



Mercere

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

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Expertise magique majeure (climat), Affinité pour Auram, Magie cyclique (positif) – Jour, Talent en Auram, Talent en Creo*, Circonstances spéciales (durant une tempête), Ambition (majeur), Rituel de longévité difficile, Magie cyclique (négatif) – Nuit

Traits de Personnalité : Ambitieux +3, Errant +3, Brave +2

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +1, Attaque –, Défense +1, Dégâts –

Encaissement : +2

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 (astronomie), Athlétisme 1 (marche), Attention 1 (indications du climat), Chasse 2 (petit gibier), Connaissance [région] 2 (itinéraires entre les villages), Discrétion 3 (dans les bois), Langue natale 5 (parler aux voyageurs), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Ignem), Pénétration 2 (Auram), Survie 4 (par mauvais temps), Théorie de la magie 3 (Auram)

Arts : Cr 6+3, In 4, Mu 4, Pe 3, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 12+3, Co 2, He 0, Ig 0, Im 0, Me 2, Te 0, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Colère de Jupiter (CrAu 10) +26

Nuages de pluie et de tonnerre (CrAu 25) +35

Nuages de neige estivale (CrAu 25) +35

Attraction des vents ascendants (CrAu 30) +26

Ailes du vent (Cr(Re)Au 30) +27

Notes de personnalisation : le Mercere peut prendre trois points de Vices et autant de points de Vertu. Il est tout à fait capable de voyager seul, ce qu'il préfère probablement.

En déplaçant des points de Chasse et Discretion vers des Compétences sociales comme Charme, il peut être plus apte à voyager en groupe.

