

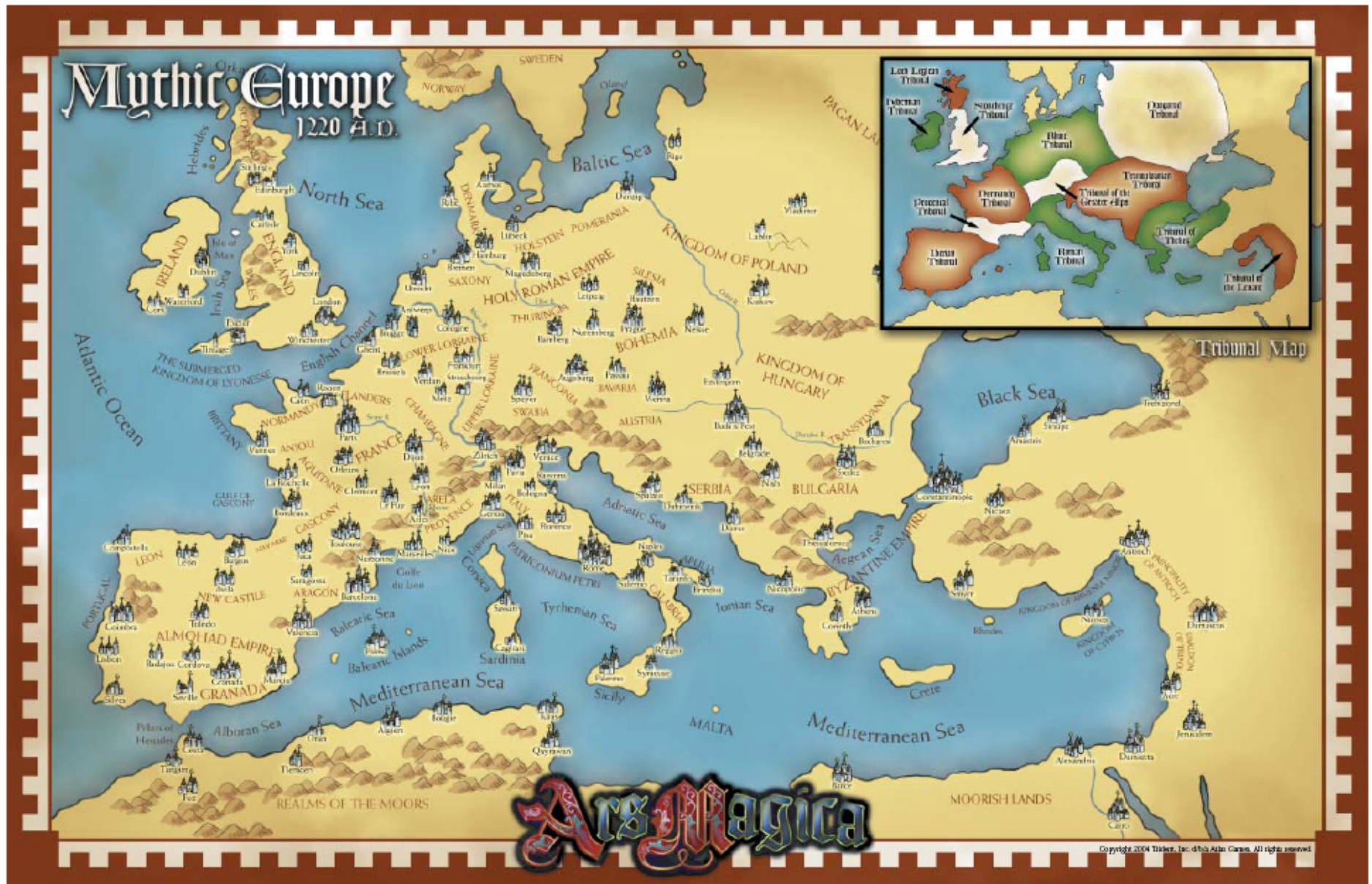
# Ars Magica 5 : Création de Personnage et Vieillesse

