




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > Le Temple d'Hermès > **Adrazar l'Élémentaliste**

## Adrazar l'Élémentaliste

vendredi 10 septembre 1999, par [JyP](#)

ADRAZAR FILIUS MERCANTES EX  
MISCELLANEA ELEMENTIS  
THEBISCUS

Adrazar est un homme de haute stature, le front haut, habillé de toges bleues à la romaine. Sa main gauche est toujours cachée dans les replis de sa toge, car elle a vieilli de 30 ans de plus lors d'un accident de laboratoire. Il s'exprime avec une voix d'orateur, un peu pompeuse, et ne vit  que pour démontrer que la vision élémentaire du Monde, telle qu'elle est proposée par les penseurs grecs, est la meilleure qui soit. Depuis quelques temps, il se fait un peu plus fébrile, à cause de la Salamandre élémentaire qu'il cherche à attirer pour en faire son Familier, ce qui lui permettra enfin d'improviser des sorts.

© Merin 2002.

## Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Énergie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
+3	-1	-1	+2	+1	+1	+1	-2

## Compétences notables

Affinité Magique : Eléments		6
Théorie de la Magie Hermétique	(Sortilèges)	7
Parma Magica	(Corporem)	3
Certamen	(Creo)	2
Finesse	(précision)	4
Pénétration	(Imagonem)	2
Concentration	(Longues périodes)	3
Langue : Grec	(mages)	6
Langue : Latin	(mages)	5
Alphabet : Grec	(copie)	4
Alphabet : Latin	(copie)	3
Connaissance de l'Ordre d'Hermès	(Thèbes)	4
Artes Liberales	(Logique)	4
Disputatio	(Enseignement)	2
Lectio	(Textes historiques)	3

## Vertus & Vices

<i>Prestige</i>	<i>Déficience Magique</i>
<i>Hermétique (+1)</i>	<i>Majeure (Virtum)</i>
<i>Élémentaliste (+5)</i>	<i>Non-spontanéité (-6)</i>
<i>Magicien</i>	<i>Incompréhensible (-1)</i>
<i>méthodique (+2)</i>	<i>Magicien lent (-2)</i>
<i>Prudence en Magie</i>	<i>Obsession (-1) - éléments</i>
<i>(+2)</i>	

## Traits de Caractère

Pompeux	+1
Terre-à-terre	+2
Original	-1

## Âge

63 ans (apparent 48)

## Décrépitude

1

## Confiance

4

## Taille

0

## Afflictions

Faible poigne 4  
Siestes 2

## Réputations

Prestige Hermétique 4



## Magie Hermétique

Creo	16	Animal	5	Ignem	17
Intelligo	6	Aquam	15	Imagonem	6
Muto	5	Auram	17	Mentem	7
Perdo	15	Corporem	8	Terram	16
Rego	7	Herbam	5	Virtum	5

## Crépuscule

Potion de Longévité : 1

Score de Virtum 5+ : 1

Crépuscules : 6 - Points d'expérience pour l'Affinité avec les éléments.

Points de Crépuscule : 8

## Sceau de Magicien

Formes platoniques.

## Sortilèges

Énormément de sorts de petites magnitudes, surtout pour les éléments. Ces sorts sont avant tout pratiques, du genre Boîte à Outils du Magicien.

Division élémentaire Pe Te (Ig, Au, Aq) 20 ☿

Sépare un objet de petite taille en ses 4 parties élémentaires, qui se rassemblent aux 4 points cardinaux. Par exemple, une motte de terre sera divisée en une grande part de Terre, une moindre d'Eau, et pratiquement rien des 2 autres. Il restera les composants

végétaux et animaux comme résidus, les parties élémentaires pures s'évanouissant aussitôt.

La division élémentaire est l'obsession d'Adrazar. Selon les philosophes Grecs de l'Antiquité, tout peut être décomposé en 4 éléments. Adrazar essaye donc de créer un sort qui séparerait tout objet en 4 parties élémentaires, mais il n'y arrive actuellement que pour les manifestations tangibles des 4 éléments : l'eau de mer, la fumée ou la vase, par exemple.

La théorie Hermétique le bloque pour aller plus loin, car les animaux ou les arbres sont des Formes absolument différentes dans cette théorie, et la Forme Virtum l'empêche d'agir sur des objets un tant soit peu enchantés.

JyP.

## Possessions

**Laboratoire :** Qualité Générale +1, Facteur de Sécurité +1, Spécialisation Perdo +2. Un petit élémentaire d'air contenu dans une bouteille s'occupe de rassembler la poussière et de maintenir le laboratoire propre (qualité +1), un liquide magnétique permet d'éviter que les ustensiles ne se renversent ou changent de place (sécurité +1), une jarre dissout toute substance qui est jetée dedans (perdo +1), et un foyer émettant des flammes bleues permet de faire vieillir de manière accélérée les objets qui sont jetés dedans (perdo +2 - c'est avec ce foyer qu'il a fait vieillir sa main par accident)..

**Talisman :** un anneau de cuivre, sur lequel est



monté	la Chaleur (Re Ig 25,
une pastille d'agate, dans laquelle est incrusté un	constant), Vents de Protection Tournoyants (Re Au
rubis. +4 se protéger,	15, 3/jour), Rouille des
+6 feu, +3 air, contient Protection Contre le Feu et	Siècles (Pe Te 10, 6/jour).