

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Ainacai Avelorbios**

Joueur: **Titia**

Sexe: **F** Âge: **16** Peuple: **Tarish**

Métier: **Varigal**

Description: **Teint pâle, cheveux longs, noirs et terriblement frisés, yeux bleus, petite créature toute en bras**

Voies

Combativité: **2**

Empathie: **3**

Créativité: **5**

Raison: **3**

Idéal: **2**

Avantages

Allié influent

Chanceuse

Lettree

Désavantages

Ennemi

Maladroite

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

○○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

●○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc: Chemins de traverse (Varigal)

Disc: Signes (Varigal) 6

Disc:

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

Arbalète dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 2/3 Def : 10 Rap : 5

⊕ Offensive
Att : 5/6 Def : 7 Rap : 5

⊕ Défensive
Att : -1/0 Def : 13 Rap : 5

⊕ Rapide
Att : 2/3 Def : 7 Rap : 8

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

Corde

Lampe

Couverture

Rations

Gourde

Kit de couture

Nécessaire de toilette

⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



Exaltation



Score : 6 / 6

❄ Miracles majeurs :

❄ Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal

00000 00000 00000

Flux organique

00000 00000 00000

Flux fossile

00000 00000 00000



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Dûlan - Urbain

Historie

Classe sociale : Bourgeois

Revers :

La famille Avelorbios était sur les routes bien avant même qu'il y ait des routes. Ils sont nomades et varigales depuis des générations, fières de leur culture, de leurs traditions et de leur métier. Ainacai est née au sein d'une famille tentaculaire, où les différents cousins ne se croisent qu'au détour d'un chemin, mais où ces joyeuses retrouvailles sont sources de fêtes fortement alcoolisées et de bagarres viriles propres à resserrer les liens familiaux. Peut-être est-ce au cours d'une de ces libations que fut forgée la haine que porte aujourd'hui un homme à leur famille, mais pour l'instant, malgré la rancune tenace de l'individu, il a suffi à la famille de se presser un peu parfois pour éviter les problèmes qu'il souhaitait leur causer. Leur chance tournera peut-être un jour.(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 7

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	●●○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillarde

Défaut : Distraite

Travers

Passion : 2

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Ainacai, à la surprise générale et surtout la sienne, a réussi à survivre à sa propre naissance, à la petite enfance (qui croirait qu'apprendre à se retourner, à ramper, puis à marcher, puisse être à ce point source de plaies, bosses, et trébuchements dramatiques pardessus chariots, mulets, corniches et potentiellement tout élément apte à devenir un tremplin vers la gravité. Et on ne parlera même pas des tentatives d'étouffements par ingestions diverses et autres déboires...) et atteint maintenant l'âge de tout les dangers : Vers l'âge de 16 ans, les membres du clan Avelorbios doivent quitter leur petite cellule familiale et entamer seul le chemin qui les mènera vers l'âge adulte. Partant du(...)

