



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > Le Temple d'Hermès > **Ulrik von Drakenborg**

## Ulrik von Drakenborg


dimanche 25 juin 2000, par [JyP](#)

*Ce personnage est fortement inspiré de Scales, un jeu de rôle contemporain dans lequel on joue des personnes ayant des êtres magiques dans leur lointaine parenté, et qui en partagent donc les caractéristiques.*

### Apparence :

Ulrik est un fort gaillard blond à la puissante musculature. Ses poings sont particulièrement épais, ce qui lui donne l'impression de tenir un cure-dent lorsqu'il tient son épée. Il possède des yeux verts étincelants qui tranchent avec son apparence générale de combattant rude et aguerri.

### Histoire :

Ulrik est l'unique héritier d'une lignée de grands batailleurs. Son arrière-grand-père était d'ailleurs assez puissant pour intéresser la Vouivre, qui lui a laissé un enfant, avant de  disparaître. Depuis, l'aîné de la famille subit la malédiction ancestrale, qui le fait se transformer en bête immonde à l'occasion. Avec les générations, cette malédiction est devenue de plus en plus puissante, jusqu'à arriver à Ulrik. La vue du sang suffit à le mettre en rage, et ses transformations interviennent à chaque pleine lune.

Il n'a pu continuer à vivre sur ses terres, et est parti à la recherche de la



## Vertus & Vices

*Chevalier* (+2) - ou plutôt Ritter.

*Energie Dragonesque* (+7) - Confère un bonus en Energie et en Force de +2.

*Régime Draconien* (-3) - Ulrik a des besoins en nourriture carnée conséquents pour maintenir son énergie. Une moitié de boeuf peut ainsi être engloutie... sous peine de tomber dans un profond sommeil réparateur.

*Furie Destructrice* (-3) - La vue du sang suffit à Ulrik pour que celui-ci entre dans une furie bestiale qui le conduit à tout massacrer.

*Transformation Draconique* (-3) - Comme la Lycanthropie, sauf qu'Ulrik se transforme en draco sanguinaire et ne se contrôle pas.

Chasse	(à courre)	2
Equitation	(combat)	4
Lange : Germain	(nobles)	4
Lange : Lange d'Oc	(Camargue)	2
Connaissance de la Noblesse	(Germanie)	2

Traits de Caractère	Âge	Confiance
Emporté +3	25 ans	3
Paillard +2	0	0
Susceptible +1		
	Décrépitude	Taille

## Equipement

Heaume d'acier amélioré, Cotte de mailles : Protection +11, Charge 4, -1 Perception. Selon les règles d'*Ordo Nobilis*, pas de malus en combat, que ce soit avec ou sans armure...  
Epée longue, Ecu, Lance de cavalerie, Destrier.

## Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Energie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
-2	+1	+4	+5	0	-1	0	+1
obstiné	oeil perçant	bras puissants	colosse		accent		souple

## Compétences

Athlétisme	(en armure)	3
Bagarre	(encaisser)	3
Arme : Epée	(arme lourde)	4
Arme : Lance	(de tournoi)	3
Arme : Epée + Bouclier		3
Etiquette	(nobles germains)	2
Leadership	(combat)	2

## Combat

Encaissement +16, Esquive +3

	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Epée	+8	+5	+9	+8	+9
Lance	+9	+9	+5	+10	+8
Epée + Ecu	+6	+5	+12	+8	+8

## Ulrik en tant que Mage

Pour se contrôler lors de ses transformations, Ulrik devra faire des tests d'Intelligence + Pouvoir sur sa Forme contre la Bestialité de



sa Forme. Il lui sera sans doute très difficile d'arriver à se contrôler un jour, tant son Animal de Coeur est puissant. Mais son existence même causera une certaine agitation au sein de l'Ordre !

Indépendamment des vertus et vices qu'il possède déjà, il acquerra sans doute les suivantes :

*Suivant de Bjornær (+2)*  
*Life-linked*  
*Spontaneous Magic* ou *Magie persistante (+3)* pour refléter son extraordinaire endurance, voire *Magie Massive*.

*Agé (-3)* - commencer à 25 ans n'est pas courant.  
*Magie Personnelle (-6)*, ou tout autre vice hermétique assez gros et gênant.  
*Lignée déconsidérée (-2)* ou plutôt une mauvaise réputation au sein de l'Ordre.