Création de personnage	
Créer un concept de personnage	
Mages : choisir une Maison (p. 11)	
Choisir les vices et vertus (p. 36)	
Servants : 3 points	
Mages et compagnons : 10 points	
Pas plus de 5 vices mineurs	
Mages : au moins 1 vice Hermétique	
Mages : au plus 1 vertu Hermét. majeure	
1 statut social ou plus (si compat.)	
1 vice de personnalité au plus	
1 vice d'historique au plus (servants : 0)	
Caractéristiques : 7 points	
Petite enfance : Langue maternelle 5 + 45 PEX en Connaissance (Région), Athlétisme, Vigilance, Bagarre, Charme, Connaissance des Gens, Ruse, Langue Vivante, Discrétion, Survie, Natation	
Vie après 5 ans : 15 PEX / an	
Riche : +20 PEX ; Pauvre : -10 PEX	
Apprentissage (mages) : 240 PEX + 120 niv. de sorts	
Niv. max. : Tech. + Forme + Int. + MT + 3	
Après l'apprentissage : 30 PEX / an	
Personnalité : 3 traits entre -3 et +3	
Servants : « Loyal » conseillé	
Combattants : « Brave » conseillé	
Réputation : selon Vices et Vertus	
Confiance (mages et compagnons) : 1 (3)	
Âge	Niv. de comp. max.
30-	5
30-35	6
36-40	7
41-45	8
46+	9

Caractéristiques	Coût
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
-1	-1
-2	-3
-3	-6
Enfances types	
<i>Athlétique</i> : Athlétisme 2, Bagarre 2, Langue natale 5, Natation 2	
<i>Explorateur</i> : Connaissance (Région) 2, Athlétisme 1, Vigilance 1, Langue natale 5, Discrétion 1, Survie 2	
<i>Crapuleuse</i> : Bagarre 2, Ruse 2, Langue natale 5, Discrétion 2	
<i>Sociable</i> : Charme 2, Connaissance des gens 2, Ruse 2, Langue natale 5	
<i>Voyageur</i> : Connaissance (Région A) 1, Connaissance (Région B) 1, Connaissance des gens 2, Langue vivante 1, Langue natale 5, Survie 2	
Âge	Modificateur aux caracs.
6-7	-4
8-9	-3
10-11	-2
12-13	-1
14+	0
Compétences min. pour les mages	
Artes Liberales 1	
Latin 4	
Théorie de la Magie 3	
Parma Magica 1 (90 PEX)	

Vieillesse	
Vieillesse à partir de 35 ans : Dt + Âge / 10 <sup>+</sup> - Cond. vie – Rituel long.	
Conditions de vie	Modificateur
Richesse ou atmosphère saine	+2
Alliance d'été ou d'automne (mage)	+2
Alliance d'été ou d'automne (vulgaire)	+1
Alliance de printemps ou d'hiver (mage)	+1
Paysan moyen	0
Pauvreté, atmosphère malsaine, en ville	-2
Jet de vieillissement	
2-	Pas de vieillissement apparent
3-9	+1 an d'âge apparent
10-12	1 pt de vieill. dans 1 carac. au choix
13	Pts de vieill. dans 1 carac. au choix ⇒ augmenter Décrépitude + Crise
14	1 pt de vieillissement en Vivacité
15	1 pt de vieillissement en Énergie
16	1 pt de vieillissement en Perception
17	1 pt de vieillissement en Présence
18	1 pt de vieill. en For. et Éne.
19	1 pt de vieill. en Dex. et Viv.
20	1 pt de vieill. en Com. et Pré.
21	1 pt de vieill. en Int. et Per.
22+	Pts de vieill. dans 1 carac. au choix ⇒ augmenter Décrépitude + Crise
Jet de crise	
D + Âge / 10 <sup>+</sup> + Décrépitude	
8-	Alité pendant 1 semaine
9-14	Alité pendant 1 mois
15	Dt + Éne. 3+ ou CrCo 20*
16	Dt + Éne. 6+ ou CrCo 25*
17	Dt + Éne. 9+ ou CrCo 30*
18	Dt + Éne. 12+ ou CrCo 35*
19+	CrCo 40*
* pour survivre	

