

LES ENFANTS DU BARON

Un Scénario Ars Magica 5e par Guillaume DIDIER

Alexandre Jerbiton de Corfou

Alexandre est un artiste, un mage intéressé par la beauté dans le monde et qui a à cœur d'embellir le monde. Issue d'une noble famille byzantine, possédant l'île de Corfou, à l'ouest de la grèce sur la mer Adriatique, il a parcouru le monde avant d'être à l'origine de l'alliance de Silva Solognæ. C'est un musicien talentueux, et il se produit régulièrement en se présentant comme Trouvère, sous le nom de Gregoris le barde Grec. Il possède une curiosité pour l'architecture et en particulier celle des cathédrale du style Français, dont deux magnifique exemple commencent à s'élever à Bourges et à Chartres. Sa magie est particulièrement portée sur les illusions, au service de ses divers passions artistiques.

Alexandre Jerbiton de Corfou

Caractéristiques : Int +2, Per +2, Pré +2, Com +3, For/*Str* -3, Éné/*Sta* +2, Dex +1, Viv/*Qik* -2

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Distorsion : 0 (0)

Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices :

- Le Don
- Mage Hermétique
- Créativité Foisonnante
- Don de Velours
- Linguiste
- Talent en Creol
- Talent en Imaginem
- Caractéristiques Supérieures
- Musique Enchanteresse
- Parens Compétent
- Magie de Représentation
- Liens Familiaux Étroits
- Perdo Déficient
- Compassion
- Rituel de Longévité Difficile

Traits de Personnalité :

- Compassion +3
- Pieux +1
- Esthète +2

Réputation :

Trouvère qui habite chez les érudits (Locale) +1

Combat :

- Poings : Ini -2, Atk 1, Déf -2, Dég -3

Encaissement/*Soak* : +2

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 :

- Artes Liberales (musique) 2
- Artisan Architecte (belle constructions) 4
- Charme (public) 2
- Concentration (sorts) 1
- Connaissance des Gens (public) 2
- C^{ce} de l'Ordre d'Hermès (Jerbiton) 1
- C^{ce} régionale France (Trouvères) 1
- C^{ce} régionale Grèce (Arts) 1
- Équitation (confort) 1
- Étiquette (Noblesse) 2
- Finesse (belles choses) 3
- Français (poésie) 4
- Grec Classique (hermétique) 4

— Grec Médiéval (Épire) 5

— Latin (hermétique) 4

— Marchandage (gîte et couvert) 1

— Musique (Luth et chant) 3

— Musique Enchanteresse (luth et chant) 2

— Nager (mer) 1

— Parma Magica (Corpus) 1

— Prof. Trouvère (Noble public) 3

— Théorie Magique (sorts) 3

— Tromperie (fausse identité) 1

Arts :

Cr 8+3	An 3	Ig 0
In 2	Aq 2	Im 8+3
Mu 5	Au 0	Me 2
Pe ¹ 0	Co 0	Te 5
Re 5	He 3	Vi 0

Sigil : Odeur d'une oliveraie méditerranéenne

Marque de Crépuscule : Néant

Équipement :

- Luth
- Parchemins et plume
- Costume de Trouvère raffiné
- Robe et chapeau conique de mage raffiné (bleu à motif en étoile)
- Costume de Noble Grec

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Cercle de l'Architecte (CrIm 30) +24

Histoire Contée (CrIm 20) +24

Histoire de Légende (CrIm 35) +24

Saveur des Herbes et des Épices (MuIm 5) +18

Déguisement du Barde (MuIm 5) +18

Aura de Présence Enjôlante (MuIm 10) +18

Pas de Coté (ReIm 10) +18

Illusion du Jardin de Corfou (CrIm 30) +24

Fronde de Vilano (ReTe 10) +12

1. Déficient

Personnage : Alexandre Jerbiton de Corfou

Saga / Scénario : Les enfants du Baron

Tribunal : Normandie

Année : 1200

Maison : Jerbiton

Alliance : Silva Solognæ

Âge : 25 (25)

Année de Naissance : 1175

Sexe : Masculin

Taille : +0

Confiance : 1(3)

Décrépitude : 0

Effets de l'âge :

—

Nom de Naissance : Alexandros II de Corfou

Ethnie / Nationalité : Grec Byzantin

Lieu de Naissance : Corfou

Religion : Chrétien Orthodoxe

Titre / Profession : Mage hermétique

Main directrice : Droite

Taille : **Cheveux :**

Poids : **Yeux :**

Distorsion : 0

Effets de la distorsion :

—

Caractéristiques

Mentales				Physiques			
Caractéristique	Desc.	valeur	points	Caractéristique	Desc.	valeur	points
Intelligence	Int	+2	+3	Force	For/Str	-3	-6
Perception	Per	+2	+3	Énergie	Éné/Sta	+2	+3
Présence	Pré	+2	+3	Dextérité	Dex	+1	+1
Communication	Com	+3	+6	Vivacité	Viv/Qik	-2	-3

Total 10 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.

