

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Orimaki

Joueur : Ryusa

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Continent

Métier : Magientiste

Description : L'orphelin

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 1

Créativité : 5

Raison : 4

Idéal : 3

### Avantages

Chanceux

Lettre

### Désavantages

Dépendance

Phobie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Machinerie magientiste 6

Disc : Outil magientiste 6

Disc :

### Combat au C.

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc : Conn. des Flux 6

Disc : Réparation d'artefacts 6

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 2/2 Def : 10 Rap : 3

⊕ Offensive

Att : 5/5 Def : 7 Rap : 3

⊕ Défensive

Att : -1/-1 Def : 13 Rap : 3

⊕ Rapide

Att : 2/2 Def : 7 Rap : 6

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 13 Rap : 3

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ 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 : 8 / 8




## 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



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Urbain

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers : Violence

Enfant, je n'ai grandi qu'en ville, seul. Ayant perdu mes parents à l'extérieur de la ville, lors d'une extraction de flux, ma mère s'est fait enlevée, et mon père est mort d'une infection encore inconnue. Malheureusement j'y ai été exposé, et pour survivre, je suis totalement dépendant au " Flux mékone ". Drogue sans effets secondaires sans laquelle je ne pourrais pas construire, développer mon savoir, poursuivre des créations mécaniques et bioniques. A mon grand regret, ce traumatisme bénin, m'empêcha de franchir les portes d'Osta-Baille. Jusqu'à ce fameux jour....

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Distrait

## 🌀 Travers

Passion : 2

Subversion : 5

Émotivité : 1

Doute : 4

Culpabilité : 3

🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : perte de c'est parents et traumatisme engendré

