



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Mowgli, le mage sauvage**

Mowgli, le mage sauvage

mardi 15 mai 2007, par [JyP](#)

Mowgli est un enfant sauvage, ignorant de toute civilisation, mais malgré tout mage de plein droit de la maison Ex Miscellanea. Il connaît en effet le strict minimum pour faire partie de l'Ordre d'Hermès... Pour des mages désirant fonder une Alliance en forêt, il peut être une vraie épine dans le pied : il connaît celle-ci comme sa poche, chipera des pions de vertu à toutes les sources connues, peut avoir un droit antérieur à ceux des mages sur celles-ci, effrayer les vulgaires (spécialement les femmes), voire battre les mages débutant en certamen !

Mais en lui-même, Mowgli est également un mystère à résoudre, et un défi à relever. Ses origines peuvent constituer une source d'aventures, d'intrigues politiques. Il est possible de le personnaliser avec l'extension *Guardians of the Forest*, vu qu'il s'agit d'un sauvage des bois. Attention, il peut être difficile à jouer pour une personne débutant à Ars Magica : il sait improviser des sorts pour beaucoup de Formes, il faut connaître ses possibilités sur le bout des doigts : sa polyvalence est son principal atout.

Caractéristiques, Vertus & Vices

Mowgli fait bien sûr partie de la maison Ex Miscellanea, même si son lignage est sûrement inconnu de tous : il ne peut lancer de sorts formels qu'avec de grandes difficultés, mais semble par ailleurs ne jamais souffrir des affres de la faim ou de la soif, et son Don ne gêne pas les animaux. C'est un vrai enfant des bois, apparemment abandonné à la naissance à cause de sa difformité - il est bossu - et recueilli par une ourse. Par suite, il ne sait parler que le langage des animaux, possède la faculté de se transformer en ours si nécessaire, ou d'en avoir la force si le besoin s'en fait sentir.

Une sorcière l'aurait ensuite élevé et formé, lui apprenant le minimum vital pour être accepté dans l'Ordre. Son éducation consistant d'abord à inciter

Mowgli à sauter sur toute les femmes qu'il rencontre, à l'instar des satyres qu'elle cotoyait, à connaître un peu la Faerie sinon, et à renifler le surnaturel. Il sera difficile d'arracher à Mowgli que cette sorcière lui a appris les secrets des mages de Diedne...

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

Vertus et Vices : Voies de la forêt (majeur), Magie de Diedne (majeur), Sensibilité à la magie, Connaissances Mystiques, Réserves de force, Empathie animale, Lycanthrope (majeur, ours), Luxure (majeur), Enfance sauvage, Bossu, Enchanteur faible, Ami féérique (satyre), Terrible secret (Diedne, majeur)

Ex Miscellanea - les sauvages des bois

- Immunité majeure : Famine
- Magie non Formelle (*Unstructured Caster*)
- Inoffensif pour les animaux

Compétences & Arts Magiques

Mowgli est un petit sauvage parfaitement adapté à la vie en forêt (n'oubliez pas qu'il dispose d'un bonus de +3 à tous ses jets lorsqu'il se trouve dans son élément). Il sera très difficile de le surprendre



ou de le trouver, mais par ailleurs ses connaissances hermétiques sont abyssales : il ne connaît vraiment que les bases, quelques mots de latin, la parma magica, guère plus. Cela ne l'empêche pas de connaître la plupart des Arts Magiques sur le bout des doigts, faisant montre en ce domaine de compétences plus large qu'un mage tout juste sorti de l'apprentissage.

Compétences : Athlétisme 1, Bagarre 2, Chasse 1, Connaissance (forêt) 1, Connaissance de la faerie 2, Connaissance de la magie 1, Discrétion 2, Langage des bêtes 5, Latin 1, Parma Magica 1, Pénétration 2, Sensibilité à la magie 3(5), Survie 3, Théorie de la Magie 1, Vigilance 3(5).

Arts Magiques : Creo 7, Intelligo 2, Muto 7, Perdo 7, Rego 7, Animal 7, Aquam 1, Auram 3, Corpus 7, Herbam 7, Imagonem 7, Terram 7, Vim 1.

Le Combat

Ne comptez pas sur Mowgli pour combattre dans un pré, face à face, avec une arme quelconque : il est beaucoup plus fort pour les embuscades dans les bois, en sautant sur l'adversaire depuis quelque branchage, pour immédiatement remonter dans un arbre, où il sait combattre aussi efficacement qu'un singe.