Créativité Foisonnante (*maison, général*)

Vous avez l'imagination et la créativité nécessaires pour composer une nouvelle balade ou pour peindre un tableau original. Vous avez le potentiel pour devenir un grand artiste. Vous obtenez un bonus de +3 sur tous les jets visant à créer une œuvre d'art inédite.

Don de Velours (*majeur, hermétique*)

Contrairement aux autres mages, dont la nature hermétique perturbe les gens normaux et les animaux, votre Don est subtil et insensible. Vous ne subissez pas les malus habituels lorsque vous interagissez avec les gens et les animaux.

Linguiste (*mineur, général*)

Le personnage est extrêmement doué pour l'apprentissage de nouvelles Langues. Tous ses totaux d'étude pour les Langues sont augmentés d'un quart, tout comme les points

d'expérience investis dans les langues lors de la création du personnage. Cette Vertu augmente les Langues anciennes aussi bien que les Langues vivantes. *Source HoH:TL 25*

Talent en Creo (*mineur, hermétique*)

Talent en Imaginem (*mineur, hermétique*)

Vous ajoutez 3 à la valeur de l'Art pour toutes ses utilisations. Cela signifie tous les totaux comprenant la valeur de l'Art dans le calcul du total. Il ne s'applique pas aux Totaux de progression. Vous pouvez prendre cette Vertu deux fois, pour deux Arts différents. Si un sort a des compléments, incluez le bonus de Talent en Art pour savoir si cet Art est le plus élevé. Si c'est le cas, le bonus ne s'applique pas au complément.

Caractéristiques Supérieures (*mineur, général*)

Vous avez trois points supplémentaires à dépenser pour vos Caractéristiques, mais vous êtes toujours limité à un maximum de +3, à moins de prendre la vertu Excellente Caractéristique. Vous pouvez prendre cette vertu plusieurs fois.

Musique Enchanteresse (*mineur, surnaturel*)

Lorsque vous vous concentrez sur votre tâche, vous pouvez transmettre magiquement des émotions et des croyances aux personnes qui écoutent votre musique. Choisir cette

Vertu confère la Compétence Musique enchanteresse 1 (cf. infra).

Parens Compétent (mineur, hermétique)

Votre *parens* étant plus puissant et un meilleur professeur que la moyenne. Vous obtenez 60 points d'expérience et 30 niveaux de sorts supplémentaires durant l'apprentissage. Cette Vertu n'a aucun effet sur vos études après l'apprentissage, mais vous conservez de bonnes relations avec un mage puissant.

Magie de Représentation (mineur, hermétique)

Le personnage peut déguiser son usage de la magie en jouant de la musique. Il doit réellement jouer de la musique pour pouvoir déguiser ainsi sa magie. Jouer d'un instrument permet de remplacer les geste et les paroles, la portée Voix est étendue jusque là où porte le son de l'instrument. Chanter seulement permet de remplacer les paroles mais pas les gestes. Un mage hermétique ne détermine pas automatiquement la forme d'un tel usage de la magie (cf. les sources pour le jet).

Donne accès à la durée *Performance* équivalente à Diam. et Conc. Il faut réussir un jet de Com + Musique + dé à 3 pour l'utiliser, mais le sort est alors maintenu jusqu'à ce que le mage cesse de jouer. Un échec ou un désastre de ce jet provoque celui du sort. *Source HoH:S 58 / TMRE 29*

Vices

Liens Familiaux Étroits (mineur, histoire)

Votre famille est la chose la plus importante dans votre vie. Ses membres vous soutiennent et vous aident quand c'est possible, même s'ils doivent prendre des risques pour cela. Ils n'hésitent pas à vous accorder des faveurs en leur pouvoir, et peuvent faire appel à leurs amis et voisins pour vous aider. Mais l'inverse est également vrai. Un jour, votre famille peut avoir besoin de vous.

