

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Meenei KRAGLE(...)

Joueur : FoxMelpa

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

Idéal : 3

### Avantages

Bonne vue

Vive desprit

Letttrée

### Désavantages

Boiteuse

Mal entendant

Timide

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

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







## Histoire

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

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.

