



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Leonardo de Verditius**

Leonardo de Verditius

samedi 28 octobre 2000, par [JyP](#)

LEONARDO FILIUS
ELMIO SCHOLAE VERDITII LAPIDARI

Apparence :

Je suis sûr que vous l'avez reconnu...

<i>Génie Inventif</i> (+1)	<i>Mage de Verditius</i> (-1)
<i>Mage-Artisan</i> (+2)	<i>Vieux</i> (-3) - Passage du
<i>Elu d'un Familier</i> (+1) -	Gant à 43 ans
Raoul, le chat tigré noir	<i>Ennemis</i> (-2) - une
et orange.	puissante famille
<i>Alchimie</i> (+1)	italienne qui envoie
<i>Servant</i> (+1) - Disciple	des assassins
<i>Constitution Solide</i> (+1)	<i>Ouïe Difficile</i> (-1)

Histoire :

Leonardo était un homme à tout faire au sein de l'Alliance de Verdi, qui bricolait un peu de tout pour tout le monde. Alors que les mages étaient habitués à le voir aider tout un chacun, l'un d'eux moins sénile que les autres se rendit compte qu'il possédait le Don ! Leonardo commença alors son apprentissage, mais il était clair pour lui que rester à Verdi n'était pas du meilleur confort, avec les autres mages qui le prenaient encore pour un servant. Ce problème devînt encore plus aigu lorsqu'il eut le malheur de déplaire à une puissante famille italienne, en ratant un philtre de beauté pour leur madonne. Il partit alors en toute hâte pour trouver une nouvelle Alliance, et choisit la Tour Émeraude.

Vertus & Vices

Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Énergie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
+3	0	0	+2	0	-2	+1	0
génial			énergique		sourd comme un pot	habile	

Compétences

Magie de Verditius	(potions)	4
Alchimie	(philtres)	4
Théorie de la Magie	(enchantelements)	6 (1)
Parma Magica	(Corporem)	2
Certamen		0
Finesse	(précision)	3
Pénétration		0
Concentration	(recherche d'idée)	3
Métier : Forge	(gros travaux)	3
Métier : Menuiserie	(échafaudages)	3
Langue : Italien	(citadins)	4
Langue : Latin	(mages)	5
Langue : Langue d'Oc	(Tour Émeraude)	4
Alphabet : Latin	(occulte)	2



Connaissance de l'Ordre d'Hermès (Verditius) 1 (1)

Traits de Caractère : Travailleur +2, Colérique +2, Pratique +1
 Âge : 49 ans (apparent 46)
 Décrépitude : 0
 Confiance : 3
 Taille : 0
 Afflictions : Ouïe difficile 4, Arthrite 0, Vue basse 0, Perte de tonus 1

Magie Hermétique

Creo	9	Animal	4	Ignem	0
Intelligo	9	Aquam	2	Imagonem	0
Muto	2	Auram	1	Mentem	4
Perdo	1	Corporem	2	Terram	6
Rego	10	Herbam	6	Virtum	7

Sortilèges

Connaissance de la Magie Végétale	Intelligo Herbam	10
<u>Inspiration Géniale</u>	Creo Mentem	25
Toucher de l'Alchimiste	Rego Aquam	10
Ordre Meticuleux du Laboratoire	Rego Terram (Herbam)	10
Flot des Perles de Pierre	Creo Terram	30
Traîtres Murmures	Intelligo Mentem	25
Transformation Thaumaturgique du Bâton en Serpent	Muto Herbam (Animal)	20
Détection des Herbes Sauvages	Intelligo Herbam	15

Crépuscule

Potion de Longévité (-6 aux jets) : 1 (commencé à 43 ans)

Score de Virtum : 1
 Points de Crépuscule : 2

Sceau de Magicien

Sphères et cercles.

Magie de Verditius

Cette compétence est utilisée de la manière suivante dans cette saga :

Lors d'un enchantement, au lieu de l'ajouter au total de laboratoire, on la retranche au niveau de l'effet magique. Elle est plus efficace de cette manière.

Quand un enchantement est complété, au lieu de gagner 1 point d'expérience en Théorie de la Magie, on peut le mettre en Magie de Verditius.

Elle est ajoutée aux totaux de laboratoire quand ceux-ci concernent la modification du laboratoire lui-même, que ce soit pour l'améliorer, le spécialiser, ou augmenter le facteur de risque, ou en particulier pour faire l'Enchantement Thaumaturgique de Verditius. Toute modification du laboratoire donne 1 point d'expérience en Magie de Verditius.