



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Ars Magica 5 - Arpagonius l'avare**

Ars Magica 5 - Arpagonius l'avare

avec Arpagonius l'avare, un vieux magicien grippe-sou

mardi 1er novembre 2005, par [JyP](#)

Bienvenue dans cette nouvelle section de Présentations & Critiques, les Fiches de Vétérans !

Il s'agit de présenter un jeu par le biais d'une fiche de personnage, en prenant un personnage expérimenté, ayant déjà vécu beaucoup d'aventures... Voici donc Arpagonius l'Avare, un très vieux magicien (très irascible aussi) pour la cinquième édition d'Ars Magica.

L'univers de jeu

Nous sommes au début du XIIIème siècle, en Europe Mythique : le monde tel que les gens le voyaient à l'époque, avec ses saints, ses démons, les dragons qui ruinent les récoltes... et les magiciens. Si vous ne connaissez pas le moyen-âge, aucun problème ! Un chapitre vous indique les éléments pour rendre votre monde médiéval. Vous pouvez même vous en passer pour jouer dans un monde pur fantastique, mais ce serait dommage ; o)

Qu'en est-il des magiciens ? Ceux qui sont capables de magie rendent méfiant voire hostile tous ceux qu'ils rencontrent, de manière instinctive, même si leur apparence ou leur caractère ne les distingue en rien du commun des mortels. Deux mages qui se rencontrent ont tendance à se sauter à la gorge !

Cela a empêché la formation de toute organisation de sorciers, seul le culte de Mercure ayant réussi à avoir un semblant d'organisation, à l'apogée de l'empire romain, en ne communiquant que par lettres entre des temples éloignés.

Mais tout cela a changé grâce à un génie, Bonisagus, qui a inventé la Parma Magica : un charme protégeant une personne contre les magies extérieures, ayant comme effet secondaire de bloquer également l'animosité qui va de pair avec le

don de magie, venant d'un autre magicien.

Ainsi a pu se former l'Ordre d'Hermès, un ordre de magiciens de tous horizons, qui ont pu se regrouper dans des habitations communes, les Alliances. Car ici, pas question de jouer un groupe d'aventuriers en maraude, vous jouez des magiciens qui souhaitent s'installer en Alliance, dans un château fort par exemple, faire face aux menaces de l'extérieur, et surtout étudier la magie en paix !

Présentation du personnage

Ars Magica utilise différents indicateurs pour décrire un personnage, ceux-ci étant globalement les mêmes que les éditions précédentes : tout d'abord les caractéristiques, représentant les facultés innées du personnage, les vertus & vices, ou points saillants d'une personne, les compétences pour les facultés apprises, les arts magiques et les sorts en ce qui concerne la magie.

La 5ème édition d'Ars Magica, contrairement aux précédentes, propose des règles permettant de créer un magicien expérimenté plus rapidement qu'en simulant le passage du temps saison par saison. Ce sont ces règles qui ont été utilisées ici, même si au final j'ai vraiment l'historique de ce magicien saison par saison, vu que je teste le

système.

Arpagonius est un vieux magicien de l'Ordre d'Hermès, qui ressemble quelque peu à Louis de Funès dans l'Avare : un grippe-sou, mais un marchand hors normes. Un marchand, mais qui tombe amoureux comme un jeune damoiseau. Pour l'introduire dans votre saga, différentes accroches sont possibles : comme *parens* d'un des mages (donc le *filius* peut convoiter la fortune de son aîné, ou être sous la coupe de celui-ci, voire tomber amoureux de la même personne, pour faire comme dans la pièce de théâtre), comme visiteur de l'Alliance proposant des arrangements juteux (pour lui) sur le virtus, comme amoureux inconvenant d'un des personnages féminins, jeune de préférence, ou comme chef de l'Alliance si vous souhaitez vraiment faire souffrir les joueurs. Pour une utilisation unique, mettez-le en scène lors d'un Tribunal en reprenant la pièce, soyez sans vergogne.

