



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > Le Temple d'Hermès > **Forg, le Forgeron**

## Forg, le Forgeron

mardi 12 décembre 2000, par [JyP](#)

FORG FILIUS AURAGUS SCHOLAE VERDITII AB STROMBOLI



© Merin 2002

Forg était autrefois un magicien énergique, imberbe, qui se vêtait de toges. Mais s'il a effectivement survécu au sein du Stromboli, il a tout de même été grandement atteint par les stigmates de la vieillesse, au contraire du mage mercuriel de *La Tempête*. Il est ridé au point qu'aucun trait de son visage ne permet de deviner son ancienne apparence, des tâches de vieillesse parsèment tout son corps, ses muscles ont fondu et ses mains tremblent.

S'il a conservé l'habitude de s'habiller de toges comme un sénateur romain, c'est là la seule partie de son habillement qui évoque quelque chose de familier aux personnages. Son crâne entier est masqué par une calotte de métal, incrustée d'un morceau de métal brillant au niveau du front. Divers éléments métalliques sont appliqués à même la peau en de nombreux endroits et pallient aux atteintes de l'âge. Par exemple, ses mains semblent recouvertes de fines lignes de métal qui en suivent l'ossature interne, et sous les toges il semble recouvert d'une armure grecque taillée sur mesure.

Ses fréquentes pertes de mémoire gênent grandement la conversation, et il émaille celle-ci de termes de forge très souvent. En termes de magie, ses propres théories sur le métal l'ont assez éloigné des théories de l'Ordre pour être incompréhensibles... Il faut mieux se fier à ses écrits de toute manière, où il considère le métal comme une substance vivante et liquide régie malgré tout par Terram...

## Vertus & Vices

*Magie Mercurielle*  
(+1)  
*Génie Inventif* (+1)  
*Affinité Magique*  
avec le Métal (+2)

*Magie de Verditius* (-1)  
*Incompréhensible* (-1)  
*Effet Secondaire Gênant*  
(-1) - Forg attire à lui le métal à la manière d'un aimant...

## Caractéristiques

		Afflictions
		:
Intelligence	+3	perte de mémoire
Perception	+1	: 5
Force	-1	perte de sommeil
Énergie	+2	tonus : 3 : 4
Présence	-1	visage grêlé : 2
Communication	-1	sourd : 2
Dextérité	+1	tremblote
Vivacité	-1	: 3



## Compétences notables

Affinité Magique : Métal		7
Théorie de la Magie Mercurielle	(Enchantements)	14
Parma Magica	(métal)	6
Certamen		0
Finesse	(précision)	8
Pénétration		0
Concentration	(souvenirs)	8
Forge	(alliages)	9
Langue : Latin	[ancien : 7]	4
Alphabet : Latin	(forme métallique)	6
Connaissance de l'Ordre d'Hermès	[ancien]	4
Histoire de l'Ordre d'Hermès	[avant la Tempête]	3
Connaissance des légendes	(romaines)	7

Traits de Caractère	Âge canonique	Confiance
Tenace	+3	3
Ordonné	+2	0
Prudent	+2	0
	Décrépidité	Taille

## Magie Mercurielle

Creo	21	Animal	19	Ignem	25 (30)
Intelligo	17	Aquam	23 (27)	Imagonem	16
Muto	22	Auram	25 (30)	Mentem	20
Perdo	26 (31)	Corporem	28 (33)	Terram	30 (36)
Rego	30	Herbam	25	Virtum	25 (30)

## Crépuscule

Potion de Longévité : non applicable

Score de Virtum 25+ : 5

Crépuscules : xps en affinité avec le métal, perte de mémoire, xps en théorie de la magie

Points de Crépuscule : 23

## Sceau de Magicien

Sons de métal qui vibre

## Sortilèges

Forg connaît tous les sortilèges considérés comme classiques au sein de l'Ordre d'Hermès (ceux du manuel, donc, mais non ceux du *Grimoire du Mage*). De plus, s'étant spécialisé dans la magie du métal, il a inventé quelques sorts dans ce domaine, en découvrant les élémentaux du métal, les 'elemetaux'. Mais c'est surtout dans les enchantements qu'il a investi la majeure partie de ses efforts.

## Enchantements

**Laboratoire** : inutilisable par toute personne en dehors de Forg, ou avec l'assistance de celui-ci...

**Talisman** : La calotte d'acier que porte Forg est son talisman. Ses pouvoirs constituent l'aboutissement de ses recherches pour improviser des sorts à la manière des druides. En termes de jeu, en se



concentrant, Forg peut créer et contrôler du métal à volonté. La magnitude des effets est au plus égale au score en Affinité Magique avec le Métal du porteur (donc, sorts de niveau 35 pour Forg). Il utilise extensivement ces pouvoirs, pour par exemple créer les marches d'un escalier lui permettant de monter un étage alors même qu'il est déjà en train de monter, pour créer un siège ou un support contre lequel s'appuyer (inspirez-vous de Stargate, le film).

**Potion de longévité :** Un archimage de Verditius spécialisé dans le métal ne va quand même pas s'appuyer sur une vulgaire potion pour survivre... Forg s'est appuyé sur l'aura

magique au sein du cratère, mais celle-ci n'était pas assez puissante pour qu'il ne ressente pas les effets du temps. Il doit régulièrement reforge un morceau de métal, le recharger sur la forge au centre du cratère, pour que son énergie magique le soutienne. Ce morceau de métal est inséré sur la calotte au niveau du front. Pour info, c'est un alliage très difficile à réaliser, le mithril...

**Les sorts-focus :** Si Forg connaît le processus, il ne peut créer seul de sort-focus, il lui faut l'aide d'un mage de Criamon. Pour retrouver cette technique, il sera sans doute nécessaire d'amener un archimage de Criamon à Forg, et les mettre au travail tous deux.