



# Mythic Bastionland

## Le chevalier au saule

Suite à ma lecture de *Mythic Bastionland*, je me suis créé un chevalier en suivant les règles du Quickstart. Le hasard a déterminé le chevalier que j'incarnerai: ça sera le chevalier au saule (*The Willow Knight*, 1/7).

Comme c'est ma première expérience à ce jeu et que je suis en mode découverte, je vais d'abord tenter une aventure simple. J'incarnerai donc un chevalier Errant (*Wanderer*). J'ai ensuite tiré mes Vertues en lançant pour chacune d'elles 1d12+1d6 et mon score de Garde en lançant 1d6.

Voici ses Vertues:

VIGueur 7, CLArté 11 et ESPrit 16.

Son score de Garde est de 4.

Il se nomme Tristan. C'est un jeune homme fin et élancé, un peu maigre, l'œil vif et le pas alerte; sa faible corpulence cache un cœur ardent, une volonté inflexible et un esprit

affuté. Il a reçu une bonne éducation, sait lire et écrire.

En tant que Chevalier au Saule, il possède une vieille épée (d8, lourde), un demi-bouclier (A1, *half-shield*) - j'ai supposé qu'il s'agissait d'un petit bouclier permettant de protéger la moitié du corps) et un gambison (A1) - un gambison est une veste matelassée pouvant se porter seule ou sous une cotte de mailles.

Tristan est assez jeune; il possède l'*énergie juvénile*, ce qui lui permet de considérer une blessure mortelle comme une blessure normale une fois par session.

Il possède une monture prudente (VIG 10, CLA 15, ESP 5, Garde 2)

Sa capacité de chevalier s'intitule *Se courber avec le vent*. Lorsqu'il utilise son Pari (*Gambit*) pour se déplacer, il bénéficie d'une Armure de 4 jusqu'au prochain tour. Ce score d'armure ne se cumule pas avec son score d'armure actuel.

Sa passion: le doute. Cela lui permet de récupérer son score initial d'Esprit lorsqu'il s'en remet à quelqu'un de plus haut placé que lui, même s'il n'est pas d'accord avec cette personne.

En termes de souvenirs du foyer, j'ai tiré *marais* et *famine*.

Tristan est d'humble extraction: son village était situé à proximité d'un *marais*. Ses parents n'étaient que des paysans, libres mais pauvres. Il a connu la *faim* à maintes reprises.



### **Le Voyant Sculpté**

VIG 7, CLA 5, ESP 11, Garde 2

Tristan a su qu'il était appelé à devenir chevalier auprès d'un oracle vivant dans ce marais et qu'on surnommait le *Voyant Sculpté*, une pauvre créature au corps difforme tel le tronc d'un vieux saule. Son domaine au cœur des marais est parsemé de troncs gravés de runes mystérieuses; ses idoles de bois demandent des soins et des offrandes constantes. Ainsi le Voyant appelle à lui des jeunes du village pour lui servir d'acolytes le temps de quelques saisons. Le Voyant a l'étrange faculté de prédire l'issue des batailles dans les scarifications qu'il s'auto-inflige, dans ses plaies et ses blessures en voie de guérison.

Sa plus grande prédiction: l'avènement d'une guerre décisive qui apportera la paix au royaume.

Voici **Tristan, le chevalier au saule**, fin prêt pour l'aventure.

# Mythic Bastionland

Je me prénomme **Tristan**

connu sous le nom du **Chevalier au Saule**

VIGUEUR 7	EQUIPEMENT Une vieille épée (d8, lourde) Un demi-bouclier (A1, <i>half-shield</i> ) Un gambison (A1)	
CLARTÉ 11		
ESPRIT 16		
GARDE 4	ARMURE 2	CAPACITÉ <i>Se courber avec le vent</i>
GLOIRE		PASSION <i>Le doute</i>
Âge: jeune		Rang: chevalier errant
<i>Énergie juvénile</i> (considérer une blessure mortelle comme une blessure normale une fois par session)  Monture prudente (VIG 10, CLA 15, ESP 5, Garde 2)  Mémoire du foyer: marais et famine.  Prophète: <i>le Voyant Sculpté</i>		