Perdo Déficient (majeur, hermétique)

Tous les totaux, dont les Totaux de laboratoire et de lancement, impliquant une Technique spécifique sont divisés par deux. Les Totaux de progression ne sont pas divisés par deux. Les points d'expérience nécessaires sont basés sur la valeur réelle de la Technique, plutôt que sur la moitié.

Compassion (majeur, personnalité)

Vous aidez toujours les personnes blessées et les gens ayant des problèmes. Vous ne supportez pas la souffrance chez

les autres, quoique vous vous démeniez vous-même jusqu'à l'épuisement.

Rituel de Longévité Difficile (majeur, hermétique)

Quelque chose dans votre nature rend difficile la conception d'un Rituel de longévité efficace sur vous. Toute personne, vous y compris, créant un Rituel de longévité pour vous doit diviser par deux son Total de laboratoire. Vous pouvez sans problème créer des Rituels de longévité pour d'autres.

Traits de Personnalité

Compassion	+3
Pieux	+1
Esthète	+2

Réputation

Trouvère qui habite chez les érudits (Locale) +1

Compétences

Compétence	Spécialité	lvl	xp
Artes Liberales	(musique)	2	15
Artisan Architecte	(belle constructions)	4	40
Charme	(public)	2	15
Concentration	(sorts)	1	5
Connaissance des Gens	(public)	2	15
C ^{ce} de l'Ordre d'Hermès	(Jerbiton)	1	5
C ^{ce} régionale France	(Trouvères)	1	5
C ^{ce} régionale Grèce	(Arts)	1	5
Équitation	(confort)	1	5
Étiquette	(Noblesse)	2	15
Finesse	(belles choses)	3	30
Français	(poésie)	4	40
Grec Classique	(hermétique)	4	40
Grec Médiéval	(Épire)	5	60
Latin	(hermétique)	4	40
Marchandage	(gîte et couvert)	1	5
Musique	(Luth et chant)	3	30
Musique Enchanteresse ²	(luth et chant)	2	15
Nager	(mer)	1	5
Parma Magica	(Corpus)	1	5
Prof. Trouvère	(Noble public)	3	30
Théorie Magique	(sorts)	3	30
Tromperie	(fausse identité)	1	5

2. Lorsque le personnage se met en condition, il peut influencer les autres avec sa musique. Pour un effet spécifique, il doit chanter des paroles que les autres comprennent. Il peut apaiser le désespoir simplement avec des airs mais il lui faut des paroles pour convaincre les paysans de se soulever contre le seigneur local. Les effets généraux fonctionnent sur les animaux mais les effets spécifiques ne fonctionnent que sur les créatures comprenant les mots. Lorsqu'il utilise Musique enchanteresse, le personnage lance un dé (dé de tension ou dé simple, en fonction de la situation) et additionne Communication et Musique enchanteresse. Un Facteur de Difficulté de 9 ou plus apaisera les personnes bouleversées, un FD de 12 permettra de gagner l'amour d'une personne, un FD de 15 permettra d'inciter à la révolte et un FD de 24 permettra éventuellement de récupérer une âme des mains du Prince des ténèbres. Si le personnage fait un jet désastreux, il inspire une émotion non-recherchée.

Si la Cible a une Résistance magique, le personnage doit passer cette résistance, cf. p. 269 pour les règles.

Magie

Maison : Jerbiton

Domus Magna : Valnastium (Grandes Alpes)

Primus : Andru Jerbiton filu Astrolabe

Parens : Harmonia Jerbiton

Alliance : Silva Solognæ

Alliance d'Apprentissage :

Sceau du magicien : Odeur d'une oliveraie méditerranéenne

Arts

Techniques (Te)				Formes (Fo)							
Art		Score	xp	Art		Score	xp	Art		Score	xp
Creo	Cr	8+3	36	Animal	An	3	6	Ignem	Ig	0	0
Intellego	In	2	3	Aquam	Aq	2	3	Imaginem	Im	8+3	36
Muto	Mu	5	15	Auram	Au	0	0	Mentem	Me	2	3
Perdo ³	Pe	0	0	Corpus	Co	0	0	Terram	Te	5	15
Rego	Re	5	15	Herbam	He	3	6	Vim	Vi	0	0

Formules

Valeur de Lancement (VL) :

