

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Ashma**

Joueur : **RicCat**

Sexe : **F** Âge : **30** Peuple : **Continent**

Métier : **Artisan**

Description : **Blonde, cheveux longs et ondulés, traits très fins, paraît plus jeune que son âge.**

Voies

Combativité : **2**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **4**

Idéal : **2**

Avantages

Lettrée

Désavantages

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Confection 6

Disc : Distillation 6

Disc :

Combat au C.

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magie

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●●○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc court dom : 2

Bâton dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 2/4 Def : 11 Rap : 4

⊕ Offensive
Att : 5/7 Def : 8 Rap : 4

⊕ Défensive
Att : -1/1 Def : 14 Rap : 4

⊕ Rapide
Att : 2/4 Def : 8 Rap : 7

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

Parchemins griffonnés et vierges

2 Volumes sur l'Occultisme

Calame et encre

5 rations de survie

Diverses fioles remplies

1 gourde en peau

Chutes de cuir et outils de craft (mart(...))

Récipients en métal et en bois

1 rouleau de corde

1 petit alambic de cuivre

1 silex

1 couverture de laine

2 torches

⊕ 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 : 9 / 9



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



Historie

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

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Violence

Née en Rheiz dans une famille de lignée continentale, modestes d'artisans qui regroupant beaucoup de maîtrises différentes, l'atelier familial tenait du bazar et du marché à lui tout seul. Au lieu de réaliser le service militaire classique, a été envoyée faire des études à Ostabaille, où elle a développé une curiosité certaine pour les arts occultes. Elle voyage sur la Péninsule afin de développer un mélange de pratiques druidiques et magientistes se rapprochant plus ou moins de l'alchimie. Elle fait parfois de longues étapes dans les villes/villages pour fabriquer et vendre ses confections avant de reprendre la route. Elle emporte partout avec elle une énorme besace contenant des flacons divers, des parchemins griffonnés de sa main, des outils d'artisanat et quelques chutes de cuir ou de tissus.(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : **Qualité : Ingénieuse**

Défaut : Précautionneuse

Travers

Passion : 2

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 25 Total : 100

Faits marquants : Son apparence et ses vêtements librement inspirés du style Tarish détonnant avec les traits rudes des Tri-Kazeliens, même au sein de la Capitale, elle a subi une agression sous la menace d'une dague qui lui a laissé une cicatrice profonde sur le côté extérieur de la cuisse gauche. Elle en conçoit un certain traumatisme et évite la compagnie des hommes.

