



Nouvelle feuille de personnage

mardi 4 mars 2003, par [JyP](#)

Tout est parti de la réflexion "Allez, pourquoi pas virer tous les Talents ?", sur la ML anglophone Ars Magica, en discutant des Talents Exceptionnels, qui devraient plutôt être gérés sous la magie que sous les compétences. Avec mon article existant sur les caractéristiques par rapport aux vertus & vices, je me suis dit qu'il y avait de quoi faire quelque chose. D'autant plus que la fiche de personnage actuelle n'est pas très lisible.

J'ai déjà indiqué dans l'article susmentionné que les caractéristiques sont indépendantes de fait des vertus & vices, et que cela peut conduire à des contradictions (un personnage ayant -2 en Force, avec la vertu Force de Géant, par exemple). Commençons par résumer les différents objets qui permettent de décrire un personnage, selon le manuel 4ème édition.

Définitions

- les **Caractéristiques** représentent les *attributs innés* d'un personnage, son potentiel inné. Elles ne peuvent être augmentées par les moyens usuels, seulement dans des circonstances exceptionnelles, selon le Conteur.
- les **Vertus & Vices** sont des *attributs exceptionnels*, pareillement ils ne peuvent changer qu'en des circonstances exceptionnelles,

avec l'approbation du Conteur. Ils sont classés en vertus & vices

hermétiques, classes sociales, et liste générale.

- les **Abilités** représentent ce qu'un personnage peut faire, au delà de la base représentée par les caractéristiques. Elles représentent habituellement la pratique et l'entraînement, *l'acquis*, comme les caractéristiques représentent *l'inné* du personnage. Il y a 3 sortes d'abilités :

- les **Talents** sont des capacités *intuitives*, qui ne peuvent être améliorées que par la pratique, habituellement en aventure.
- les **Compétences** sont des abilités que l'on apprend par *entraînement*, seul ou avec un tuteur
- les **Connaissances** sont des abilités qui s'appuient sur l'esprit plutôt que le corps. Elles peuvent s'améliorer par la pratique, l'étude où l'expérience directe.

Les **Abilités Exceptionnelles** ne peuvent être accessibles que par une vertu ou un vice. Elles sont toutes d'essence surnaturelle.

- les **Arts Magiques** représentent l'abilité à utiliser les différentes sortes de magies. Ils ne sont pas simplement des connaissances, mais montrent aussi comment la magie s'exprime à travers le personnage (en fournissant des



bonus).

- les **Traits de Personnalité** décrivent le caractère d'un personnage.
- la **Réputation** décrit comment les autres s'attendent à ce que le personnage agisse. On ne peut en avoir que par des vertus & vices à la création d'un personnage.

Le reste est déterminé en fonction de ce qu'il y a ci-dessus (Taille, Fatigue...), ou n'a pas d'incidence sur le système de jeu (histoire personnelle, apparence...)

Les Talents

Donc, la remarque initiale était que les Talents Exceptionnels (par exemple, Hypnose, Double Vue), ne devraient pas être gérés comme des compétences. De tels dons magiques ont tendance à évoluer bien indépendamment de la volonté du personnage, qui fait ce qu'il peut pour s'en accommoder. Par exemple, les enfants voient les faeries, et perdent cette abilité lorsqu'ils grandissent, ou une sorcière peut lancer des malédictions plus efficacement à la pleine lune.

Selon les règles, les Talents peuvent être entraînés par la pratique. Il suffirait de faire une variante du don de Malédiction en le faisant cyclique pour gérer le cas ci-dessus, selon la classification actuelle. Mais ce serait toujours un Talent...

Les Talents Exceptionnels satisfont bien plus la définition des Arts Magiques (voir ci-dessus) que celle des compétences : c'est quelque chose d'inné pour le personnage, pas quelque chose d'acquis. C'est de plus assez exclusif (car acheté avec une vertu).

Au lieu de les traiter comme faisant partie des connaissances, il serait plus logique de les traiter dans la section des Arts Magiques.

Il y a de plus doublon, car l'on a à la fois une vertu pour signaler qu'il s'agit de quelque chose d'exclusif, plus un Talent avec un score parmi les abilités. *Idée n°1 : pourquoi pas donner une valeur directement aux vertus, en spécifiant qu'il s'agit de Pouvoirs Magiques ?*

Il ne reste alors que quelques Talents "ordinaires" : talents hermétiques et talents généraux, dans lesquels on trouve Attention, Charme, Concentration, Escalade, Athlétisme, Connaissance des gens, Feinte... Les talents hermétiques gagneraient également à être traités avec les Arts Magiques (pourquoi changer !), les autres font plutôt penser à des compétences, même s'il ne s'agit que de compétences peu répandues...

