

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Daenerys**

Joueur : **Cécilia**

Sexe : F Âge : 22 Peuple : **Tarish**

Métier : **kinésiste**

Description : brune, yeux bleus, tein pâle, svelte, Imètre 72

Voies

Combativité : 4

Empathie : 2

Créativité : 4

Raison : 4

Ideal : 1

Avantages

Endurance

Ouïe fine

Lettree

Désavantages

Ennemi

Phobie

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 11

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●OOOO+(COMB: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●OO+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

OOOOO+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

OOOOO+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●OOOO+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

OOOOO+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●O+(RAI: 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

OOOOO+(IDÉ: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

OOOOO+(COMB: 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●OOOO+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●OOOO+(RAI: 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB: 4)

Bonus : Malus :

Disc : Arbalètes 6

Disc : Artefact de combat 6

Disc :

Voyage

●●●OO+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
Arc dom : 2
Arbalète dom : 2
Épée longue dom : 3
dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 5/9 Def : 11 Rap : 6
- ⊕ Offensive
Att : 7/11 Def : 9 Rap : 6
- ⊕ Défensive
Att : 3/7 Def : 13 Rap : 6
- ⊕ Rapide
Att : 5/9 Def : 9 Rap : 8
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Archerie

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10


Ogham :




Exaltation



Score : 3 / 3

 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 : Gwidre - Forêt des Murmures - Rural

Historie

Classe sociale : Paysan

Revers : Violence - Chance

J'ai vécu jusqu'à mes 15 ans sans encombres avec mes parents. Nous voyagions beaucoup, nous sommes rarement restés plus de 2 ou 3 ans au même endroit. J'ai appris durant cette période à manier l'arc et l'arbalète, ainsi qu'à me battre, pour chasser autant que pour nous défendre. Puis un incendie, dont je n'ai jamais connu l'origine, a ravagé notre maison, tuant mes parents. Depuis, je vis de petits boulots, honnêtes ou non, où je peux mettre à profit mon don de kinésiste.

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Libre

Défaut : Rebelle

Travers

Passion : 4

Subversion : 4

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 55 Total : 100

Faits marquants : Je me suis retrouvée enfermée dans une petite armoire de métal durant l'incendie, ce qui me préserva des flammes, mais la porte étant coincée par une grosse poutre qui lui est tombée dessus, je n'ai pas pu sortir et ai entendu mes parents mourir tout en restant impuissante, d'où la naissance d'une claustrophobie. Plus tard, je me suis fais des ennemis en commettant des vols pour le compte d'autrui, dont certains ennemis très influant qui pourraient se révéler dangereux.