# Ars Magica 5 : Europe Mythique



# Ars Magica 5 : Laboratoire et Développement des Personnages

<b>Laboratoire</b>
TL : Tech. + Forme + Intelligence + Aura
Création labo : $TM \geq 3$ , 2 saisons (-3, 0)
Lien mystique permanent : 1 pion Vim
Extraction Vis : $TL(CrVi) / 10^+$ (Vim)
Limite de Vis : Théorie de la Magie x 2
Niveaux de sorts max. : Meilleur TL maître
Niveau max. Tech./Forme : TL maître
Niveau max. sort : TL apprenti
Invention sort : $TL - \text{niv. pts} / \text{saison}$
Prép. obj. majeur : Vis selon taille/matériau
Obj. mineurs/majeurs : $TL - \text{niv. pts} / \text{sais.}$
Objets mineurs : 1 saison max.
Coût en Vis obj. min./maj. : Niveau / $10^+$
Objets à charges : $(TL - \text{niv.}) / 5$ charges
Talisman : Prép. comme objet majeur
1 saison pour harmoniser
Vis max. : meilleure Tech. + Forme
Bonus de +5 au TL
Harm. taille/matériau en même tps qu'effet
Investigation : $TL(InVi)$
Sort similaire : + Magnitude au TL
Rituel de longévité : Bonus $TL(CrCo) / 5$
Âge / $5^+$ pions de Vis Cr, Co ou Vi
Écrire textes labo. : Latin x 20 niveaux
Copier textes labo. : Scribe x 60 niveaux
Traduire textes labo. : TL points
Activités mult. : même type, tech. et forme
Aide : $TL + \text{Intelligence} + TM$ assistant(s)
Nb d'assistants : Command. (1 min.) + fam.
Distractions : $TL - 10 - 2/j$ au-delà de 10 j + de 20 j : pas de travail de labo. possible
Lier familial : $TL(\text{Tech. et Forme au choix})$
Niv. de lien : $\text{Puissance} + 25 + (5 \times \text{Taille})$
Coût en Vis : Niveau / $5^+$ pions

<b>Laboratoire (suite)</b>
Trouver apprenti : Perception + Dt vs. 12+
Ouvrir les Arts : 1 saison (score min. : 5)
Comp. surnaturelle : $TL(InVi) \geq 2 \times \text{niv.}$
$TL(InVi) \geq 10$ (vertu min.)   30 (vertu maj.)
TL = : Elmination compétence
TL 2x > : Préservation ou Hermétique
Expérimentation : $TL + Dt + 0   1   2   3$
<b>Expérience et développement</b>
Compétence : $(\text{Niveau} + 1) \times 5$ PEX
Art magique : Niveau + 1 PEX
Total : Qualité source + Vertus – Vices
Exposition : 2 PEX
Aventures : 5-10 PEX
Pratique : 3-8 (4) PEX
Langues : 8 PEX jusqu'au niv. 5 puis 4
Voyager : 5-7 PEX
Pratiquer son métier : 5 PEX
Maîtrise de sort : 5 PEX
Entraînement : Niveau maître + 3
Niveau maxi. : Niveau maître
Enseignement : Com. + Ens. + 3 + bonus
Bonus : 1 élève +6, 2 élèves +3, 0 sinon
Niveau maxi. : Niveau maître
Summae : Qualité (max. Niveau)
Tractatus : Qualité (une seule fois)
Vis : Dt + Aura ; Art / $5^+$ pions
Distraction (1 mois) : Qualité x 2/3
Distraction (2 mois) : Qualité x 1/3
Écriture : score min. 5 (Art)   2 (comp.)
Qualité summa : Com. + 6 + bonus
Niveau max. : Score / 2
Bonus : Niveau max. – Niveau
Bonus max. : Com. + 6
Com. + Langue / sais. vs. Niv. (comp. : x 5)

