

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Sambre**

Joueur : **Kelly**

Sexe : **F** Âge : **23** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Malandrin**

Description : **Malandrin**

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Leste **x2**

Désavantages

Ennemi

Aqueusie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:2)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Camouflage **6**

Disc : Furtivité **6**

Disc :

Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 7/4 Def : 12 Rap : 6
- ⊕ Offensive
Att : 10/7 Def : 9 Rap : 6
- ⊕ Défensive
Att : 4/1 Def : 15 Rap : 6
- ⊕ Rapide
Att : 7/4 Def : 9 Rap : 9
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 15 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



Équipement

Dans le sac: sac à dos 10

 tente 2 places 10

 flute traversière 5

 grappin 7

 5m de corde 5

 briquet 4

 pelle 9

 pied de biche 4

 petite hache 5

 chandelle 2

morceau de miroir 5

 2 teintures pour cheveux 4

 herbes médecines 4

 matériel de pêche 1

 matériel de couture 2

 trousse de serrurerie 20

 Porté:
 capes en laine 6

 1 couteau de botte 3

 2 dagues 8

Artefact

Arts de combat

Trésor

-  Braise
-  Azur
-  Givre

Objets précieux

Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 11 / 11



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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire

Grandir seule dans les rues, ça t'oblige à... te démerder pour trouver de quoi grailier. Marre qu'on me claque la porte au nez, alors j'ai appris à les ouvrir ahahah! Je fais les p'tits boulots que je trouve, infiltrations, petits règlements de compte, négociations, j'ouvre les serrures. On me dit peu fiable, mais la vérité c'est que je suis fiable à celui qui aligne le plus de doals. Tu serais surpris du nombre de personnes prêtent à payer pour qu'on fasse à leur place quelque chose d'illégal. Comme si ça leur rachetait leur conscience, peuh! La mienne se porte très bien, quand vous avez la dalle, le bien et le mal c'est des préoccupations de seconde zone. Pour moi le bien, c'est ce qui me fait du bien. Ça va pas plus loin que ça mon gars. Gaffe au chien, souvent il mord. Un peu comme moi. Bon, c'est d'accord(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Drôle

Défaut : Immorale

Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Historique étrangement vide Sambre a pourtant un vague air de ressemblance avec plusieurs avis de recherche placardés dans certaines villes.
