

Ars Modernica - Mais qu'est-ce donc ?

Epoque: maintenant

Lieu: ici

Continuum: troisième porte à gauche...

Effectivement, à peu de chose près le monde où vos personnages vont évoluer ressemble de très près à notre présent actuel. Pour ceux qui cherchent des références, croiser le Monde des Ténèbres avec un épisode de Buffy, un peu de Highlander et de Charmed. En fonction de votre humeur du moment, cela peut tout à fait guigner vers « Le retour des Morts-Vivants ».

Autrement dit, chez nous, mais un peu plus noir, et avec plein de bizarreries sorties tout droit des légendes et superstitions du monde entier. Dont la magie. Surtout de la Magie, d'ailleurs.

Parce que justement, vos personnages sont des mages. Et pas des demi-sels, car dès la fin de leur apprentissage, un mage peut en remonter sans problème à une compagnie de légionnaires. Alors c'est une magiocratie me direz-vous ?

Non, justement pas. Les mages sont rares, car malgré tous leurs pouvoirs, ils ne pourraient pas faire face à une foule en colère, et surtout, à la puissance de gouvernements, des multinationales ou d'autres puissances surnaturelles.

La discrétion est la meilleure des protections lorsqu'on possède le pouvoir de commander aux tremblements de terre, et que n'importe quelle armée serait très désireuse d'avoir en sa possession une telle arme. Sans compter les terroristes de tout poil. Et les services secrets. Et les corporations. Et les démons. Et même les gangs de quartiers...

Bref, un peu tout le monde. Face à tant de sollicitations, un accord tacite s'est établi entre les mages: tout le monde garde le profil bas et se fait oublier.

Evidemment, cela ne veut pas dire que tout le monde il-est-beau-tout-le-monde-il-est-gentil. Cela signifie simplement qu'il ne faut pas se faire voir, et qu'au lieu de règlements de compte à coup de boules de feu hollywoodiennes, ce sera plutôt coup de poignard dans le dos, arsenic et vieilles dentelles.

Ce qui fait que parfois, derrière une entreprise très fructueuse, on trouvera une société panaméenne, gérée par un holding basé à Gibraltar, dont le secrétaire du conseil d'administration sera un adepte d'Hermès vivant en Patagonie...

Autre petit problème, les ressources magiques sont rares d'où une féroce compétition entre coteries de mages. Avec soudainement une épidémie de crise cardiaque dans un village qui une semaine auparavant était complètement inconnu et qui d'un seul coup fait la une des journaux après qu'un forage minier n'ait mis à jour d'anciennes ruines romaines.

"Ben oui ma bonne dame, c'est comme je vous dis, ici on a un micro-climat particulier, et ces touristes, ben y'zont pas ben supporter la chaleur. A trente ans, c'est-y pas dommage."

Il y aurait des rumeurs qu'un groupe de mage appelé les Hoplites prendraient très à coeur de contrôler tout débordement. Soit ils sont très bons, soit ils n'existent pas, mais il n'y a ni preuve, ni témoin de leur existence.

Et les personnages ?

Ce sont des mages qui se font suffisamment confiance pour mettre leurs ressources en commun afin de garantir leur sécurité mutuelle, suivant en cela le vieil adage « L'union fait la force ». Ils ne vivent pas nécessairement au même endroit, bien qu'en général ce soit le cas étant donné que les auras¹ sont rares et les Aegis² sont coûteux à mettre en place.

Les aventures qui attendent les personnages ?

La palette d'aventures possibles est large. Plutôt que d'en faire un inventaire, voici des références qui peuvent aider à imaginer des aventures à Ars Modernica :

Style exploration : Indiana Jones, Tomb Raider. A la recherche de savoir ou de reliques perdues - si possible avant que d'ignobles individus mettent leur main dessus.

Style enquête : Belphegor, X-file, Le Pendule de Foucault. Un mystère à élucider, un événement étrange, peut-être surnaturel, à moins que ce ne soit qu'un canular. Il peut s'agir de dissimuler la vérité pour que le monde continue à ignorer l'existence des mages et des forces surnaturelles. A nouveau, il n'y a aucune raison que l'enquête se déroule sans qu'un ou plusieurs autres groupes viennent mettre son nez là-dedans.

Style « ils reviennent » : Ghostbuster, la Nuit des Morts-Vivants. Contenir un mal qui menace de se répandre. Si possible en maintenant un semblant de discrétion, mais ce qui compte avant tout, c'est d'éradiquer la menace.

Style épique : Hellraiser, La fin des Temps. Assez similaire au style précédent, si ce n'est que rien de moins que l'existence du monde, du multivers et des Dunkin' Donuts est en jeu.

Sources d'inspiration :

HellBoy, les BDs ou le film décrivent des intrigues parfaites pour Ars Modernica

Big Trouble in Little China (Jack Burton dans les Griffes du Mandarin), film avec K Russel

X-files, les épisodes sans extra-terrestres, avec les personnages oeuvrant soit contre le bureau des X-files, soit leur prêtant assistance.

Highlander, la série, pour le côté face cachée du monde des Immortels

Buffy et Charmed, les séries TV, avec leur contingent de créatures para-normales aux envies de meurtres et domination mondiale.

Néphelim (romans et JdR)

Le Mythe de Chtulhu, les nouvelles sont une source inépuisable d'idée pour d'affreuses menaces.

Beaucoup de film d'horreur de série Z, entre zombies, loup-garou, vampires, momies

Blade, exemple typique de matériel pour un scénario un peu plus musclé

Cabal, la bande dessinée

Harry Potter, bien qu'Ars Modernica propose un monde où les mages ne sont ni si nombreux ni autant organisés, le système peut parfaitement s'adapter à ceux qui désire explorer Hogswarts.

¹ Aura : zone où la magie est naturellement plus forte, facilitant les opérations magiques. De facto, un endroit de prédilection pour qu'un groupe de mages s'installe.

² Aegis: rituel protégeant un endroit contre toute sortes de sortilèges.