

Nom : Nylmia Horen

Carrière :

Pays d'origine : Cité de Griff

Statut : Initié rg. 2

Augure : vent

42 ans

1m68

Yeux gris

Cheveux noirs

60 kg



FOR Force	6	RES Résistance	4	PHY Physique	6
---------------------	---	--------------------------	---	------------------------	---

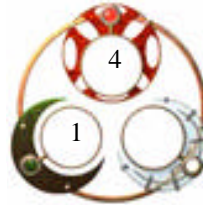
INT Intelligence	5	VOL Volonté	8	MEN Mental	7
----------------------------	---	-----------------------	---	----------------------	---

COO Coordination	5	PER Perception	5	MAN Manuel	3
----------------------------	---	--------------------------	---	----------------------	---

Pré Présence	5	EMP Empathie	5	SOC Social	4
------------------------	---	------------------------	---	----------------------	---

MAI Maîtrise	6	CHA Chance		INI Initiative	3	XP Expérience	
------------------------	---	----------------------	--	--------------------------	---	-------------------------	--

○○○○○
○○○○○



○○○○○
○○○○○



Blessures	Malus	Domages	Cases Blessures
Egratignure	-	01-10	○○○
Légère	- 1	11-20	○○
Grave	- 3	21-30	○○
Fatale	- 5	31-40	○
Mort		41+	○

Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
➤ Armes articulées	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes contondantes	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de choc	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de jet	Phy	Com	—	+	—
● Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	6	0	6
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	8	0	8
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	—	+	—
☑ Conn. Magie	Men	Théo	6	0	6
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
● Géographie	Men	Théo	—	+	—
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
● Lois	Men	Théo	—	+	—
● Orientation	Men	Théo	—	+	—
➤ Stratégie	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
● Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
● Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
● Cartographie	Men	Prat	—	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	—	+	—
● Herboristerie	Men	Prat	—	+	—
● Lire & Ecrire	Men	Prat	—	+	—
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Vie en Cité	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—

Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
● Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Contrefaçon	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	5	0	5
● Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
● Armes à projectile	Man	Mani	—	+	—
➤ Attelages	Man	Mani	—	+	—
➤ Déguisement	Man	Mani	—	+	—
➤ Déverrouillage	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
● Faire les poches	Man	Mani	—	+	—
➤ Jeu	Man	Mani	—	+	—
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	6	0	6
● Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
● Marchandage	Soc	Com	—	+	—
➤ Psychologie	Soc	Com	—	+	—
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ Art de la scène (chant)	Soc	Influ	6	0	6
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
● Commandement	Soc	Influ	—	+	—
➤ Diplomatie	Soc	Influ	—	+	—
● Dressage	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—

Les compétences marquées d'un ➤ sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alors que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste donc il faut doubler le nombre de points d'expérience pour la faire évoluer.

Arme	Initiative	Bonus toucher	Domages	Actions	Usure	Portée	Notes
Fauchard	+1 / 0		F+11+1D				

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Cuir clouté			

Bénéfices	Techniques	Privilèges
Lecture des matrices et déchiffrement des bracelets de mage	La matière : pour chaque sphère développée (métal et pierre), Nylmia peut créer une fois par jour un petit volume d'élément qu'elle pourra ensuite façonner ou utiliser à sa guise.	Sortilège fétiche : Nylmia maîtrise parfaitement le lancement du sort "Certitude". Elle bénéficie d'un bonus de +2 à chaque fois qu'elle le lance.
Reconnaissance d'un sort lancé par un autre mage en réussissant un jet de Men + Int vs 15. Si sort utilise la sphère privilégiée (métal) alors jet de Men + Int vs 10	L'esprit : Chaque jour, Nylmia dispose de 2NR gratuits qu'elle peut utiliser pour augmenter les effets de n'importe quel sort. Les NR sont utilisables indépendamment ou ensemble. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont perdus.	

[illegible]

Lien draconique		
Nom :	Type :	Niveau :
Faveurs N°1		
Faveurs N°2		
Faveurs N°3		
Faveurs N°4		
Faveurs N°5		

Histoire de Nylmia

Nylmia a 42 ans et part du principe que rien ne vaut la maîtrise de son art ! Il n'y a pas de place pour le hasard lorsque l'on pratique l'art difficile mais au combien passionnant de la magie !



Son rêve est de créer un sort parfait en alliant la trame élémentaire de plusieurs sphères différentes, afin de rendre hommage à Kezyl.

Pour y arriver, elle étudie avec acharnement la sphère du métal et de la pierre (viendront ensuite, la sphère de l'eau et du feu) Nylmia n'aime pas disperser son attention, elle préfère faire une seule chose à la fois.

C'est pourquoi avant d'apprendre quoique ce soit, elle s'assure qu'elle a "certaines" connaissances dans un domaine avant d'en attaquer un autre.

Nylmia a un fondé un foyer avec Gide et a eu 4 enfants. Elle a beau être une inspirée de Nolofinwë depuis près de 10 ans, ce n'est pour cela qu'elle néglige son rôle d'épouse et de mère, loin de là. Son inspiration (qu'elle assimile plus à une notion de destinée) n'est donc pas la première de ses priorités.

Elle est passionnée, têtue, impatiente et surtout perfectionniste. De part son enfance qui a baigné dans l'univers de la magie, elle est fascinée par cet art difficile que les dragons ont donné à l'humanité.

Nylmia est aussi très jalouse. Elle a beau savoir qu'elle est la seule femme dans la vie de Gide, elle ne peut se résoudre à essayer de savoir ce qu'il fait et surtout qui il rencontre

C'est suite à une sorte de « bizutage » que Nylmia développa cette phobie. Les élèves l'avaient emmenée sur la plus haute tour de Griff. Ils la jetèrent dans le vide et lui crièrent de lancer un sortilège qui ralentirait ou amortirait sa chute. Ne connaissant aucun sortilège pouvant lui être utile sa chute ne fut amortie que par des tentures et des oreillers en plumes de canard d'un vendeur de literies. Nylmia n'a plus pu parler pendant une bonne semaine et c'est là que l'idée de la vengeance germa dans son esprit.

Nylmia est ouverte aux débats mais rien ne lui fera changer d'avis concernant l'humanisme : "Renier la magie, c'est se renier soi-même ! c'est une hérésie"

Ce qu'elle fait à Fort Médián : il y a quelques augures, Nylmia a appris l'existence d'un "fou" qui aurait la même obsession qu'elle et qui habiterait Koran-Rogh. Une fois sur place elle a constaté que celui-ci était mort depuis plus de cinq ans mais qu'il avait eu un apprenti nommé Tylss qui donnait des cours à Féru. Elle s'est donc mise à la recherche d'une caravane qui s'y rendrait. Dans une auberge, elle vit les autres membres de sa compagnie d'inspiré. Le guide lui a révélé ses visions concernant une cité, le désert, Féru et fort Médián. Elle a accepté de les accompagner car cela ne remettait pas en cause son grand projet.