

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Leveneza d'Helefrt, dit(...)

Joueur :

Sexe : F Âge : 20 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Chasseur

Description : Châtain, lm55, yeux bleus

Voies

Combativité : 3

Empathie : 4

Créativité : 3

Raison : 1

Idéal : 4

Avantages

Bonne vue x2

Désavantages

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●00000+(RAI:1)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●0000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●●+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc : Survie 6

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●●+(COMB:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Arcs 6

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●00000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Arc court dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 5/10 Def : 10 Rap : 7



Offensive

Att : 7/12 Def : 8 Rap : 7



Défensive

Att : 3/8 Def : 12 Rap : 7



Rapide

Att : 5/10 Def : 8 Rap : 9



Mouvement

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 7

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Sacoche d'herboriste

Cordage

Fil pour collet

Manteau discret à capuche

Gourde

Jeu d'osselets

Jeu de dés

Matériel pour travailler la peau

Sacs de ceinture

Sac à dos



Trésor

O



Braise

O



Azur

O



Givre

Objets précieux



Artefact



Arts de combat



Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

Rindath

Score : 10 / 10



Ogham :



Exaltation

Score : 12 / 12



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000





Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

Leveneza a grandi dans le petit village d'Helefrt où elle a appris à devenir chasseuse et trappeuse, domaine où elle se débrouille bien mieux que pour tout ce qui touche à la vie du village. Passant des heures dans le silence et seule, elle est très heureuse de voir des gens qu'elle abreuve de bavardages qui peuvent manquer de clarté. Voyant les projets de son ami d'enfance, le fort séduisant Remann, Leveneza, dite "Lev" le plus souvent, a conçu l'idée de devenir marchande en fourrure. Cela semble bien, mais il lui faut acquérir bien des savoir-faire qui lui manquent.



Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérante

Défaut : Bavarde



Travers



Passion : 3

Subversion : 3

Émotivité : 4

Doute : 1

Culpabilité : 4



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Pendant longtemps, l'horizon de Leveneza se limitait au village d'Helefrt, et puis... en voyant ses camarades projeter des voyages, d'autres venir de loin comme le vecteur, elle a commencé à se demander de quoi était fait le monde au-delà des collines et montagnes du val... et puis rester seule au village alors que tout le monde est parti, ce ne serait pas drôle... Donc pourquoi ne pas trouver un "truc" intéressant à faire qui se combine avec les projets d'un de ses amis ?

