



Bjornaer

Caractéristiques : Int +3, Per 0, Pré 0,
Com -1, For 0, Éne +1, Dex 0, 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 her-
métique, Connaissance de la forêt, Ani-
mal de cœur*, Indifférence des animaux,
Magie silencieuse (x2), Magie subtile, Don
tapageur, Maître ennemi, Forme déficiente
(Ignem)

Traits de Personnalité : Brave +2, Ambitieux
+2, Obéissant -2

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +4,
Dégâts —

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, In-
conscient

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

Compétences :

Animal de cœur 2 (se changer en loup),
Arts libéraux 1 (grammaire), Athlétisme 2
(endurance), Attention 2 (personnes), Ba-
garre 2 (esquive), Chasse 2 (petit animaux),
Connaissance [région A] 1 (forêts), Connaiss-
sance [région B] 1 (forêts), Connaissance de
l'Ordre d'Hermès 1 (Bjornaer), Connaissance
des gens 1 (chasseurs), Finesse 1 (ciblage),
Langue vivante 5 (parler de la nature), Latin 4
(termes hermétiques), Parma Magica 1 (Ani-
mal), Pénétration 1 (Muto), Survie 3 (forêts),
Théorie de la magie 3 (Animal), Tromperie 1
(prétendre en savoir moins que l'on n'en sait
réellement)

Arts : Cr 0, In 1, Mu 10, Pe 3, Re 1 ; An 8, Aq 0, Au 0, Co 8, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 0, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Métamorphose de la bête féroce en crapaud (MuAn 25) +19

Émousse les crocs de la vipère (PeAn 15) +12

Cercle de protection contre les animaux (ReAn5) +10

Regard de serpent (ReAn 15) +9

Yeux du chat (MuCo(An) 5) +19

Don de la robustesse de l'ours (MuCo 25) +19

Plaie ouverte (PeCo 15) +12

Contrôle du pantin (ReCo 15) +10

Notes de personnalisation : le Bjornaer est bien plus à l'aise avec les animaux qu'avec les humains, au point de se considérer lui-même comme un intermédiaire entre les deux règnes. La combinaison que représente son Don tapageur avec son Indifférence des animaux fait qu'il s'entend probablement mieux avec les animaux qu'avec les gens. Connaissance de la forêt peut être changée pour un terrain plus adapté à l'animal de cœur effectivement choisi, cet archétype étant bâti avec un loup en tête. Les deux Vices Majeurs peuvent être changés librement, et si *Forme déficiente* (Ignem) est très fréquent au sein de la maison Bjornaer, elle n'est pas obligatoire pour votre personnage. Notez que *Magie silencieuse* et *subtile* permettent de lancer des sorts sans malus sous forme d'animal de cœur.

