



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De règles diverses et variées > **Gestion Simplifiée des Caractéristiques**

Gestion Simplifiée des Caractéristiques

jeudi 17 octobre 2002, par [JyP](#)

Ceci est dans le cadre d'une simplification des règles d'Ars Magica, pour plus d'accessibilité aux débutants. Consultez par ailleurs Ars Magica Simplex, par Jérôme Darмонт, sur le même sujet.

La simplification que je propose part d'une constatation : on peut tout à fait avoir un personnage ayant la vertu Sang de Géant, par exemple, et une caractéristique de Force ou d'Energie à -2 (soit très en dessous de la moyenne !).

Lors de la création d'un personnage, la détermination des caractéristiques, que ce soit aléatoirement ou par distribution de points, n'est reliée aux vertus & vices que de manière lâche, avec juste certains de ces Vertus & Vices apportant un modificateur à une caractéristique.

Or, qu'est-ce qui définit un personnage ? Les caractéristiques, ou les vertus & vices ? Les deux sans doute, mais on voit là qu'il s'agit de deux manières différentes de tenter de créer un personnage : directement avec des valeurs chiffrées dans le cas des caractéristiques (mon personnage est assez fort, moyennement intelligent, mais très dextre), les spécialités étant censé illustrer le chiffre, ou de manière plus globale avec les vertus & vices.

Or ces deux approches ne me semblent pas parfaitement complémentaires, comme l'illustre mon exemple ci-dessus, car elles tentent de définir pareillement le personnage. Par suite, je propose de laisser tomber la détermination des caractéristiques, pour les faire découler du choix des vertus & vices.

De fait, lors de la création d'un personnage, l'on commencerait par le concept, puis le choix des vertus & vices, en s'attachant à différents aspects du personnage : son histoire, ses spécificités innées, sa position sociale, etc.

Dans la description de chaque vertu ou vice, l'on rajouterait une mention spécifiant sur quelle(s) caractéristique(s) elle joue. Par exemple, la vertu Education joue sur l'Intelligence, le vice Enfance Sauvage sur la Présence et la Communication.

Pour faire simple, le coût d'une vertu ou d'un vice serait également le modificateur à apporter à la caractéristique liée. Génie Inventif apporterait alors un bonus de +1 à l'intelligence, par exemple, en plus des effets spécifiques de cette vertu.

Je ne vais pas reprendre toute la liste des vertus & vices, chaque Conteur pouvant déterminer seul de quoi il en retourne. Voici un exemple de mage créé par discussion sur un forum



pour une
partie de découverte d'Ars Magica lors d'une
convention. La discussion
a permis de faire une description du personnage, de
laquelle j'ai extrapolé
les vertus & vices correspondants, puis les
caractéristiques
:

Aidan le voyageur

Aidan est un mage de Mercere, un des rares
disposant du Don. Il aime voyager,
ce qui lui ouvre des perspectives, mais doit faire des
enchantelements pour
ses collègues, ce qui l'oblige à rester enraciné dans
un laboratoire plus longtemps qu'il ne le voudrait.
Dans ses voyages, il
transmet des messages entre différentes Alliances
de l'Ordre, plutôt
des Alliances isolées dans des zones montagneuses.

*Devoirs envers Mercere (-2) (1 saison par an),
Prestige Hermétique
(+1), Grand Voyageur (+1), Besoins pour étudier
(-3), Repaire Secret
(+1), Source de virtus secrète (+1)*

Physiquement , Aidan n'a de prime abord rien
d'exceptionnel : c'est un homme
de petite taille (une paume de moins que la
moyenne), au corp mince et noueux.
Mais lorsque que l'on croise son regard il est difficile
de l'oublier, ses
cheveux noirs encadrent un visage franc et des
yeux noirs. Loin d'être
sombre, il impose le respect. Et cela se ressent
lorsqu'il prend la parole...
généralement on l'écoute. Aidan impose rarement
sa volonté
, mais il ne faut pas s'y tromper il n'hésitera pas à
prendre
la parole à un roi si il est excédé, car d'après
lui le respect se mérite et n'est pas dû. Souvent il
est pris
pour un inconscient, un marginal par ses pairs,

pourtant il est très
respectueux des règles de son Ordre et n'utilise de
son art qu'aux moments
opportuns.

*Petit/fluët (-3), Regard Perçant (+2) (+3 aux jets
d'intimidation),
Leadership (+1), Imposant, Désagrément social (0)
(jugement
au mérite).*

Issu de la petite noblesse, fils cadet d'un chevalier
pauvre ayant un domaine
proche de la Bretagne, Aidan a toujours été
considéré
comme bizarre, étant le seul à ne pas être satisfait
de
son sort et souhaitant voyager (là où la majorité des
gens du cru ne dépassaient pas une journée de
marche de chez
eux leur vie durant).

Aidan a conservé de son enfance une image loin
d'être idéaliste
des nobles, pour qui il n'a que peu de respect . Son
avenir il le voit tout
tracer , il desire fonder une puissante alliance qui
avec du temps préservera
voir imposera une paix durable entre les diverses
Alliances d'Europe.

Trait de Caractère : Mépris des Nobles

Un mage de l'Ordre d'Hermès, Apostrophe, accueilli
une fois dans
le domaine, remarqua le seul enfant intéressé par
ses histoires
de voyages dans de lointaines contrées, et en fit
son apprenti
en s'apercevant qu'il avait le Don. Aidan passa de
nombreuses années
idylliques en sa compagnie, mais malheureusement
son alliance, petite communauté
proche du domaine, se brisa à cause de différentes
luttres
intestines. Sa mort laissa un grand vide dans la vie
d'Aidan, son premier
et dernier ami mourût abattu par d'obscurs



adversaires. Depuis, Aidan lutte pour une paix durable.

Obsession : Pax Magica (-1)

Par ailleurs, durant ses voyages, Aidan a été surpris par la permanence des voies romaines, comparées aux autres voies plus récentes. Il oriente ses recherches magiques en ce sens, souhaitant retrouver les antiques secrets de la magie mercurielle de ce côté.

Membre du Pilier d'Hiram (-1), Astrologie Hermétique (+1)

Voilà ! Donc, si on résume, nous avons :

Vertus & Vices

Toque Rouge (+1)
Grand Voyageur (+1)
Regard Perçant (+2)
Leadership (+1)
Astrologie Hermétique (+1)
Repaire Secret (+1)
Source de vertu secrète (+1)
Polyvalent (+2)

Besoins pour étudier (-3)
Petit/fluet (-3)
Obsession : Pax Magica (-1)
Membre du Pilier d'Hiram (-1)
Désagrément social (0)

J'en déduis les caractéristiques :

Caractéristiques

Intelligence (Grand Voyageur) +1
Perception (Regard perçant) +2

Force : (Petit/fluet) -1
Energie : (Petit/fluet) -1

Présence (Leadership) +1
Communication (Désagrément social) -1

Dextérité (Polyvalent) +2
Vivacité 0