<b>Expérience et développement (suite)</b>				
Qualité tractatus : Com. + 6				
Niveau max. : $\text{Score} / 5^+ (\text{Art})   / 2^+ (\text{comp.})$				
Copie soignée : 1 tractatus   6 + Scribe				
Copie rapide : x 3 ; Qualité - 1				
Comp. surnaturelles : Qualité - $\Sigma$ niv.				
<b>Table d'avancement</b>				
	Arts		Compétences	
<i>Score</i>	<i>Achat</i>	<i>Prog.</i>	<i>Achat</i>	<i>Prog.</i>
1	1	1	5	5
2	3	2	15	10
3	6	3	30	15
4	10	4	50	20
5	15	5	75	25
6	21	6	105	30
7	28	7	140	35
8	36	8	180	40
9	45	9	225	45
10	55	10	275	50
11	66	11	330	55
12	78	12	390	60
13	91	13	455	65
14	105	14	525	70
15	120	15	600	75
16	136	16	680	80
17	153	17	765	85
18	171	18	855	90
19	190	19	950	95
20	210	20	1050	100



# Ars Magica 5 : Compétences et Voyages

MJ\_G

Compétences générales
Connaissance (région)*
Connaissance (organisation)
Dressage
Athlétisme
Vigilance
Marchandage
Bagarre
Faire la fête
Charme
Chirurgie*
Concentration
Artisanat (type)
Étiquette
Connaissance des gens
Ruse
Chasse
Intrigue
Commandement
Doigts agiles*
(Langue vivante)*
Musique
Profession
Équitation
Discrétion
Survie
Natation
Enseignement
Compétences académiques
Artes Liberales*
Droit civil et canon*
Droit*
(Langue morte)*
Médecine*
Philosophie*
Théologie*

Compétences mystiques
Code d'Hermès*
Connaissance du divin*
Connaissance des fées*
Finesse
Connaissance de l'inferral*
Connaissance de la magie*
Théorie de la magie*
Parma Magica*
Pénétration
Compétences martiales
Armes à une main
Armes à deux mains
Armes de jet
Arcs
Compétences surnaturelles
Empathie avec les animaux*
Sourcier*
Musique enchanteresse*
Hypnotisme*
Sensibilité à la magie*
Prémonitions*
Seconde vue*
Perception de la sainteté et de la malignité*
Changeforme*
Affinité avec la nature*
Mystères
Bête de cœur*
Sagesse énigmatique*
Magie féérique*



Facteurs de difficulté	
Trivial	0
Simple	3
Facile	6
Moyen	9
Difficile	12
Très difficile	15
Impressionnant	18
Remarquable	21
Presque impossible	24 +
Dés de Désastre	Probabilité
1	1 %
2	1,9 %
3	2,7 %
4	3,4 %
5	4,1 %
6	4,7 %
7	5,2 %
8	5,7 %
9	6,1 %
10	6,5 %
Voyages	Lieues par jour
Aller à la foire	5
À pied	7
À cheval	10
À cheval (allure rapide)	17
À cheval (avec relais)	33
Armée de légende	10
En chariot	7
En bateau	10
Excellent navire	40
Voyage rapide : 1 niv. de Fat. / jour	
Regions	
Voir : Perception + Compét. + Dt	
FD : 5 + 2 x   niv. actuel – niv. suivant	