Esquive : Init +1, Dfn +3,

Poings : Init +1, Atq +3, Dfn +3, Dam +1

Pieds : Init +0, Atq +3, Dfn +2, Dam +4

Encaissement : +1

Blessures : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Encombrement : 0

La Magie

Mowgli ne peut pratiquer la magie rituelle, et devrait dépenser du virtus pour lancer un sort formel. De toute façon il n'en connaît pas, et utilise exclusivement des sorts improvisés.

Magie spontanée : essentiellement les Formes Animal, Corpus, Herbam, Imagonem, Terram, pour toutes les Techniques sauf Intelligo. Le Total de lancer dans ce cas est indiqué ci-dessous, avec une Aura de 0 et en forêt.

Magie spontanée avec efforts (fatigue) : (Dé+25)/2

Magie spontanée sans efforts : (Dé+18)/2

Magie spontanée sans efforts (réussite automatique) : sorts de niveau 3

En bref, Mowgli peut improviser facilement des sorts de niveau 10, mais il lui faudra plus d'efforts pour atteindre le niveau 15. Je vous engage à photocopier les guides de sorts pour les Formes considérées ;o)

En résumé : Mowgli Ex Miscellanea

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

Taille : 0

Âge : 14, âge hermétique 1 an depuis le passage du Gant.

Décrépitude : 0

Marque de l'Etrange : 0

Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Voies de la forêt (majeur), Magie de Diedne (majeur), Sensibilité à la magie, Connaissances Mystiques, Réserves de force, Empathie animale, Lycanthrope (majeur, ours), Luxure (majeur), Enfance sauvage, Bossu, Enchanteur faible, Ami féérique (satyre), Terrible secret (Diedne, majeur)

Traits de Personnalité : Instinctif +3, Naïf +2, Solitaire +1

Combat :

Esquive : Init +1, Dfn +3,

Poings : Init +1, Atq +3, Dfn +3, Dam +1

Pieds : Init +0, Atq +3, Dfn +2, Dam +4

Encaissement : +1

Blessures : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Encombrement : 0

Compétences : Athlétisme 1, Bagarre 2, Chasse 1, Connaissance (forêt) 1, Connaissance de la faerie 2,



Connaissance de la magie 1, Discrétion 2, Langage des bêtes 5, Latin 1, Parma Magica 1, Pénétration 2, Sensibilité à la magie 3(5), Survie 3, Théorie de la Magie 1, Vigilance 3(5).

Arts Magiques : Creo 7, Intelligo 2, Muto 7, Perdo 7, Rego 7, Animal 7, Aquam 1, Auram 3, Corpus 7, Herbam 7, Imagonem 7, Terram 7, Vim 1.

Technique : genèse du personnage

De la naissance à 5 ans, j'ai traité ce personnage comme étant un sauvage vivant en pleine nature, comprenant les animaux. Ensuite, j'ai considéré qu'il avait été trouvé aussitôt par une sorcière, et là, problème : un apprentissage dure 15 ans, ce qui était trop long pour ce que je voulais faire : un personnage très jeune, mais capable de donner du fil à retordre à des mages venant de passer le Gant. Donc, j'ai cherché à compresser la période d'apprentissage.

Normalement, l'apprentissage d'un magicien dure 15 ans, au cours desquels il reçoit 240 points d'expérience à utiliser, et 120 niveaux de sorts. Ici, pour obtenir un mage ayant suivi l'équivalent de l'apprentissage en beaucoup moins de temps, la technique suivante a été utilisée :

- déterminer à combien de saisons équivalent l'apprentissage des sorts
- pour arriver à 240 points d'expérience, déterminer le nombre de saisons nécessaires en fonction des compétences de la sorcière, si celle-ci fait office de professeur.

Caractéristiques de la sorcière :

Enseignement 4 (a déjà formé des apprentis),
Communication +1 ==> Quality Source = 1 + 4 + 3 + 6 = 14.

Ce que contient l'apprentissage :

- 1 saison pour ouvrir les arts.
- 17 saisons à apprendre les arts : +14 par saison : 234 xps
- 4 saisons en rab' pour la vertu Connaissances Mystiques (50 xps au moins)
- 4 saisons pour apprendre des sorts : utilisés pour les compétences à la place (56 xps)

soit 26 saisons = 6 ans + 2 saisons, avec 2 autres saisons "calmes".

Passage du Gant à 12 ans, reste 2 années à traiter comme une période post-apprentissage.