Et là *idée n°2 : pourquoi pas supprimer tous simplement TOUS les Talents, et en faire tous ou partie des Pouvoirs ?* Il faut se dire que nous sommes au Moyen-Âge, et que pour le paysan moyen de tels talents seront perçus comme étant surnaturels : regardez cet homme, il devine mes pensées / il grimpe aux murs comme une araignée... Est-ce là un démon à apparence humaine ?

De fait, les talents purement "physiques" (Escalade, Athlétisme) sonnent plus comme des compétences pour nos esprits modernes, car nous savons comment nous entraîner pour les améliorer. Pour les autres talents, plus "mentaux", nous savons aussi qu'il



s'agit d'entraînement,
mais c'est déjà moins évident... D'ailleurs la Lecture
sur les Lèvres est déjà un Talent Exceptionnel, alors
que nous savons qu'il n'y a là rien de magique pour
nous.

Je tendrais à assigner arbitrairement les talents
"physiques"
comme compétences et les autres comme Pouvoirs
Magiques, cela dépend
en fait des différences dans les manières
d'améliorer
les scores pour les compétences et les pouvoirs.

*Idée n°3 : utiliser les mécanismes de The Mysteries
en ce qui concerne les Pouvoirs Magiques, voire les
Arts Magiques. J'en
ai résumé les principes dans un autre article, le
crossover
Quaestor. Voici un lien directement vers [le
système de progression magique](#). En bref, par
rapport aux compétences
qui peuvent être améliorées par l'entraînement ou
la pratique, l'on peut ici de plus passer par des
ordalies pour gagner en
pouvoir : gains de vices, de points de Crépuscule,
travail à
faire.*

Classement de tout ce qui est inné

En inné, nous avons donc les caractéristiques, les
vertus &
vices (les deux se recoupant quelque peu, comme
vu dans mon article [Gestion
simplifiée des caractéristiques](#)), les vertus / Talents,
et les Traits de Personnalité. *Idée n°4 : il suffit en
fait de classer tout cela selon les caractéristiques,
qui sont une
manière simplifiée de voir ce qu'est un personnage.*

En effet, l'on peut se contenter de la méthode
d'attribution par points
sur les Caractéristiques pour créer un PNJ ou un :

Servant rapidement.

Si l'on utilise les vertus & vices, ceux-ci peuvent
être classés
pareillement sur les caractéristiques sur lesquelles
ils reposent.

Dans ce cas on sait plus finement de quoi relève le
modificateur de
la caractéristique.

La Réputation n'est pas une abilité, mais une
conséquence
éventuelle des actions du personnage. Comme ce
qui est acquis, la changer
est difficile, et elle influe sur les interaction du
personnage avec d'autres
(donc le groupe Présence/Communication).

Intelligence : Génie Inventif, Eduqué, intuition...

Perception : Vue Perçante, Borgne, Distract...

Force : Sang de Géant, Force exceptionnelle...

Energie : Dur à cuire, immunités...

Présence : vertus des classe sociales, Réputation...

Communication : Traits de Personnalité, Bénédiction
de
Vénus...

Dextérité : Polyvalent,

Vivacité : Réflexes Eclairs...

Histoire personnelle : vertus sur le passé du
personnage ne rentrant
pas dans les caractéristiques précédentes (Abri
Secret...)

Arts Magiques : vertus surnaturelles / Pouvoirs
Magiques (Talents).

Si je reprends l'exemple de l'article précédent, voici
comment
serait présentée la fiche de personnage d'Aidan le
Voyageur

:



Nom	Aidan le Voyageur	Age	??	Sexe	Masculin
Joueur	Loriel	Né en	??	Taille	0
Alliance	??	Nous sommes en	??	Confiance	3
Saga	??	Décrépitude	0	Cnf. provisoire	3

Vertus & Vices

Intelligence	Théorie de la Magie (Enchantements)	3	6
Grand Voyageur (+1)	Hermès Lore	3	6
Perception	Parma Magica	2	3
Regard Percant (+2)	Alphabet : Latin	3	6
	Langue : Latin	5	15
Force	Langue : Breton	4	
Energie			
Petit / Fluet (-3)	(reste à distribuer 9 + âge xps.)		
Présence			
Classe sociale : Toque Rouge (+1)			
Membre du Pilier d'Hiram (-1)			
Communication			
Leadership (+1)			
Obsession : Pax Magica (-1)			
Trait de Caractère : Mépris des Nobles			
Désagrément Social : jugement au mérite (-0)			
Dextérité			
Polyvalent (+2)			
Vivacité			
Histoire Personnelle			
Devoirs envers Mercere (-2) (1 saison par an)			
Repaire Secret (+1)			
Source de virtus secrète (+1)			
Magie Hermétique			

Arts Magiques

Pouvoir Magique :	Creo	-	Animal	-	Ignem	-
Astrologie	Intelligo	-	Aquam	-	Imagonem	-
Hermétique (+1) : 1	Muto	-	Auram	-	Mentem	-
	Perdo	-	Corpus	-	Terram	-
	Rego	-	Herbam	-	Virtum	-