

# LES ENFANTS DU BARON

Un Scénario Ars Magica 5e par Guillaume DIDIER

**Nom**

Description

# Nom

**Caractéristiques :** Int 0, Per 0, Pré 0, Com 0,  
For/*Str* 0, Éné/*Sta* 0, Dex 0, Viv/*Qik* 0

**Taille :** 0

**Âge :** 25 (25)

**Décrépitude :** 0

**Distorsion :** 0 (0)

**Confiance :** 1 (3)

**Vertus et Vices :**

- Le Don
- Mage Hermétique
- Nom
- Nom
- Nom

**Traits de Personnalité :**

- ?? + ??
- ?? + ??
- ?? + ??

**Réputation :**

**Combat :**

- Poings : Ini 0, Atk 0, Déf 0, Dég 0

**Encaissement/*Soak* :** 0

**Niveaux de Fatigue :** OK, 0, -1, -3, -5, KO

**Malus de Blessure :** -1 (1–5), -3 (6–10), -5 (11–15),  
Incapacité (16–20), Mort 21+

**Compétences :**

- Nom (Spé) 1
- Nom (Spe) 1

**Arts :**

Cr 0	An 0	Ig 0
In 0	Aq 0	Im 0
Mu 0	Au 0	Me 0
Pe 0	Co 0	Te 0
Re 0	He 0	Vi 0

**Sigil :** Sigil Here

**Marque de Crépuscule :** Néant

**Équipement :**

- A
- B

**Encombrement :** 0 (0)

**Sorts connus :**

*Name* (TeFo Lvl) +Casting Total

## Personnage : Nom

**Saga / Scénario :** Les enfants du Baron

**Tribunal :** Normandie

**Année :** 1200

**Maison :** Maison

**Alliance :** Silva Solognæ

**Âge :** 25

**Année de Naissance :** 1175

**Sexe :** Masculin

**Taille :** +0

**Confiance :** 1(3)

**Décrépitude :** 0

**Effets de l'âge :**

—

**Nom de Naissance :** N. de Naissance

**Ethnie / Nationalité :**

**Lieu de Naissance :** TBD

**Religion :** TBD

**Titre / Profession :** Mage hermétique

**Main directrice :** Droite

**Taille :** **Cheveux :**

**Poids :** **Yeux :**

**Distorsion :** 0

**Effets de la distorsion :**

—

## Caractéristiques

Mentales				Physiques			
Caractéristique	Description	valeur	points	Caractéristique	Description	valeur	points
Intelligence	Int	0	0	Force	For/Str	0	0
Perception	Per	0	0	Énergie	Éné/Sta	0	0
Présence	Pré	0	0	Dextérité	Dex	0	0
Communication	Com	0	0	Vivacité	Viv/Qik	0	0

Total 0 pts.

## Vertus

**Le Don** (*gratuit, spéciale*)

Vous pouvez pratiquer la magie.

**Mage Hermétique** (*gratuit, statut social*)

Vous êtes membre de l'Ordre d'Hermès. Tous les mages doivent prendre ce statut social, et eux seuls le peuvent.

**Nom** (*maison, général*)

??

## Vices

**Nom** (*mineur/majeur, hermétique*)

??

**Nom** (*??*)

??

## Traits de Personnalité

?? + ??

?? + ??

?? + ??

## Réputation

## Compétences

Compétence	Spécialité	lvl	xp
Nom	(Spé)	1	5
Nom	(Spe)	1	5

## Magie

**Maison :** Maison

**Domus Magna :** Domus Magna

**Primus :**

**Parens :**

**Alliance :** Silva Solognæ

**Alliance d'Apprentissage :**

**Sceau du magicien :** Sigil Here

## Arts

Techniques (Te)				Formes (Fo)							
Art	Score	xp		Art	Score	xp		Art	Score	xp	
Creo	Cr	0	0	Animal	An	0	0	Ignem	Ig	0	0
Intellego	In	0	0	Aquam	Aq	0	0	Imaginem	Im	0	0
Muto	Mu	0	0	Auram	Au	0	0	Mentem	Me	0	0
Perdo	Pe	0	0	Corpus	Co	0	0	Terram	Te	0	0
Rego	Re	0	0	Herbam	He	0	0	Vim	Vi	0	0

## Formules

**Valeur de Lancement (VL) :**

Éné/*Sta* + Te + Fo + Aura

**Reconnaitre un effet magique**

(+ dé vs 15 - mag.)  $0 + 0 = 0$   
Per + Attention = Total

**Sort formel :** VL + dé

Sort lancé si  $\geq$  Niveau - 10, gain de fatigue < Niveau.

**Cibler**

(+ dé)  $0 + 3 = 3$   
Per + Finesse = Total

**Rituel** VL + Art. Lib. + Philos + dé

**Spont. Fatigant :** (VL + Dé de tension) / 2

**Concentration**

(+ dé)  $0 + 1 = 1$   
Éné/*Sta* + Conc. = Total

**Spont. Non-fatigant :** VL / 5

**Vitesse d'incantation rapide**

(+ dé de tension)  $0 + 3 = 3$   
Viv/*Qik* + Finesse = Total

**Résistance Magique**

(+ Forme)  $1 \times 5 = 5$   
Parma  $\times$  = Total

## Paroles et Gestes

Voix	Mod.	Portée	Gestes	Mod.
Forte	+1	50 pas	Exagérés	+1
Ferme	+0	15 pas	Assurés	+0
Calme	-5	5 pas	Subtils	-2
Aucune	-10	0 (lanceur uniquement)	Aucun	-5

## Sorts Formels

**Name** +Casting Total

**TeFo** lvl. Lvl, **R** : R, **D** : R, **T** : Ind

Mastery : , xp : :

Description

(*Base X, +...*)

## Effets Spontanés utiles

## Lore

# Combat

Armure :  
—  
—  
Modificateurs de combat :  
—  
—  
—  
—  
Encaissement : 0  
Encombrement (Charge) : 0 (0)

## Pénalités : Blessure et Fatigue

Dégats		Blessures		Fatigue	
	Indemne	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Dispos
			0	<input type="checkbox"/> 2 min	Essoufflé
(1–5)	Blessures Légères	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/> 10 min	Las
(6–10)	Blessures Moyennes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-3	<input type="checkbox"/> 30 min	Fatigué
(11–15)	Blessures Graves	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-5	<input type="checkbox"/> 1 h	Hagard
(16–20)	Incapacité	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> 2 h	Inconscient
(21+)	Mort	<input type="checkbox"/>		Fatigue :	

## Blessures

—  
—  
—  
—

## Armes

Arme	Viv + Arme	– Enc =	Init	Dex +	Comp +	Arme =	Atk	Viv +	Comp +	Arme =	Def	For +	Arme =	Dam	Chg.	Port.
Poings	0 +	0 –	0 =	0	0 +	0 +	0 =	0	0 +	0 +	0 =	0	0 +	0 =	0	0 —

## Équipement

— A  
— B

## Notes du Joueur

Cette feuille ne sera pas réutilisé contrairement au reste de la fiche