



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Gradus, l'Archer BouteFeu**

## Gradus, l'Archer BouteFeu

vendredi 23 novembre 2001, par [JyP](#)

PIP  
GRADUS FILIUS PYRUS SCHOLAE  
FLAMBONIS SAGITTARIUS AB SMARAGDUS TURRIS

la maison Flambeau à la Tour Emeraude en 1228,  
ayant reçu le  
nom de Gradus de son pater.

### Apparence :

Jeune homme aux cheveux blonds ébouriffés  
et aux habits de voyage, Gradus ne ressemble  
aucunement à un mage.

Il porte toujours un arc et un carquois par devers lui,  
rappel de son  
surnom.

De caractère conciliant, il n'est cependant pas le  
dernier sur  
le champ de bataille.

Il aime par dessus tout chasser et battre la  
campagne, et n'a pas de  
but précis dans la vie en dehors de ces occupations.

### Histoire :

Pip avait 13 ans lorsqu'une expédition de la Tour  
Emeraude l'a découvert en 1213. C'était déjà un  
archer émérite, capable de prodiges. Ostracisé au  
sein  
de son village, il avait fait bon accueil aux mages...  
qui in extremis avant  
de partir se sont rendus compte qu'il avait le Don !  
La Tour Emeraude étant  
en plein conflit à cette époque et ses mages peu  
expérimentés,  
Pip avait été envoyé séance tenante à l'Alliance  
du Mont d'Or pour y recevoir une formation de  
mage. Il est revenu Mage de

### Vertus & Vices

*Perception Mythique* (+5) - la raison  
pour laquelle Pip était  
un archer exceptionnel à 13 ans...

[article 5906](#) -

que Pip pallie par sa maîtrise de l'arc,  
qui est sans doute aussi  
la cause de ce défaut.

*Piètre Lecteur* (-1)

*Poor Student* (-1) - la raison pour  
laquelle Pip a dû inventer  
des sorts plutôt qu'apprendre ceux  
existants. Ce qui avec *Magie*  
*Sans Assise* tombe plutôt bien.

*Dette de Virtus* (-1) - en tant qu'ancien  
apprenti du Mont d'Or

*Arts Supplémentaires* (+1) - grâce à la  
formation  
du Mont d'Or, même si Pip y était assez  
réfractaire,  
n'aimant ni lire ni les arts et ayant un  
Don bizarrement limité.  
Un autre en aurait tiré bien plus de  
bénéfices... Mais  
Pip n'aurait pas pu inventer tant de  
sorts sans l'aide de ses camarades



en laboratoire.

## Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Énergie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
+2	+5	0	0	0	-2	+1	0
vif	acuité visuelle				parle trop vite	coordination	

## Compétences

Théorie de la Magie Hermétique	(Enchantements)	4
Parma Magica	(Ignem)	2
Certamen		0
Finesse	(précision)	3
Pénétration		0
Concentration		0
Athlétisme	(Endurance)	2
Attention	(Menaces)	2
Bagarre	(immobiliser)	2
Arme : Arc	(arme perso)	4
Arme : Dague	(feintes)	2
Stealth		2
Chasse	(arc)	3
Survie		2
Langue : Latin	(mages)	5
Langue : Langue d'Oc		4
Alphabet : Latin	(copie)	2
Connaissance de l'Ordre d'Hermès	(Mont d'Or)	1
Artes Liberales	(astronomie)	1

Traits de Caractère	Âge	Confiance
Curieux +3	28 ans	3
Conciliant +1	Décrépitude 0	Taille 0

## Magie Hermétique

Creo	5	Animal	1	Ignem	8
Intelligo	0	Aquam	0	Imagonem	0
Muto	0	Auram	0	Mentem	0
Perdo	8	Corporem	6	Terram	0
Rego	5	Herbam	8	Virtum	0

## Sortilèges

Pilum de Feu	Creo Ignem	20
Protection contre le Feu et la Chaleur	Rego Ignem	25
Flèche Boutefeu	Creo Ignem (Herbam)	20
Carquois garni	Creo Herbam (Animal, Terram)	10
Flèche Perçante	Perdo Terram (Herbam)	10
Flèche Filante	Creo Ignem (Herbam)	15
Filin de l'Araignée	Creo Animal (Herbam)	10
Main du Chirurgien	Creo Corporem	20
Main du Bourreau	Perdo Corporem	20

## Crépuscule

Potion de Longévité : 0

Score de Virtum : 0

Points de Crépuscule : 0

## Sceau de Magicien

Marque de spirale.