feville de personn

Nom: Dinacai Tigeltcoi Dvel (...)

Sexe: F Âge: 16 Peuple: Carish

Description: Pâle, cheveux frisés longs et noirs, yeux bleus, petite et dégindadée

图 Voies 图图

Combativité:

Empathie:

Créativité:

Raison: 3

Idéal: 2

Avantages 🕲

Allié influent

Chanceuse

Lettrée

Désavantages

Ennemi

Maladroite

Etat de santé

Bon 00000

Moyen 00000

Grave 0000

Critique -3 0000

Agonie

oueur: Titia

Métier: Warigal



Viqueur: 10

Survie:

Domaines & Disciplines

& Artisanat

 \bullet OOOO+(CRÉA: 2)

Bonus: Malus: Disc:

Disc: Disc:

(3) Magience

00000 + (RAI: 3)

Bonus: Malus: Disc:

Disc: Disc:

@ Perception

-0000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc: Disc: Disc:

@ Représentation

00000+(CRÉA:2) Malus:

Bonus: Disc: Disc: Disc:

Bonus:

Disc:

Disc:

Disc:

@ Combat au C.

@ Discrétion

@Érudition

Bonus: +1 Malus:

00000+(EMP:5)

Malus: ~1

OOOOO+(COMB: 3)

Bonus: Malus: Disc:

Disc: Disc:

Bonus:

Disc:

Disc :

Disc:

Disc:

@ Milieu Naturel @ Prière

OO + (EMP : 5)

Malus: Bonus: Disc:

Disc: Disc:

00000+(IDÉ: 2)

Bonus: Malus: Disc:

@ Science 00000+(RAI: 3)

Disc: Disc:

Mys. Demorthen

00000 + (EMP: 5)Malus:

@ Occultisme

00000+(RAI: 3)

Malus:

Bonus: Disc: Disc: Disc:

Bonus:

Disc:

Disc:

Disc:

@ Prouesses

• 0000+(COMB: 3)

Bonus: Malus: ~1 Disc: Disc:

Disc:

@ Relation

+(EMP:5)

Bonus: Malus: Disc: Disc:

@ Tir & Lancer ● O O O O + (COMB: 3)

Malus:

Bonus: Malus:

Disc: Disc: Disc:

1 Voyage

+ (EMP: 5)

Malus:

Disc: Chemins de traverse (Varigal) Disc: Signes (Varigal)

Disc:

Disc: Disc:

•0000+(RAI:3)

Disc:

Armes

Dague, poignard, couteau dom: 1

Arbalète dom: 2

dom:

dom:

dom:

Potentiel: 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

Standard
Att: 3/4 Def: 12 Rap: 8

(Offensive

Att: 5/6 Def: 10 Rap: 8

Défensive

Att:1/2 Def: 14 Rap: 8

@ Rapide

Att: 3/4 Def: 10 Rap: 10

(Mouvement

Att: 0/0 Def: 14 Rap: 8

Défense: 00000 00000

Rapidité:

Armures:

Cotte de cuir (1)



@ Équipement

Corde

Lampe

Briquet

Couvertures

Vêtements de rechange

Rations

Gourde

Kit de couture

Nécessaire de toilette



A

Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux

Artefact



Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindarh Score: 10/10

Ogham:



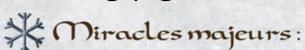
3





Exaltation

Score: 6/6



Miracles mineurs:

Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal 00000 00000 00000

Flux organique

Flux fossile 00000 00000 00000





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

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 suffit à la famille de partir un peu en catastrophe de là où ils campaient pour éviter les problèmes qu'il souhaitait leur causer. Leur chance tournera peut-être un jour.(...)



Santé mentale

Résistance mentale: 7

TRAUMA: 0000 0000 0000 0000 Folie

Endurcissement: 0000 0000 0000 0000

Désordre: Exaltation Acc./Aff.:

Séquelles : Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience: 5 Instinct: 5 Orientation: Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Întuitive

Défaut : Empotée



Passion: 3

Subversion: 2

Émotivité: 5

Doute: 3

Culpabilité: 2



Faits marquants: Ainacai, à la surprise générale, 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 par-dessus chariots, mulets, corniches et potentiellement tout élément apte à faire tremplin vers une chute mortelle) et atteint maintenant l'âge de tout les dangers : à 16 ans, les membres du clan Avelorbios doivent quitter leur cellule familiale et entamer seul le chemin qui les mènera vers l'âge adulte. Partant du lieu de leur naissance, ils doivent effectuer un long périple à travers toutes les terres du continents puis revenir vers leur(...)