Caractéristiques, Vertus & Vices

Les caractéristiques sont grandement semblables à celles d'autres jeux, la différence notable étant qu'un personnage moyen a un score nul, un personnage supérieur un score positif et un personnage inférieur un score négatif. Une poignée de points permet de les augmenter, et il est possible d'en descendre d'autres pour gagner des points supplémentaires.

Le joueur dispose d'un grand choix entre des traits positifs ou négatifs pour caractériser son personnage, les vertus et vices. Par défaut, un personnage n'en a aucun : s'il prend des vertus, il lui faudra équilibrer par des vices. Cela couvre les capacités magiques, physiques ou mentales, les ressources du personnage, son caractère, en bref tout ce qu'il faut pour singulariser une personne.

De gros changements par rapport à la quatrième édition : un certain nombre de vertus & vices sont dorénavant gratuits, notamment les vertus indiquant le statut social du personnage. Les autres sont soit mineures (+/-1), soit majeures (+/-3), et rangées par catégories, avec des règles suggérées

pour obtenir un personnage équilibré.

Autre changement majeur, comptent dorénavant comme vices tous les éléments qui sont susceptibles d'entraîner les personnages dans une aventure (Traits de personnalité et éléments de background), pas seulement les traits négatifs. Ainsi, cela facilite l'inclusion d'un personnage pour le meneur de jeu, sans forcément pénaliser le personnage : un personnage Chevaleresque, par exemple.

Enfin, un personnage magicien dispose d'une vertu gratuite, correspondant aux capacités de sa maison.

Arpagonius est un mage de la maison Bjornaer, une maison dont les membres ont tous un Animal de Cœur : Il s'agit d'une forme qu'ils peuvent adopter à leur guise, mais qui reflète également leur caractère, leurs tics voire leur apparence. Arpagonius se transforme ainsi en écureuil, un animal avec lequel il partage plusieurs caractéristiques : une petite taille, une vivacité et une nervosité peu communes, beaucoup d'énergie, et surtout la propension à faire des réserves et des caches... sauf qu'il ne s'agit pas de stocker de la nourriture, mais le plus de magie possible !

Ce trait de caractère est quelque peu exagéré, au point qu'Arpagonius mérite pleinement sa réputation d'avare. Cela transparaît même dans sa pratique de la magie, où il ne gaspille pas son temps et apprend les sortilèges avec un maximum d'efficacité. Par contre, ses manies de grippe-sou lui font négliger ses servants, ceux-ci mettant très peu d'enthousiasme à accomplir les tâches qu'il leur confie.

Arpagonius est particulièrement adepte des transformations animales, car il peut également se transformer en d'autres animaux sans lancer de sort pour ce faire. De plus, les animaux ne sont pas gênés par son Don de magie, il peut même communiquer facilement avec eux. Ce serait vraiment un modèle à suivre pour les jeunes mages de Bjornaer, s'il n'était pas aussi obsédé par ses réserves.

L'âge l'a rendu quelque peu myope, mais son esprit

est toujours aussi vif et son autorité aussi grande. Malheur à celui qui essaye de le suivre dans sa débauche d'activité ou celui qui cherche à argumenter avec lui : Arpagonius parle trop vite, fait trop de chose, il n'y a guère que les enfants turbulents qui soient à sa mesure !

Caractéristiques : Intelligence +1, Perception -2, Force 0, Energie +3, Présence +1, Communication -2, Dextérité 0, Vivacité +1.

Vertus et Vices : Mage hermétique (Bjornaer), le Don, Animal de Cœur (écureuil, vertu gratuite), Magie sans défaut, Source de vis personnelle, Réflexes éclairs, Empathie avec les animaux, Métamorphose, Inoffensif pour les animaux, Magie à courte portée, Avare (majeur), Petit, Subalternes rebelles.

