



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Dorcain, le bâtisseur d'Alliances**

Dorcain, le bâtisseur d'Alliances

mercredi 7 avril 2010, par [JyP](#)

Caractéristiques, Vertus & Vices

Dorcain est un mage inhabituel pour sa maison : il a une forte ascendance féérique, visible dans sa stature et ses traits de nain, et s'habille simplement, sans aucun objet enchanté visible. De fait, au concours des mages de Verditius, c'est sans doute le seul à avoir proposé comme enchantement un objet qui ne pouvait être utilisé qu'une seule fois... Mais il s'agissait d'une Alliance miniature, prête à prendre sa taille réelle, et s'il est plutôt décrié au sein de sa maison pour un enchantement aussi basique, les jeunes mages ambitieux des autres maisons ont vite mis cet enchantement aux enchères.

Dorcain est un mage dont la lignée peut remonter à Verditius lui-même et il partage avec son glorieux ancêtre un même but : retrouver les secrets de l'architecture sacrée, des temples grecs et égyptiens, dont la majesté était une puissante source de magie. Il est encore aux tous débuts de sa quête, mais d'ores et déjà la construction de bâtiments colossaux n'est plus un problème. Dorcain est de toute façon très patient...

De sa lignée glorieuse, Dorcain a également les handicaps concernant la magie improvisée, et son ascendance féérique lui fait préférer la compagnie des créatures souterraines à celle de ses pairs, le ciel nocturne à la brûlure du soleil, et surtout la stabilité du sol à tout moyen de transport. Mais cette ascendance lui donne également une facilité naturelle pour tout ce qui est sculpture ou arcanes rattachées au modelage de la roche, où il excelle.

Caractéristiques : Intelligence +2, Perception +2, Force +2, Energie +2, Présence -3, Communication

-2, Dextérité +1, Vivacité -2.

Vertus et Vices : Mage hermétique (Verditius), le Don, Magie de Verditius, Lignée Mythique - Verditius (Majeur), Affinité : Sculpture, Affinité : Terram, Affinité : Muto, Don Artistique, Lignée Féérique : nain (Majeur), Magie spontanée faible (Majeur), Nain (Majeur), Elevé par les faeries, Nocturne, Forme déficiente : Auram, Mal des transports.

Lignée Mythique : Verditius

- *Boîte à Outils du Magicien* (CrTe(AnHe) 30)

Portée : Toucher, Durée : Aube-Crépuscule, Cible : Individuel

Le magicien peut sortir de toute poche ou sacoche un outil d'artisan fonctionnel - du moment que l'outil en question peut être tenu à deux mains, et passer par l'ouverture (le contenant n'a pas à être assez grand pour contenir l'objet par contre).

Focus de Verditius : une sacoche avec la rune de la maison Verditius.

Sceau : les outils ont des couleurs inhabituelles - chaque outil correspondant à un champignon différent.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Aube-Crépuscule, +1 Herbam, +1 Animal)

- Focus Magique Mineur : Architecture

- But Obsessionnel : percer les secrets de l'Architecture Sacrée.

Traits de Personnalité : Patient +3, Taciturne +2, Pratique +2

Compétences & Arts Magiques

Compétences : Artes Liberales (géométrie) 1, Artisanat : Sculpture (poterie) 7+1, Athlétisme (course) 2, Bagarre (encaisser) 2, Concentration (sorts) 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (mages)



3, Connaissance de la Faerie (montagnes) 2, Double Vue (faeries) 2, Germain (Montagnards) 5, Latin (hermétique) 4, Parma Magica (Auram) 3, Philosophie (naturelle) 2, Profession : Architecte (tours) 5, Théorie de la mage (Terram) 5.

Arts Magiques : Creo 5, Intelligo 7, Muto 15, Perdo 0, Rego 10, Animal 1, Aquam 0, Auram 0 /2, Corpus 5, Herbam 8, Ignem 0, Imaginem 1, Mentem 0, Terram 15, Vim 1

Le Combat

Dorcain commencera par lancer *Armure de Poussière* en incantation rapide pour se protéger, pour enchaîner avec une *Fléchette de Cristal* ou un *Gouffre Béant* contre un seul adversaire, ou une *Vague de Terre* contre un groupe. S'il souhaite seulement fuir, une *Muraille de Pierres Protectrices* suivi d'un *Tunnel de la Taupe* devrait lui permettre de prendre le large. Dans le cas improbable où il devrait se défendre au corps à corps, voici ses statistiques :

Poings : Init -3, Atq +3, Def 0, Dam +2

Bâton : Init -1, Atq +4, Def +1, Dam +4

Marteau à deux mains : Init -3, Atq +7, Def -2, Dam +14

Encaissement : +9

Blessures : -1 (1-3), -3 (3-6), -5 (6-9), Incapacité (10-12)

Encombrement : -1 (9)

La Magie

Dorcain doit sa réputation à ses deux plus puissants sorts, qui lui permettent de transformer une sculpture de bâtiment en sa réplique en taille réelle. Deux choix sont possibles au final : soit Dorcain se déplace et lance le rituel sur la sculpture (ce qui coûte pratiquement une tour de vis, plus ce que charge le magicien), soit il enchante la sculpture pour qu'elle puisse grandir (ce qui lui coûte une saison de travail, mais dans ce cas l'effet magique

est permanent et peut donc être dissipé).

