

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

Fort

Instinct de survie

Désavantages

Dépendance

Timide

Anosmie

Aqueusie

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 4

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc : Furtivité

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

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

O



Braise

O



Azur

O



Givre

Objets précieux



Artefact



Arts de combat



Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

Rindath

Score : 10 / 10



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000





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

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

