

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Meenei **KRAGLE**(...)

Joueur : FoxMelra

Sexe : F Âge : 23 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Magientiste

Description : Jeune femme de 23 ans, cheveux brun mi long, yeux bleus portant des lunettes de vision défectueuse

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 1

Créativité : 3

Raison : 5

Ideal : 3

### Avantages

Bonne vue

Vive desprit

Lettrée

### Désavantages

Boiteuse

Mal entendant

Timide

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Réparation d'artefacts 6

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Artefact de combat 6

Disc : Réparation d'artefacts 6

Disc :

### Tir & Lancer

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arbalète dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 5/6 Def : 10 Rap : 3  
 ⊕ Offensive  
 Att : 7/8 Def : 8 Rap : 3  
 ⊕ Défensive  
 Att : 3/4 Def : 12 Rap : 3  
 ⊕ Rapide  
 Att : 5/6 Def : 8 Rap : 5  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 12 Rap : 3

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

- Allumeur x1
- Cartouche de flux standard x5
- Divers plans d'ingénierie d'armes à i(...)
- Crayons
- Calepins
- Carreaux d'arbalète

## ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

- Lunettes de vision

## ⊕ Arts de combat

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

## Rindath



Score : 7 / 7

## Ogham :



## Exaltation



Score : 9 / 9

## ❄ 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



Lieu de naissance : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Urbain

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle

Jeune fille, elle s'est prise de passion pour les armes à distance commençant par les arbalètes que son père fabriquait pour ses clients plus ou moins fortunés désireux de vivre leur passion pour la chasse ou le tir sportif. Très vite elle s'est mise à démonter et remonter tout type d'arbalète, puis un beau jour, alors adolescente terrée dans l'atelier, son père revint avec un fusil...ce fût une révélation pour la jeune Meenei elle passa des jours entiers à étudier l'arme et tirer avec afin d'en connaître tous les secrets, le moindre recoin...elle se documenta jusque sur la biographie du Magientiste FERVHEN, l'inventeur de cet objet si prometteur.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 8

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Concentrée

Défaut : Renfermée

## 🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 5

Culpabilité : 3

🌀 Points d'Expérience : Reste : 35 Total : 100

Faits marquants : - Découverte des armes à feu - Premier stage d'armurier - Concours de tir -> accident de tir lui blessant gravement la jambe droite.

