

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : marine

Joueur : marine

Sexe : F Âge : 24 Peuple : Osag

Métier : Malandrin

Description : moi

### Voies

Combativité : 5

Empathie : 2

Créativité : 3

Raison : 4

Ideal : 1

### Avantages

Allié mentor

Esprit solide

Forte

Instinct de survie

### Désavantages

Dépendance

Timide

Anosmie

Aqueusie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 4

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●O+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc : Furtivité

Disc :

Disc :

### Érudition

●OOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●O+(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

OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

OOOOO+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●●●O+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●OOOO+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●OOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●OOOO+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

Epée longue droite Osag dom : 3

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 10/6 Def : 11 Rap : 7

⊕ Offensive

Att : 12/8 Def : 9 Rap : 7

⊕ Défensive

Att : 8/4 Def : 13 Rap : 7

⊕ Rapide

Att : 10/6 Def : 9 Rap : 9

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 13 Rap : 7

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

matériel de camping

capte noir

gwilmine pure X2 (donne +2 au comt(...))

torche, briquet amadou

grappin+corde (6m)

## ⊕ 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 : 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 : Reizh - Extrême-Est de Tri-Kazel - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers : Maladie

issus d'un clan Osag du nord de Reizh, Marine a préférée le banditisme à une vie dans une communauté rurale. Elle s'est fait un nom dans le nord de Reizh en détroussant et tuant les malheureux qui ont croisés son chemin. Adeptes de la gwilmine, drogue dopante, depuis son séjour dans un camp de travaux forcés, elle en consomme régulièrement pour doper ses capacités physique. Depuis 1 an, elle a travail pour la loge magientiste vitaliste.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieuse

Défaut : Individualiste

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 98 Total : 198

Faits marquants : droguée A fait de la prison