Son ascendance féérique lui a pour le moment évité de devoir préparer un rituel de longévité, et comme dit précédemment il n'a pas d'enchantelements sur lui, juste une sacoche pour ses outils et focus de sorts.

Sortilèges

Sceau du Magicien : une forme ou une odeur de champignons.

- *Muraille de Pierres Protectrice* (CrTe 25/+27) Sceau : la muraille a une corolle arrondie, comme si c'était un champignon géant.

- *Regard Percant du Mineur* (InTe 20/+24) Sceau : odeur de cèpes

- *Fléchette de Cristal* (MuTe(Re) 10/+27) Sceau : le cristal sort d'un champignon qui pousse lors de l'incantation du sort

- *Agrandissement d'Objet* (MuTe 15/+32) Sceau : l'objet prend une forme de champignon lorsqu'il est en train de changer de taille

- *Rouille des Siècles* (PeTe 10/+17) Sceau : des champignons de rouille poussent sur la cible

- *Vague de Terre* (ReTe 20/+27) Sceau : une forte odeur de champignons émane de la terre remuée

- *Rocher de Glaise Visqueuse* (MuTe 15/+32) Maîtrise 1 (Incantation statique) Sceau : le rocher se couvre d'une fine peau faisant penser au chapeau d'un cèpe.

- *Acier Souple et Corde Rigide* (MuTe 10/+32) Sceau : une légère odeur de champignon émane de l'objet

- *Mains de la Terre Avide* (ReTe(Mu) 15/+27) Sceau : ce sont des pieds-de-satyre géants en terre qui retiennent la cible

- *Gouffre Béant* (PeTe 15/+17) Sceau : une épaisse couche de champignons brûnatres semble pousser en surface, avant de se décomposer en laissant place au trou.

- *Pierre en Poussière* (PeTe 20/+17) Sceau : des vesses-de-loups grisâtres poussent sur l'objet, pour éclater en ne laissant que poussière.

- *Mains du Chirurgien* (CrCo 20/+12) Sceau : la peau de la cible se pare brièvement des couleurs d'une amanite phalloïde (rouge à pois blancs).



5ème édition
Mu Te (Re) 25 / +28



Armure de Poussière

Portée : Toucher, Durée : Aube-Crépuscule, Cible : Individuelle (Part), Maîtrise : 1 (Incantation rapide)

La terre aux pieds de la cible s'élève, sous la forme d'un nuage de poussière, pour s'agglomérer en armure de métal protégeant la cible comme une armure d'écaillés complète (Protection 7, Charge 7).

Focus de Verditius : de la limaille de fer

Sceau : le nuage de poussière est en forme de champignon (atomique !)

(Base 3, +2 métal, +1 toucher, +2 aube-crépuscule, +1 part.)

5ème édition
In Te 30 / +25



Sens de la taupe

Portée : Personnel, Durée : Concentration, Cible : Vision, Maîtrise : 1 (Incantation murmurée)

La cible devient aveugle pour la durée du sort, mais elle est maintenant capable de sentir par le toucher les plus subtiles variations au sein de la terre, lui permettant de savoir où le sol est suffisamment solide pour être creusé sans s'effondrer.

Focus de Verditius : une pierre d'aimant

Sceau : le bout des doigts de la cible se couvrent d'un chapeau brun, comme des champignons.

(Base 5, +1 Concentration, +4 Vision)

5ème édition
Re Te (Mu) 30 / +27



Tunnel de la Taupe

Portée : Toucher, Durée : Aube-Crépuscule, Cible : Part.

Permet de creuser un tunnel de taille humaine dans la roche ou la terre, en avançant au pas. Le complément Muto permet d'amollir la roche, mais Rego permet de soutenir le tunnel, celui-ci pouvant s'effondrer ou non à la fin du sort selon la nature du terrain. Le tunnel fait 100 pas de long maximum s'il perce à travers la roche, il peut être jusqu'à 10 fois plus long sinon.

Focus de Verditius : une pièce de cuivre gravée de la rune de Verditius Terram

Sceau : des champignons de formes diverses et variées poussent tout au long du tunnel

(Base 3, +1 toucher, +2 aube-crépuscule, +3 taille, +1 Part)

5ème édition
Mu Te 40 / +48



Château de poupées

Portée : Toucher, Durée : Aube-Crépuscule, Cible : Individuelle, Maîtrise : 1 (Incantation murmurée)

Ce sort permet d'augmenter la taille d'un objet inanimé pas plus grand qu'un coffre au départ, typiquement une sculpture de château en pierre, jusqu'à sa taille réelle. Si l'objet est constitué en partie de matériaux nobles, le sort échoue. Il peut être nécessaire d'ajouter des Formes en compléments au sort si l'objet ciblé n'est pas de pierre. La croissance proprement dite dure deux heures au maximum.

