

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Eira Nhalenn, La Va(...)

Joueur : _____

Sexe : F Âge : 34 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Varigal

Description : _____

Voies

Combativité : 4

Empathie : 5

Créativité : 2

Raison : 1

Idéal : 3

Avantages

Leste x2

Rapide

Désavantages

Traumatisme x2

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Cartographie 6

Disc : Signes (Varigal) 6

Disc :



Armes

Arc dom : 2

Épée longue dom : 3

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 9/7 Def : 13 Rap : 10

⊕ Offensive
Att : 11/9 Def : 11 Rap : 10

⊕ Défensive
Att : 7/5 Def : 15 Rap : 10

⊕ Rapide
Att : 9/7 Def : 11 Rap : 12

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 15 Rap : 10

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Parade

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 11 / 11



Ogham :



Exaltation

Score : 9 / 9



 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



Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tuaille - Rural

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire - Amour tragique - Violence

Eira Nhalenn, 35 ans, a parcouru la péninsule depuis ses vingt ans, portant nouvelles, missives et serments à travers les landes. Jadis, elle n'était pas seule : elle voyageait avec Ronan, un autre varigale qu'elle aimait en secret. Ensemble, ils affrontaient les routes et les saisons. Un hiver, dans les montagnes d'Yldérne, ils furent attaqués par des contrebandiers. Eira survécut, mais Ronan fut battu à mort sous ses yeux. Depuis, elle porte une balafre au flanc et la conviction que la route ne pardonne rien. Elle n'a jamais trouvé ceux qui ont ordonné l'embuscade, mais elle en connaît le nom : Tearn, un chef de caravane corrompu qu'elle a juré de retrouver.

Santé mentale

Résistance mentale : 8

TRAUMA : ●●●●●●●● ●○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

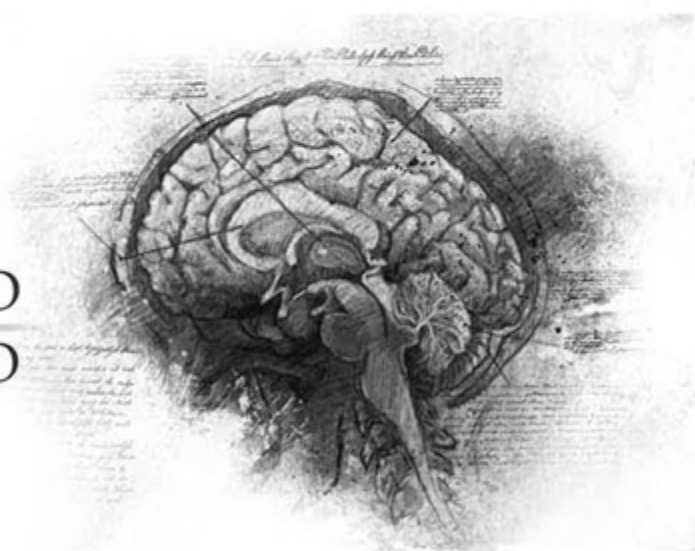
Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Réceptive**

Défaut : Émotive

Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 3

 **Points d'Expérience :** Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : La violence a laissé sa marque sur Eira : ses gestes sont précis, ses mots rares, son regard froid.

Pourtant, quand la nuit tombe, elle murmure encore le nom de Ronan en entretenant le feu. Sa cicatrice la fait souffrir à chaque pluie, comme un rappel de ce qu'elle a perdu. Depuis peu, elle croit croiser l'emblème de Tearn — une main noire peinte sur des pierres de gué — jusque dans les coins reculés de Tri-Kazel. Certains disent qu'elle le cherche pour le tuer ; d'autres pensent qu'elle fuit ce moment. À Dornel, son arrivée sous la tempête n'est pas un hasard : elle suit une piste, et le vent porte peut-être enfin la promesse de sa vengeance... ou de sa rédemption.(...)

