



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Leonor de Guernicus**

Leonor de Guernicus

samedi 28 octobre 2000, par [JyP](#)

QUAESITOR Leonor FILIUS
[PARENS] SCHOLAE GUERNICUS
FAERIE AMICUS

Apparence :

Histoire :

Leonor est la fille prodige d'un archimage de la maison Guernicus. Instruite par celui-ci, elle a passé le Gant du Magicien à 16 ans, devenant la plus jeune quaesitor. Aussitôt son père l'a placée dans une Alliance prometteuse du Tribunal Provençal, la Tour Émeraude.

Ayant décidé d'avoir un Familier le plus tôt possible, Leonor est partie dans les grandes forêts sauvages de Pologne pour en rencontrer un... ce qui ne correspondait guère avec ses habitudes raffinées et ses manières sophistiquées. Au bout d'une saison, sa monture, une jument féérique de la Tour Émeraude, lui a signifié qu'elle aussi supportait mal ce milieu barbare.

Après avoir forgé le lien avec la jument, Leonor s'est retrouvé dans une crise morale, confrontant ses idéaux et sa droiture rigide de quaesitor avec la nature féérique de

son Familier. [White Pearl](#), sa jument, l'a alors emmenée en Arcadia pour l'aider à résoudre ses problèmes.

Accueillie par de nobles êtres féériques dans un immense château labyrinthique, Leonor a passé une dizaine d'années en Arcadia, perfectionnant ses manières et développant son affinité avec les faeries. C'est une fois devenue une dame de cour qu'elle a décidé de revenir à la Tour Émeraude, où seulement une dizaine de jours s'étaient écoulés. Même si elle est toujours Quaesitor, les aspirations d'un noble Jerbiton sont maintenant en elle.

Vertus & Vices

<i>Quaesitor (+1)</i>	
<i>Affinité Magique Intelligo (+4)</i>	<i>Déficiences Magiques</i>
<i>Idéaliste (+1) - la même</i>	<i>Mineure Auram (-1)</i>
<i>Justice pour tous - perdu lors du séjour en Arcadia</i>	<i>Mauvaise Réputation (-1) - Fille à papa...</i>
<i>Affinité Magique avec les Faeries (+2) - acquis lors du séjour en Arcadia</i>	<i>Overconfident (-2)</i>
	<i>Non combattante (-2)</i>

Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Énergie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
+3	+1	-2	+1	+1	+2	0	0
vive d'esprit	oeil sûr	faible	endurance	majestueuse	loquace		



Compétences

Affinité Magique		3
Intelligo		
Affinité Magique avec les Faeries	(Familier)	4 (2)
Théorie de la Magie		5
Parma Magica		2
Certamen	(Intelligo)	3
Finesse		1
Pénétration		0
Concentration		0
Charme	(parfaite éducation)	4
Etiquette	(nobles féériques)	5
Intrigue	(nobles féériques)	5
Bagarre	(esquive)	1
Equitation	(Familier)	4
Langue : Anglais		4
Langue : Latin	(mages)	5
Langue : Langue d'Oc	(Tour Émeraude)	4
Alphabet : Latin		3
Connaissance des Faeries	(nobles)	4
Connaissance de l'Occulte	(démons)	1 (1)
Connaissance de l'Ordre d'Hermès	(Tribunal Provençal)	2 (2)
Loi Hermétique		2

Traits de Caractère	Âge	Confiance
obtuse +2	30 ans (+10 ans en Arcadie)	3
sûre d'elle +1	Décrépitude	Taille
impatiente +1	0	0

Magie Hermétique

Creo	0	Animal	13	Ignem	0
Intelligo	12	Aquam	0	Imagonem	0
Muto	0	Auram	0	Mentem	11
Perdo	0	Corporem	0	Terram	0
Rego	0	Herbam	0	Virtum	9

Sortilèges

Souffle Glacé du Mensonge	Intelligo	20
Compréhension du Charabia	Mentem	
Incursion dans l'Esprit Humain	Intelligo	25
Ecoute des Voix Lointaines	Mentem	
Oeil du Passé	Intelligo	30
	Imagonem	
Oeil du Médecin	Intelligo	20
	Corporem	
Savoir de la Nature	Intelligo	5
	Herbam	
Conte des Cendres	Intelligo	10
	Ignem	
Apparition de l'Oeil Invisible	Intelligo	5
	Virtum	25

Crépuscule

Potion de Longévité : 0

Score de Virtum 5+ : 1

Points de Crépuscule : 1

Sceau de Magicien

Magie stéréotypée.