Éné/*Sta* + Te + Fo + Aura

Reconnaitre un effet magique

(+ dé vs 15 - mag.) $+2 + 0 = 2$
Per + Attention = Total

Sort formel : VL + dé

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

Cibler

(+ dé) $+2 + 3 = 1$
Per + Finesse = Total

Rituel VL + Art. Lib. + Philos + dé

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

Concentration

(+ dé) $+2 + 1 = 3^4$
Éné/*Sta* + Conc. = Total

Spont. Non-fatigant : VL / 5

Vitesse d'incantation rapide

(+ dé de tension) $-2 + 3 = 1$
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

Le personnage devrait également faire un jet pour déterminer la qualité de sa représentation musicale mais l'effet magique en est indépendant, à moins qu'il ne fasse un jet désastreux. Si son jet de Musique est désastreux, il ne parvient à produire aucune musique pour quelque raison que ce soit et sa Compétence surnaturelle échoue automatiquement. Spécialisations : une émotion particulière, un genre de personnes en particulier. (Compétence Surnaturelle)

3. Déficient

4. bonus de +1 pour jeter des sorts

Sorts Formels

Cercle de l'Architecte +24

CrIm lvl. 30, **R** : Per, **D** : Mom, **T** : Ind

Crée une illusion complexe qui affecte la vue dans un cercle. Celle-ci peut être altérée en se concentrant, par exemple une cathédrale

(Base 1, +1 Touch, +2 Anneau/Cercle, +3 complexité, +1 Eclairage, +2 changement possible)

Histoire Contée +24

CrIm lvl. 20, **R** : Voix, **D** : Perf, **T** : Ind

Crée les images et les sons d'une histoire chanté ou racontée par le barde. Les illusions suivent en suivant l'histoire. Ce sort crée une petite scène en 3D, et utilise la magie de spectacle (Performance Magic)

(Base 2, +2 voix, +1 Perf, +2 images changeantes, +1 complexité)

Histoire de Légende +24

CrIm lvl. 35, **R** : Voix, **D** : Perf, **T** : Groupe

Comme Histoire Contée, mais jusqu'à 100 personnes, etc...

(Base 2, +2 voix, +1 perf, +2 groupe, +1 taille, +2 changing image, +1 intricacy)

Saveur des Herbes et des Épices +18

MuIm lvl. 5, **R** : Touch., **D** : Sol., **T** : Ind

Un plat ou une boisson prend le goût que vous desirez

(Base 2, +1 Touch., +2 Soleil)

Déguisement du Barde +18

MuIm lvl. 5, **R** : Pers, **D** : Sol., **T** : Ind

Déguise l'apparence d'Alexandre

(Base 3, +2 Soleil)

Aura de Présence Enjôlante +18

MuIm lvl. 10, **R** : Touch., **D** : Sol., **T** : Ind

+3 au jet pour gagner la confiance ou des amis. (En débat, +3 en défense sur la base de charme)

(Base 3, +1 Touch, +2 Soleil)

Pas de Coté +18

ReIm lvl. 10, **R** : Per, **D** : Sol., **T** : Ind

Votre image apparaît jusqu'à un mètre de vous, les attaques vous ciblant ayant donc toutes les chances de vous rater. Si l'image est touchée avec succès, elle disparaît pour apparaître ailleurs. En combat, les premières attaques ciblent l'image et vous ratent donc automatiquement. Dès que l'image a été touchée, vous obtenez un +9 en Défense, vos attaquants devant essayer de vous trouver dans une zone plutôt vaste.

(Base 2, +2 Soleil, +1 Image changeante, +1 Image déplacée en accord avec les modifications)

Illusion du Jardin de Corfou +24

CrIm lvl. 30, **R** : Voix, **D** : Anneau, **T** : Groupe

Dans l'Anneau, crée l'illusion d'un jardin méditerranéen avec ses sons et ses odeurs

(Base 3, +2 Voix, +2 Groupe, +2 Anneau, +1 Complexité)

Fronde de Vilano +12

ReTe lvl. 10, **R** : Toucher, **D** : Mom, **T** : Ind

Ce sort projette une pierre (d'une taille qui permettrait de la lancer avec un fronde vulgaire) sur une cible à portée. Contrairement à la version normale de Maniement de la Fronde invisible, ce sort envoie la pierre comme un projectile. Il faut réussir un jet de visée pour toucher la cible voulue. En cas de réussite, la Résistance magique n'offre alors aucune protection. La pierre inflige +5 dégâts à l'impact et a un facteur de portée de 20 pas.