# Ars Magica 5 : Magie

<b>Magie Hermétique</b>	
Bonus de forme : Forme / 5	
Lancer : Tech + Forme + Énergie + Aura	
Sorts formels : Lancer + D	
Rituels : Lancer + Artes Lib. + Philo. + D	
Sorts spontanés (Fatigue) : (Lancer + D) / 2	
Sorts spontanés (sans Fatigue) : Lancer / 5	
Pénétr. : Tot. Lancer + Bonus Pén. – Niv.	
Concentration : Énergie + Conc. +Dt	
Vis maximum : Score dans l'Art	
Bonus Vis : +2 Lancer par pion	
Dés de Désastre (Vis) : +1 par pion	
Incantation rapide : Vivacité + Finesse + Dt	
Pénalité incantation rapide : -10	
Dés de Désastre (incantation. rapide) : +2	
Recon. Forme : Per. + Vig. vs. 15 – mag.	
Sorts cérémoniels : + Artes Lib. + Philo	
Cibler : Perception + Finesse + D	
Maîtrise : + Lancer / - Dés de désastre	
Cibles multiples : Cibler -1 par cible	
<b>Certamen</b>	
Initiative : Vivacité + Finesse + Dt	
Attaque : Présence + Tech Forme +Dt	
Défense : Perception + Tech Forme +Dt	
Affaiblissement : Intelligence + Pénétration	
Résistance : Énergie + Parma Magica	
<b>Voix</b>	
Tonitruante (50 pas)	+1
Ferme (15 pas)	0
Basse (5 pas)	-5
Aucune parole (Lanceur uniquement)	-10
<b>Gestes</b>	
Vigoureux	+1
Amples	0
Subtils	-2
Aucun	-5

<b>Crépuscule</b>	
Éviter : Éne. + Conc. + Bonus Vim + Dt	
vs. Distorsion + Points distorsion gagnés	
+ Sagesse Énigmatique + Aura + Dt	
Compréhension : Int. + Sagesse Énig. + Dt	
vs. Distorsion + Dt	
Dés de Désastre : 1 + Points disto. gagnés	
<b>Distorsion</b>	<b>Temps en Crépuscule</b>
1	Diamètre (deux minutes)
2	Deux heures
3	Aube-Crépuscule
4	Une journée complète
5	Lune
6	Saison
7	Année
8	Sept ans
9	7 + Dt années
10+	Éternité (Crépuscule final)
<b>Concentration</b>	
Immobile	0
Marcher	3
Courir	9
Esquiver	12
Bousculé	9
Bruit soudain ou éclair lumineux	9
Renversé	12
Blessé au cours du round	15
Répondre par oui ou non	12
Conversation	15
Lancer un autre sort	15
Maintenir un autre sort	9 + 3 par sort
Blessé	3 x pénalité de blessure
<b>Liens mystiques</b>	
La cible est un parent	+1
Signature de la cible	+1
Nom/surnom de la cible	+1

<b>Interactions entre Royaumes</b>				
Pouvoir	Magique	Divin	Féerique	Infernal
A. Magique	+	n/a	1/2-	-
A. Divine	3-	+	4-	5-
A. Féerique	1/2+	n/a	+	-
A. Infernale	-	n/a	2-	+
Portées	Durées	Cibles		
Personnelle	Momentanée	Ind./Cercle		
Touch./Regard	Conc./Diamètre	Partie		
Voix	Aube-Crép./Ann.	Grp./Pièce		
Vue	Lune	Structure		
Lien mystique	Année	Zone		
<b>Suggestions de désastres magiques</b>				
Attire une attention malvenue				
Égarement du lanceur				
Lanceur submergé				
Lien avec la cible				
Effet débilitant				
Création défectueuse				
Effet incomplet ou inapproprié				
Perte de contrôle				
Effet similaire mais indésirable				
Effet inverse				
Affecte le lanceur				
Effet trop puissant				
Effet prolongé				
Mauvaise cible				
<b>Liens mystiques (suite)</b>				
Vrai nom de la cible				+1
Horoscope du jour de la cible				+1
Horoscope de la naissance de la cible				+2
Représentation symbolique de la cible				+2
Dure des heures/des jours				+1
Dure des semaines/des mois				+2
Dure des années/des décennies				+3
Dure indéfiniment				+4

