

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

Idéal : 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 00000

Critique -3 00000

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

●OOOOO+(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

●OOOOO+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●OOOOO+(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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Extrême-Est de Tri-Kazel - Rural

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