(Base 5, +1 Toucher)

Effets Spontanés utiles

Lore

Né en 1175 sur l'île de Corfou, à l'ouest de la Grèce sur l'Adriatique, fils aîné du Strategos⁵ de Corfou, il commence son apprentissage auprès Harmonia Jerbiton en 1180. DE 1185 à 1191 son île natale est envahie par les Normands avant d'être reconquise par le Basileus. En tant que mage il ne peut pas hériter de terres, mais ses enfants éventuels seraient dans la ligne de succession.

Comme la plupart des mages originaires du Tribunal de Thèbes il est capable de lancer ses sorts en incantant en Grec Classique en plus du Latin.

Comme tous les Jerbitons, il consacre sa vie à la beauté et à rendre le monde plus beau. Il met ses talents au service de la société afin de permettre plus de beauté dans le monde. C'est un musicien accompli qui voyage régulièrement sous l'identité d'un trouvère. Sa musique enchante et sa magie de performance sont particulièrement discrète à employer dans ces circonstances.

Il est aussi intéressé par l'architecture, et suit de très près les chantiers des Cathédrales de Bourges et Chartres, qui ont commencé peut après la fin de son apprentissage. À cette fin, il est l'instigateur de la fondation de l'alliance de Silva Solognæ, qui se situe à mi chemin entre ces deux villes.

Il se produit souvent dans les châteaux de nobles familles et très régulièrement à Beaugency. Il planche aussi sur la musique religieuse et il discute ou plutôt débat régulièrement avec André, le curé du village, sur la musique sacrée et sur les divergences entre les orthodoxes de sa Grèce natale et les latins. Alexandre a composé un ordinaire de messe qu'André utilise régulièrement (même si Alexandre a été déçu par le résultat des consignes stricts du curé, qui ont selon lui résulté en une composition un peu fade, André apprécie beaucoup celui-ci)

Alexandre est un habitué du château de Beaugency, et est particulièrement apprécié par Jean et ses 3 enfants (sa femme est morte il y a bientôt dix ans) :

Jean : Agé de 50 ans c'est un homme âgé, expérimenté. Aime les épopées de campagnes, en particulier la chanson de Roland. Assez vif intellectuellement mais sa vue commence à baisser. C'est un homme juste et droit, et apprécié de sa maison. Sa jambe est devenue boiteuse suite à sa dernière campagne, lors de laquelle il s'est pris une flèche des perfides anglais.

Geoffroy : 25 ans, le fils aîné du Baron et un chevalier. Il réclame moult épopées épiques et a apprécié de découvrir les légendes de certains héros grecs ou byzantins. (Héro Préféré, Achille?). Il se marie dans un semaine à Blanche et Alexandre est censé jouer à son mariage.

Isabelle : La cadette du seigneur Jean, une ravissante brunette de 21 ans, est fort sociable, polie et adore les romances en attendant le retour de son fiancé Enguerrand qui sert dans l'ost du roi Philippe⁶, qui guerroyait contre les Anglois. Cette parfaite jeune fille noble hésite entre Pénélope et Hélène de Troie pour son personnage préféré.

Aliénor : Vive, discrète et au caractère bien trempé la petite dernière du Baron, du haut de ses vingt ans est d'un autre genre que sa sœur, et ne se plaît pas beaucoup dans le carcan de la noblesse de l'époque. Aussi curieuse si ce n'est plus qu'elle est jolie, la blonde Aliénor presse Alexandre de questions sur le vaste monde dès qu'elle en a l'occasion. Elle a aussi un vrai intérêt pour les arts, dans toute leur diversité. Son héros préféré est le héros aux mille ruses, Ulysse. Au fond de son cœur, Alexandre n'est pas indifférent à cette jeune fille au caractère bien trempé. Toutefois il n'est pas sûr que le Baron verrait de tel sentiment d'un bon œil en encore moins probable qu'il accepterait d'avoir pour gendre quelqu'un qui ne lui semble pas noble et respectable, et Alexandre ne s'est pas ouvert à Aliénor quand à ses sentiments.

Opinion de Alexandre sur les mages de l'alliance de Silva Solognæ, dont certains sont en ce moment absents.

