

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Alex

Joueur : Alexsomer

Sexe : H Âge : 18 Peuple : Osag

Métier : Chasseur

Description : Homme charismatique et discret

Voies

Combativité : 5

Empathie : 3

Créativité : 2

Raison : 3

Idéal : 2

Avantages

Charismatique

Fort

Ouïe fine x2

Rapide

Désavantages

Dépendance

Myope x2

Pauvre

Aqueusie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:3)

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:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus : -3

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Arc _____ dom: 2
 Épée longue _____ dom: 3
 _____ dom: _____
 _____ dom: _____
 _____ dom: _____

Potentiel: 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 10/6 Def: 11 Rap: 9
- ⊕ Offensive
Att: 12/8 Def: 9 Rap: 9
- ⊕ Défensive
Att: 8/4 Def: 13 Rap: 9
- ⊕ Rapide
Att: 10/6 Def: 9 Rap: 11
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 9

Défense:

00000 00000

Rapidité:

00000

Armures:

Cotte de cuir (1)



⊕ 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: 10 / 10

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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Archipel des Tri-Sweszörs - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

HISTOIRE : Alex McDougal avait une enfance tranquille, mélangeant parfaitement ses cours, ses leçons d'alchimie et d'échange équivalent. Sans trop de difficulté à l'âge de 10 ans. Rien de plus facile pour le fils d'un alchimiste d'état renommé dans tout le pays, Isaac McDougal. Son père l'a entraîné dure en prévision d'une guerre civil. Et c'est ce qui se passa. Une guerre civil éclate entre le peuple Ishval et celui d'Amestris. Alex, 12 ans, partit alors entraîner son alchimie sur une île déserte afin d'être prêt à survivre à la guerre. Revenu de son long périple qui à duré un ans, il se dirige alors vers central afin de passer le test d'aptitude pour devenir alchimiste d'état comme son père avant lui. Le test était une démonstration d'alchimie. Alex s'aie démarqué des autres candidats par ces(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Mimétisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Combatif*

Défaut : Rigide

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 2



🌀 Points d'Expérience : Reste : 15 Total : 100

Faits marquants : Le drame.. Elle décède d'une maladie inconnu... Il tenta alors l'interdit, la transmutation humaine, le péché ultime de l'alchimie pour ramener sa petite amie à la vie. Le résultat n'était qu'une créature affreuse, non-humaine et sans vie. lui perdit un poumon... Il en conclu une seule chose, rien dans se monde n'est équivalent à une vie. Il décida alors de ne jamais laisser une autre personne mourir sous ses yeux. Il se souviendra de cette leçon, à chaque fois qu'il allume une cigarette.