

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 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 4

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

● ● ● ● ● + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc : Furtivité

6

Disc :

Disc :

Érudition

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

● ● ● ● ● + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● 0 0 0 0 0 + (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