

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Rammilla

Joueur : Enosma

Sexe : F Âge : 22 Peuple : Continent

Métier : Demorthèn

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 :

Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Survie 6

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●●●●●+(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

⊕ Trésor

○  Braise

○  Azur

○  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 : Gwidre - Forêt des Murmures - Rural

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