Justinien Guernicus : Un quæstor, juste, humble, simple et pieux. Ça se voit que ce petit homme a été élevé dans un monastère avant de rejoindre l'ordre. C'est un investigateur efficace pour enquêter sur les traces de magie et son point de vue sur l'utilisation par les mages de leurs talents données par Dieu est plutôt compatible avec la Philosophie d'Alexandre quand à l'usage de la magie pour rendre le monde de beau. Heureusement que ce n'est pas un Quæstor tatillon sur les interactions avec les mondains. Tant que les activités des mages ne provoquent pas de protestation ou de plainte tout va bien.

Caton Bonisagus : Un mage Brillant, un digne successeur de Bonisagus. Il est vrai que son Don Tapageur l'a fait beaucoup souffrir, et injustement, mais heureusement parmi les mages il est à son aise. Toutefois il faut éviter de le mécontenter, son courroux est assez terrible.

Ignace Flambeau : « Le feu, le Feu, le Feu!!!! Les Hérétiques, le Feu! » voilà les seuls mots que Ignace a à la bouche, et en plus ce fanatique de service serait tout à fait capable de qualifier d'hérétique les

5. équivalent dans le système byzantin des Seigneurs et Comtes occidentaux

6. plus tard connu sous le nom de Philippe II Auguste

chrétiens d'Orient en désaccord avec le Pape. Heureusement que Justinien dont il/elle est l'hoplite modère en général ses ardeurs et à un point de vu beaucoup plus sain sur la religion chrétienne. Alexandre garde généralement ses distances et évite si possible de croiser son chemin lorsqu'il est en colère.

Aeldira Tremere : C'est une médecin compétente, et elle fréquente occasionnellement le château, en soignant ses nobles habitants comme elle soigne une bonne partie de la Noblesse de la région. Elle reste toutefois une Tremere, maison basée en Transylvannie et qui a par le passé tenté d'envahir le tribunal de Thèbes. En plus, de façon générale les médecins Tremere ont une réputation de tremper un peu dans la nécromancie, même Alexandre n'a encore jamais vu Aeldira en faire. Il est clair qu'elle prend très au sérieux son serment d'Hippocrate et que l'on peut toujours compter sur elle pour soigner du mieux qu'elle peut, à condition qu'elle soit dans les parages.

Lycus Lupus : Il est fier d'être un beau et infatigable loup celui-là. Une vraie source d'inspiration pour conter des histoires qui font peur. Sa tendance parfois pénible à faire peur au gens, juste parce que ça l'amuse est une excellente source d'idée. Heureusement pour lui qu'il n'est pas sanguinaire comme la majorité de ses congénaires, et en particulier la meute locale. D'ailleurs il semblerait que le village de Beaugency aie beaucoup moins de bêtes mangées que d'autres, est-ce son œuvre ? D'ailleurs lui aussi il semble ne pas être un grand fan des êtres féériques, ce qui pourrait expliquer son départ d'Oléron, une alliance assez lié aux fées.

Muirgenn Merinita : Il est fort regrettable qu'elle ne saisisse pas le mensonge que représente la beauté extérieur des fée, cachant un intérieur hideux. Les fées vivent aux crochets de l'humanité. Heureusement Muirgenn est elle une humaine aussi magnifique qu'elle est malicieuse et douée pour mener les gens par le bout du nez. Il est judicieux de bien garder son cœur à côté d'elle lorsqu'elle n'est pas à Brocéliande ou dans une autre cour féérique. Heureusement que celle-ci agit pour pacifier les relations entre les humains et les fées en général, et donc limiter les nuisances de certaines fées.

Quelques opinions supplémentaires :

- N'aime pas les Vénitiens, hostile à son île natale.
- Au delà des querelles entre le Pape et les Patriarches orientaux, latins et orthodoxes sont tous chrétiens et il espère que ces différents pourront être aplanis dans le futur.

Combat

Armure :

—
—

Modificateurs de combat :

—
—
—
—

Encaissement : +2

Encombrement (Charge) : 0 (0)

Pénalités : Blessure et Fatigue

Dégats	Indemne	Blessures	Fatigue	Dispos
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Essoufflé
		0	<input type="checkbox"/> 2 min	
(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	-2 + 0 – 0 =	-2	+1 + 0 + 0 =	1	-2 + 0 + 0 =	-2	-3 + 0 =	-3	0	—

Équipement

- Luth
- Parchemins et plume
- Costume de Trouvère raffiné
- Robe et chapeau conique de mage raffiné (bleu à motif en étoile)
- Costume de Noble Grec

Notes du Joueur

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