Focus de Verditius : la sculpture proprement dite.

Sceau : l'objet prend une forme de champignon lorsqu'il est en train de changer de taille

(Base 4, +1 Toucher, +2 Aube-Crépuscule, +5 Taille)

5ème édition
Mu Te 50 / +51



L'Alliance Retrouvée

Portée : Vue, Durée : Instantanée, Cible : Groupe, Maîtrise : 1 (Incantation murmurée), Rituel

A l'instar du sort précédent, dont il partage les

limitations, celui-ci prend comme cible plusieurs sculptures de bâtiments pas plus grandes que des coffres, pour les faire grandir jusqu'à leur taille réelle, comme des champignons. La croissance prend la durée d'incantation du rituel, soit deux heures et demie.

Focus de Verditius : un topaze

Sceau : l'objet prend une forme de champignon lorsqu'il est en train de changer de taille (Base 4, +3 Vue, +5 Taille, +2 Groupe)

En résumé : Dorcain de Verditius

Caractéristiques : Intelligence +2, Perception +2, Force +2, Energie +2, Présence -3, Communication -2, Dextérité +1, Vivacité -2

Taille : -2

Âge : 48, âge hermétique 26 ans depuis le passage du Gant.

Décrépitude : 0

Marque de l'Étrange : 0

Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Mage hermétique (Verditius), le Don, Magie de Verditius, Lignée Mythique - Verditius (Majeur), Affinité : Sculpture, Affinité : Terram, Affinité : Muto, Don Artistique, Lignée Féérique : nain (Majeur), Magie spontanée faible (Majeur), Nain (Majeur), Elevé par les faeries, Nocturne, Forme déficiente : Auram, Mal des transports.

Traits de Personnalité : Patient +3, Taciturne +2, Pratique +2

Combat :

Poings : Init -3, Atq +3, Def 0, Dam +2

Bâton : Init -1, Atq +4, Def +1, Dam +4

Marteau à deux mains : Init -3, Atq +7, Def -2, Dam +14

Encaissement : +9

Blessures : -1 (1-3), -3 (3-6), -5 (6-9), Incapacité (10-12)

Encombrement : -1 (9)

Compétences : Artes Liberales (gométrie) 1, Artisanat : Sculpture (poterie) 7+1, Athlétisme (course) 2, Bagarre (encaisser) 2, Concentration (sorts) 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (mages) 3, Connaissance de la Faerie (montagnes) 2, Double Vue (faeries) 2, Germain (Montagnards) 5, Latin (hermétique) 4, Parma Magica (Auram) 3,

Philosophie (naturelle) 2, Profession : Architecte (tours) 5, Théorie de la mage (Terram) 5.

Arts Magiques : Creo 5, Intelligo 7, Muto 15, Perdo 0, Rego 10, Animal 1, Aquam 0, Auram 0 /2, Corpus 5, Herbam 8, Ignem 0, Imaginem 1, Mentem 0, Terram 15, Vim 1

Les mystères de l'Architecture Sacrée.

En attendant la sortie prochaine de suppléments couvrant le sujet (*The Mysteries Revised*), voici quelques idées si vous souhaitez vous aventurer de ce côté.

L'architecture sacrée est une antique pratique, dont la connaissance a été perdue au cours des siècles. Le premier exemple d'un tel travail aurait été la tour de Babel, et les 7 merveilles du monde antique en comptent également dans leurs rangs. Depuis que les connaissances permettant de construire de telles merveilles se sont perdues, les seuls équivalents médiévaux sont les cathédrales, qui abritent de puissantes auras Divines.

Les recherches sur l'Architecture Sacrée ont le même motif : construire des bâtiments majestueux qui auraient de grandes auras Magiques. Mais étrangement, quelle que soit la majesté d'une Alliance, elle ne génère pas d'aura : seule la présence continue de mages en ses murs semble permettre de renforcer une aura magique existante.

Comme vu précédemment, ce sujet de recherche intéressait grandement Verditius (ou au moins l'un de ses apprentis), ce que Dorcain partage en termes de Vertus & Vices :

- Focus Magique Mineur : Architecture,
- But Obsessionnel : percer les secrets de l'Architecture Sacrée

Si vous souhaitez mettre en place un société secrètes s'appuyant sur des mystères, comme les Suivants de Pendule par exemple, voici des vertus & vices possibles :

- Vertus : Sensibilité à la Magie, Sourcier, Art Puissant : Terram, Magie Mercurielle (majeur)
- Vices : Suivant de Pendule, Magicien lent,



Circonstances nuisibles : pas de bâtiments en vue,
Besoins pour étudier (majeur)

Cependant, ce n'est là que le début du chemin, il
faudra une véritable percée dans la théorie de la
magie hermétique pour aller plus loin.