# Ars Magica 5 : Obstacles

MJ\_D

<b>Combat</b>	
Initiative : Viv. + Bonus arme – Enc. + Dt	
Attaque : Dex. + Compét. + Bon. arme + Dt	
Défense : Viv. + Compét. + Bon. arme + Dt	
Dégâts : Force + Bonus arme	
Encaissement : Énergie + Bonus armure	
Fatigue : Énergie - Encombrement	
À distance : -3 par portée supplémentaire	
Bonus groupe : max. 3x Commandement	
Désengagement : +3 par tentative suppl.	
Fatigue : +Compét.(Atq. ou Déf.) vs. 1 niv.	
À cheval : +Compét. (max. +3) Atq. et Déf.	
Assommer avec une arme : -3 Atq.	
<b>Manœuvres spéciales</b>	<b>Av.</b>
Désarmer	9
Bousculer	3
Attraper un objet porté par l'ennemi	6
Prendre l'arme de l'ennemi	12
<b>Blessures</b>	<b>Pénalité</b>
Légère	-1
Moyenne	-3
Grave	-5
Incapacité	Personnage HS
<b>Activité des blessés</b>	
-1/-2 : Voyager, étudier mais pas se fatiguer	
-3/-5 : Marcher doucement, étudier / 2	
-6 : Parler, manger, marcher avec de l'aide	
<b>Dégâts à mains nues</b>	
Blessure légère	1 niv. Fatigue
Blessure moyenne	2 niv. Fatigue
Blessure grave	2 niv. Fatigue + Bl. légère
Incapacité	3 niv. Fatigue + Bl. légère
Mort	5 niv. Fatigue + Bl. moyenne
<b>Autres dégâts</b>	
Dégâts + Dt vs. Encaissement + Dt	

<b>Récupération de la Fatigue</b>			
Essoufflé		2 min	
Las		10 min	
Fatigué		30 min	
Épuisé		1 h	
Inconscient		2 h + 1 h par niv. supp.	
<b>Rétablissement</b>			
Éne.+ Chirurgie Médecine + Magie + Dt			
<b>Blessure</b> <b>Durée</b> <b>Stabilité</b> <b>Amélioration</b>			
Légère	1 semaine	4	10
Moyenne	1 mois	6	12
Grave	1 saison	9	15
< Stabilité : La blessure empire			
≥ Stabilité : +3 cumulatif au jet			
Incapacité : 2 jets par jour			
≤ 0 : Mort ; 9+ : Blessure Grave			
Sinon -1 cumulatif au jet			
<b>Poisons</b>	<b>FD (Éne.)</b>	<b>Blessure</b>	
Venin de vipère	6	Légère	
Venin d'aspic	9	Incapacité	
Aconit	9	Grave	
Arsenic	9	Moyenne	
<b>Privations</b>	<b>Intervalle de temps</b>		
Air	30 secondes		
Eau	1 jours		
Grave	3 jours		
FD (Éne.) : 3, 6, 9... (Fat. puis blessures)			
<b>Impacts</b>	<b>Dégâts</b>		
Chute	+1 par 2 pieds*		
Pot lâché depuis un étage	+6		
Dans une maison (bois) qui s'écroule	+15		
Chute d'arbre	+18		
Dans une maison (pierre) qui s'écroule	+21		
* x 2 (surfaces dures), ÷ 2 (surfaces molles)			

<b>Chaleur et corrosion</b>		<b>Intensité</b>	
Feu de bois		+5	
Eau bouillante		+3	
Huile bouillante		+6	
Plomb fondu		+9	
Fer fondu		+12	
Glace		+1	
Lessive		+3	
Chaux vive		+6	
Vitriol		+9	
<b>Taille</b>	<b>Exemple</b>		
-10	Souris		
-8	Rat		
-5	Lapin		
-3	Bébé, chat		
-2	Enfant, chien, mouton		
-1	Adolescent, gros chien, loup		
0	Adulte, cochon		
+1	Grand humain, poney		
+2	Cheval		
+3	Auroch		
+4	Éléphant		
+7	Petit dragon		
<b>Créatures</b>			
Résistance magique : Puissance mystique			
Pénétration : Puissance – (5 x coût) + Pén.			
Repousser / se protéger : vs. Puissance			
<b>Distorsion</b>			
<i>Aura</i>	<i>Perm.</i>	<i>Mi-temps</i>	<i>Visites</i>
6	1 / an	0	0
7	1 / an	1 / 2 ans	0
8	2 / an	1 / an	0
9	1 / saison	2 / an	1 / an
10	1 / mois	1 / saison	2 / an
Effet puissant : 1 ; Effet constant : 1 / an			