

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Akilina**

Joueur: **Mia**

Sexe: **F** Âge: **21** Peuple: **Osag**

Métier: **Demorthen**

Description: **Métis Osag/Tarish**

Voies

Combativité: **3**

Empathie: **5**

Créativité: **2**

Raison: **3**

Idéal: **2**

Avantages

Instinct de survie

Désavantages

Phobie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

00000+(COMB:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc: Faune et flore **6**

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc: Sigil Rann **6**

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

00000+(COMB:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arc dom : 2
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 5/6 Def : 13 Rap : 8
- ⊕ Offensive
Att : 7/8 Def : 11 Rap : 8
- ⊕ Défensive
Att : 3/4 Def : 15 Rap : 8
- ⊕ Rapide
Att : 5/6 Def : 11 Rap : 10
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 15 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier Osag (1)
 Cuirasse en roseau (2)



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 : 15 / 15

Ogham :



Exaltation



Score : 6 / 6

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 : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Rural

⊗ Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Pauvreté

Akilina est née dans la forêt aux alentours de la ville nordique de Baldh-Ruoch, elle est élevée par sa grand-mère Ylva, démorthen, forte-tête, et respectée. Métisse, orpheline, née d'un père Osag et d'une mère Tarish, Akilina n'était pas prédisposée à une enfance facile, et pourtant, bien que victime des brimades dues à ses origines lors de ses jeunes années, elle s'est vite défendue et intégrée à une bande de trois orphelins Bjorn, Anton et Ida. Cependant les autres enfants avaient pour conseil de l'éviter. De ses fréquentations lui viennent ce petit air malicieux et légèrement retors, mignonne, elle a tendance à charmer les autres pour parvenir à ses fins, cependant elle est dotée d'un cœur généreux et altruiste, et ne laisse pas autrui dans la détresse. Sa grand-mère lors de son neuvième anniversaire, décida de(...)

⊗ Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Hystérie**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



⊗ Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Intuitive**

Défaut : Bavarde

⊗ Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 2

⊗ **Points d'Expérience** : Reste : 15 Total : 100

Faits marquants : Faits marquants : elle fût témoin de l'étrange apparition d'un féond dans les recoins obscurs d'une vallée, depuis, ces créatures, dont lui avait parlé sa grand-mère, ne cessèrent de la fasciner. Un autre jour, elle fût lynchée par une bande de Tarish qui avaient découvert ses origines et prenaient en horreur les métisses, avant qu'elle utilise sa magie, un homme Osag s'interposa et lui sauva la mise, son nom, Ronan, restera gravé dans sa mémoire. Elle passera une partie de son service avec lui et ils noueront un lien fraternel fort. La vision singulière de la vie de son compagnon d'arme la fascinera autant que l'existence des féondas. Rencontre avec un chien-loup qu'elle tente tant(...)

