance et des domaine permet de connaître l'état d'esprit d'un mage, selon son archétype. Le contrecoup magique est aussi amplement décrit, ainsi que les moyens de le soigner.

ArM permet une progression des scores des Arts Magiques, avec accumulation de points de Crépuscule, dûs aux accidents magiques. Les règles de laboratoire permettent amplement de s'occuper pendant quatre siècles au moins... A noter que la parution de l'extension The Mysteries a permis de chambouler ce modèle, en proposant une évolution suite à des ordalies, services ou autre, beaucoup plus en accord avec l'esprit médiéval.

## **Round V : Bestiaire & lieux magiques**

Le Bestiaire de DA:M est bien plus fourni que celui de ArM, et ne propose que des créatures surnaturelles. Il faut dire cependant que l'on voit plus les créatures surnaturelles comme une source d'aventure du côté ArM, et plus comme des ennemis et réceptacles à magie du côté DA:M.

ArM explique qu'il existe 4 puissances qui influencent l'Europe Mythique : le divin, l'inférieur, la magie et la faerie. Les lieux qui sont sous l'influence d'une de ces puissances développent une aura correspondante, puis un *regio*, un lieu qui en contient d'autre remplissant le même espace, mais plus en accord avec la puissance. Le principe en est expliqué, avec un seul exemple.

DA:M fait la part belle à l'Umbrà, une dimension parallèle où les croyances sont reines. Des lieux magiques célèbres sont également décrits, entre Avalon, Atlantis ou la prison de Carceri, conçue pour emprisonner les mages. Ces descriptions piochent plus dans le fantastique que dans l'historique, cependant.

## **Round VI : jeu en Alliance vs Storytelling**

Si j'ai gardé cette comparaison pour la fin, c'est qu'elle est fondamentale, car il s'agit de deux manières de jouer radicalement différentes, et qu'elles sont très présentes au sein même des règles.

Le Storytelling, si je comprends bien, il s'agit de mettre en avant l'histoire générale et celle des personnages, au détriment de l'aspect purement ludique du JdR, originaire des wargames. Cela reste tout de même les aventures d'un groupe de personnages, et je n'ai pas eu l'impression que l'on faisait vraiment un distinguo entre les vampires et les mages sur ce point : il s'agit de l'histoire de créatures disposant de pouvoirs surnaturels.

Le jeu en Alliances est assez différent du JdR "traditionnel" : chaque joueur contrôle un mage et un compagnon, plus les servants d'une Alliance, un lieu où des mages et des vulgaires se sont rassemblés pour faire face au monde extérieur. La survie de l'Alliance passe avant la survie individuelle de chacun... En pratique, les joueurs s'investissent beaucoup plus dans ce genre de partie, où l'on s'attache à décrire le quotidien en dehors des grandes aventures.

Les mages passent la majeure partie de leur temps dans leur laboratoire après tout, et cet aspect me semble avoir été occulté dans DA:M, au profit d'une vision héroïque des érudits de l'occulte, ce qui est fort dommage.



## **En définitive... mon mage est plus mystérieux que le tien**

DA:M a l'avantage d'être clair, lisible, et jouable tout de suite pour ceux qui connaissent l'Âge des Ténèbres. Mais la profondeur, la véracité historique et l'implication restent très "light", c'est plutôt la

formule rapide pour jouer un mage.

ArM demande plus d'investissement initial de la part du MJ et des joueurs, mais tout le monde se retrouve très motivé pour construire une Alliance et la faire évoluer, ce qui permet une immersion plus profonde dans le background. C'est la formule du gourmet !