Compétences & Arts Magiques

Si les compétences ressemblent à celles d'autres jeux de rôles, la magie utilise ici un système singulier : d'une part les techniques (création, modification, destruction, contrôle, compréhension), et d'autres part les formes, ou la cible du sort (les 4 éléments, plus les animaux, les végétaux, le corps et l'esprit humain, etc). Chacun de ces Arts est quantifié de la même manière qu'une compétence, et il faut ajouter une Forme et une Technique pour lancer un sort correspondant : par exemple, créer une boule de feu est une formule Creo (création) + Ignem (feu).

Là encore, gros changement : un même nombre de points sert à acheter les compétences et les arts magiques. La seule différence, c'est que les compétences coûtent cinq fois plus cher ! Ainsi, avoir 2 en marchandage coûte $(1+2) \times 5 = 15$ points d'expérience, là où avoir le même score en Muto ne coûte que $1+2 = 3$ points. De plus, la création d'un personnage précise l'acquisition de compétences lors de la petite enfance, puis de l'apprentissage, avant l'âge adulte.

Un mage pourrait être tenté de négliger ses compétences, mais il est précisé les compétences utiles à un magicien (pour enseigner, lire les livres

de l'Ordre d'Hermès...), et de fait il faut bien la moitié voire plus des points pour les acheter.

Que dire des compétences d'Arpagonius ? C'est sans doute le meilleur marchand de l'Ordre d'Hermès, voire un des meilleurs de l'Europe Mythique. Ses talents de copiste lui ont également bien servi pour débiter ses affaires, et son habitude des Tribunaux fait de lui un adversaire politique sérieux. Il a sans doute moins développé ses compétences magiques qu'un autre du même âge, mais dispose d'excellentes compétences pour élaborer des rituels de longévité à qui saura en payer le prix et il n'a pas négligé ses défenses magiques. Enfin, il a formé un apprenti, ce qui fait de lui un enseignant passable bien que probablement trop énervé.

Compétences : Artes Liberales 1 (arithmétique), Athlétisme 2 (course), Bagarre 2 (esquive), Code d'Hermès 2 (procédures de tribunaux), Concentration 1 (lecture), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 5 (politique), Connaissance des Alpes 2 (économie), Discrétion 2 (épier), Doigts agiles 2 (pièces de monnaie), Empathie avec les animaux 1 (écureuils), Enseignement 4(15) (apprentis), Finesse 1 (précision), Intrigue 4(5) (complots), Italien 5 (finance), Latin 5 (hermétique), Marchandage 10(5) (virtus), Métamorphose 3 (furet, ours, aigle), Mystère : Animal de cœur 1, Parma Magica 5(5) (Ignem), Pénétration 2 (Animal), Profession : Scribe 6 (finances), Survie 3 (Alpes), Ruse 4 (mensonges élaborés), Théorie de la magie 6(5) (Terram).

Arts Magiques : Creo 17, Intelligo 5, Muto 7, Perdo 5, Rego 10, Animal 8, Aquam 5, Auram 5, Corpus 16, Herbam 5, Ignem 5(1), Imaginem 5, Mentem 5, Terram 10(6), Vim 7(5)

Le Combat

Cinq indicateurs sont utilisés pour caractériser un personnage durant un combat : l'initiative, l'attaque, la défense, les dégâts et l'encaissement. A chaque round, un dé est ajouté à l'attaque, et le défenseur jette un dé qu'il ajoute à son score de défense. Si l'attaque dépasse la défense, les points excédents sont ajoutés aux dégâts, et on y retranche

l'encaissement du blessé. Ensuite, en fonction de la taille de celui-ci, il subit une blessure légère, moyenne ou grave (ou pire !). Ceci est juste le cœur du système, différentes options sont possibles si vous voulez feinter, charger, etc.

L'encombrement dû à l'équipement ne réduit que l'initiative, plus les autres scores, ce qui donnait des résultats ubuesques dans l'édition précédente. Nouveauté importante, un personnage n'a plus une quantité fixée de niveaux de santé : il peut se prendre des blessures de différents types, mais sera rapidement hors d'état de combattre. Des règles de combat de groupe permettent de simuler des escarmouches sans lancer des dés pour chaque protagoniste.

