



Merinita

Caractéristiques : Int +3, Per +1, Pré +1, Com +2, For -1, Éne -1, 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, Sang féérique saillant (ondine), Forme de prédilection (Imaginem), Magie féérique*, Études libres, Talent en Imaginem, Étudiant de la Féerie, Magie chaotique, Harcelé par des êtres féériques, Éducation féérique

Traits de Personnalité : Lunatique +3, Honnête -2, Fiable -3

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init -1, Attaque —, Défense -1, Dégâts —

Encaissement : -1

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 (rhétorique), Charme 2 (gagner la confiance), Connaissance de la Féerie 3 (êtres féériques des eaux), Connaissance des gens 2 (ce que les gens sont prêts à croire), Langue natale 5 (êtres féériques), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 2 (Mentem), Théorie de la magie 3 (Imaginem), Tromperie 5 (mensonges tenaces)

Arts : Cr 5, In 1, Mu 5, Pe 2, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 1, He 0, Ig 0, Im 10+3, Me 5, Te 0, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Animal fantasmatique (CrIm 20) +17

Silhouette humaine fantasmatique (CrIm 25) +17

Image fantôme (MuIm 20) +17

Voile d'invisibilité (PeIm 20) +14

Pas de côté (ReIm 10) +17

Panique du cœur tremblant (CrMe 15) +9

Appel de Morphée (ReMe 10) +9

Notes de personnalisation : le Merinita peut prendre trois points de Vices de plus, et autant de Vertu. Il est aisé de changer le type de Sang féérique saillant.

