



Guernicus

Caractéristiques : Int +3, Per +4, Pré +1, Com 0, For 0, Éne 0, Dex -2, Viv 0

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Affinité pour Intellego, Clarté de pensée, Excellente Perception, Prestige hermétique*, Caractéristiques supérieures, Talent en Intellego, Effet secondaire (difficile de mentir), Malédiction de Vénus, Restriction (pas de magie pendant une Durée de Soleil après avoir menti)

Traits de Personnalité : Honnête +3, Juste +2, Nerveux en face du sexe opposé +2

Réputation : Quaesitor (hermétique) 3

Combat :

Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +2, Dégâts —

Encaissement : +0

Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences :

Arts libéraux 1 (logique), Attention 3 (indices), Bagarre 1 (esquive), Charme 2 (gens qu'il suspecte), Concentration 1 (observer les gens ou les lieux), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (affaires légales), Connaissance des gens 4 (menteurs), Droit hermétique 3 (le Tribunal local), Langue natale 5 (questions), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Théorie de la magie 3 (Intellego), Tromperie 2 (dissimuler ses enquêtes)

Arts : Cr 0, In 12+3 (5), Mu 0, Pe 2, Re 0 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 6, Me 6, Te 0, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Ceil du médecin (InCo 5) +20

Yeux de l'aigle (InIm 25) +21

Conjuration des images lointaines (InIm 25) +21

Invisibilité du magicien immobile (PeIm 15) +8

Souffle glacé du mensonge (InMe 20) +21

Incursion dans l'esprit humain (InMe 30) +21

Notes de personnalisation : si le Guernicus ment (c'est-à-dire qu'il dit une chose qu'il pense fausse comme si elle était vraie), il ne peut plus employer de magie jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. Toute personne souhaitant mentir en sa présence peu de temps après qu'il ait lancé un sort (environ deux minutes) doit réussir un test de Trait de Personnalité approprié contre un Facteur de Difficulté égal à la magnitude du sort lancé. Si le test échoue, il ne peut se résigner à mentir, bien qu'il puisse rester silencieux. Le Guernicus peut prendre quatre points de Vices et les Vertus correspondantes.