Arpagonius n'est pas un combattant mais est apte à se dérober si nécessaire - en utilisant ses différentes formes animales - et il sera très difficile de le prendre de court. S'il désire combattre, il se transformera en ours, s'il veut fuir en écureuil ou en faucon. Par suite, pas de totaux de combat pour ce mage, pour la simple raison que le bestiaire du livre de la cinquième édition ne propose que quelques animaux surnaturels, pas les plus communs !

La Magie

Les Arts Magiques ayant déjà été vu précédemment, il s'agit ici de les utiliser ! Que ce soit pour apprendre des sorts ou enchanter des objets, pas de problème. En contrepartie, la magie imprime sa marque sur le personnage : les désastres magiques (ou Crépuscules) doivent être maîtrisés sous peine de faire disparaître le mage à terme, et toute utilisation prolongée de la magie rapproche le mage du Crépuscule Final.

La cinquième édition utilise un même compteur de points pour les mages que pour les autres mortels : le warping score affecte cependant juste les jets de Crépuscule pour les mages, tandis que les vulgaires ont droit à leurs propres effets quand ils gagnent un niveau dans ce compteur. A noter que vivre dans une aura puissante, subir un puissant effet magique, ou avoir en permanence sur soi un effet magique,

comme le rituel de longévité, permet d'augmenter ce compteur...

Arpagonius, au cours de sa longue existence, a subi quatre Crépuscules. S'il avait mené une existence quelque peu aventureuse, sans doute en aurait-il subi plus, mais vu qu'il n'a pu en contrôler aucun, tout est pour le mieux !

Marque de l'Etrange :6 (1)

Marques du Crépuscule : Sensibilité exacerbée aux odeurs, périodicité et durée aléatoires ; Concentration limitée (impossible d'améliorer la compétence) ; Effet secondaire gênant : les métaux précieux d'autrui à proximité disparaissent lorsque Arpagonius lance un sort ; Malédiction de Vénus (comme le vice, sauf que c'est Arpagonius qui tombe amoureux de personnes inappropriées, ou qui s'intéresse aux mauvaises personnes).

Pour créer un enchantement, le mécanisme est le suivant : calculer le total de laboratoire (comme pour lancer un sort, avec la théorie de la magie en plus), et le comparer au niveau de l'effet voulu. Si le total de laboratoire est supérieur, chaque point pour lequel il excède le niveau de l'effet est accumulé au cours d'une saison, et il faut travailler durant assez de saisons pour que les points accumulés équivalent au niveau de l'effet.

Un unique système permet de gérer les enchantements et les objets à charges limitées, contrairement aux éditions précédentes. Avoir un familier ne nécessite plus de monter des arts magiques précis, mais par contre éduquer un apprenti demande beaucoup si l'on ne désire pas qu'il soit désavantagé. Les règles sur les apprentis couvrent d'ailleurs la recherche de ceux-ci, leur apprentissage et comment convertir les pouvoirs surnaturels qu'ils possèdent.

Equipement : Amulette en or avec un médaillon d'ambre, enchantée comme talisman, avec quatre effets et cinq résonances (+4 fortune, +3 corpus, +4 se protéger, +4 se transformer, +2 se déplacer), Retour au Foyer (ReCo 35, 1 fois par jour), Aura de la Salamandre (Relg 25, +20 encaissement contre le feu, permanent, effet secondaire : réchauffe le

porteur si nécessaire - +1 conditions de vie), Toucher du Crépuscule (CrVi 25, portée Toucher, 3 fois par jour), Flair de l'argent (InTe 15, détection des gemmes et métaux précieux, permanent) ; Rituel de Longévité : total de laboratoire 48, bonus +9.

En résumé : Arpagonius de Bjornaer

Caractéristiques : Intelligence +1, Perception -2, Force 0, Energie +3, Présence +1, Communication -2, Dextérité 0, Vivacité +1

Taille : -1

Âge :83 (56), âge hermétique 53 ans depuis le passage du Gant.

