

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Rammilla

Joueur : Enosma

Sexe : F Âge : 22 Peuple : Continent

Métier : Demorthen

Description : Grande rousse élancée aux yeux noirs perçants rappelant ceux d'une bête sauvage.

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 5

Créativité : 2

Raison : 4

Idéal : 1

### Avantages

### Désavantages

Dépendance

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Survie 6

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Médecine traditionnelle 6

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 4/3 Def : 14 Rap : 11

⊕ Offensive

Att : 6/5 Def : 12 Rap : 11

⊕ Défensive

Att : 2/1 Def : 16 Rap : 11

⊕ Rapide

Att : 4/3 Def : 12 Rap : 13

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 16 Rap : 11

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

●●●○○

## Armures :

Bouclier rond (1)



## ⊕ Équipement

Equipment list area with horizontal lines for text entry.

## ⊕ Trésor

○  Braise

○  Azur

○  Givre

## Objets précieux

Precious objects list area with horizontal lines for text entry.

## ⊕ Artefact

Artifact list area with horizontal lines for text entry.

## ⊕ Arts de combat

Combat arts list area with horizontal lines for text entry.

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



## Exaltation



Score : 3 / 3

❄ Miracles majeurs :

Major miracles list area with horizontal lines for text entry.

❄ Miracles mineurs :

Minor miracles list area with horizontal lines for text entry.

## Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal

00000 00000 00000

Flux organique

00000 00000 00000

Flux fossile

00000 00000 00000



Lieu de naissance : Gwidre - Forêt des Murmures - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur

Rammilla vivait dans sa jeunesse en bordure de forêt avec ses deux parents et un jeune frère cadet. Lors d'une chasse organisée par les villageois habitants les villes alentours, un feu a été démarré dans l'optique de contrôler les mouvements du gibier sans prendre en compte le fait qu'il y avait une habitation sur le lieu de chasse. Rammilla partie chercher de l'eau au ruisseau ne vit pas sa famille périr dans les flammes, simplement les restes que les villageois avaient laissé derrière, soit des flammes, des cendres. Elle resta 15 jours durant à veiller sur les décombres avant qu'un félinid vint perturber son deuil en se frottant à elle. La bête, frêle, tremblante, semblait ne pas avoir mangé quelque chose de convenable depuis bien longtemps. Elle se mit donc en quête de nourriture à la fois pour elle, mais(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Extravertie

Défaut : Émotive

## 🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 15 Total : 115

Faits marquants : Mort de sa famille Mort de son félinid