Décrépitude :1

Marque de l'Etrange :6 (1)

Confiance :1 (3)

Vertus et Vices :Mage hermétique (Bjornaer), le Don, Animal de Cœur (écureuil, vertu gratuite), Magie sans défaut, Source de vis personnelle, Réflexes éclairs, Empathie avec les animaux, Métamorphose, Inoffensif pour les animaux, Magie à courte portée, Avare (majeur), Petit, Subalternes rebelles.

Compétences : Artes Liberales 1 (arithmétique), Athlétisme 2 (course), Bagarre 2 (esquive), Code d'Hermès 2 (procédures de tribunaux), Concentration 1 (lecture), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 5 (politique), Connaissance des Alpes 2 (économie), Discrétion 2 (épier), Doigts agiles 2 (pièces de monnaie), Empathie avec les animaux 1 (écureuils), Enseignement 4(15) (apprentis), Finesse 1 (précision), Intrigue 4(5) (complots), Italien 5 (finance), Latin 5 (hermétique), Marchandage 10(5) (virtus), Métamorphose 3 (furet, ours, aigle), Mystère : Animal de coeur 1, Parma Magica 5(5) (Ignem), Pénétration 2 (Animal), Profession : Scribe 6 (finances), Survie 3 (Alpes), Ruse 4 (mensonges élaborés), Théorie de la magie 6(5) (Terram).

Arts Magiques : Creo 17, Intelligo 5, Muto 7, Perdo 5, Rego 10, Animal 8, Aquam 5, Auram 5, Corpus 16, Herbam 5, Ignem 5(1), Imaginem 5, Mentem 5, Terram 10(6), Vim 7(5)

Marques du Crépuscule :Sensibilité exacerbée aux odeurs, périodicité et durée aléatoires ; Concentration limitée (impossible d'améliorer la

compétence) ; Effet secondaire gênant : les métaux précieux d'autrui à proximité disparaissent lorsque Arpagonius lance un sort ; Malédiction de Vénus (comme le vice, sauf que c'est Arpagonius qui tombe amoureux de personnes inappropriées, ou qui s'intéresse aux mauvaises personnes).

Equipement : Amulette en or avec un médaillon d'ambre, enchantée comme talisman, avec quatre effets et cinq résonances (+4 fortune, +3 corpus, +4 se protéger, +4 se transformer, +2 se déplacer), Retour au Foyer (ReCo 35, 1 fois par jour), Aura de la Salamandre (Relg 25, +20 encaissement contre le feu, permanent, effet secondaire : réchauffe le porteur si nécessaire - +1 conditions de vie), Toucher du Crépuscule (CrVi 25, portée Toucher, 3 fois par jour), Flair de l'argent (InTe 15, détection des gemmes et métaux précieux, permanent) ; Rituel de Longévité : total de laboratoire 48, bonus +9.

Sortilèges

Tenue de Soie Impénétrable (MuAn 15/+22) Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Cercle de Protection Contre les Animaux (ReAn 5/+25) Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Regard de Serpent (ReAn 15/+21) Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Toucher de la Perle (InAn 5/+20) Maîtrise 1 (Incantation statique)

Puanteur des Vingt Cadavres (CrAu 10/+25) Maîtrise 1 (Incantation statique)

Cicatrisation des Blessures (CrCo 10/+39) Maîtrise 1 (Incantation statique)

Masque du Nouveau Visage (MuCo 15/+30) Maîtrise 1 (Incantation statique)

Endurance des Berserkers (ReCo 15/+33) Maîtrise 1 (Incantation rapide)

Passage du Portail Rigide (MuHe 5/+15) Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Réveil en Sursaut (ReMe 10/+18) Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Poussière d'or (MuTe 5/+24) Maîtrise 1 (Incantations multiples)

Aegis du Foyer (ReVi 10/+20) Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Essence de la Bête (ReVi 15/+20) Maîtrise 1 (Incantation silencieuse)

Tromperie de la Camarde (CrCo 30/+39) Maîtrise 1



(Incantation silencieuse)