

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Crinn Voda**

Joueur : **Ridley**

Sexe : **H** Âge : **20** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Magientiste**

Description : **Jeune Magientiste connard mais peureux (finn)**

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **1**

Créativité : **4**

Raison : **5**

Idéal : **2**

### Avantages

Vif desprit

Chanceux

Nez fin x2

### Désavantages

Ennemi

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:4)

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 : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom: 1

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 3/3 Def: 11 Rap: 4
- ⊕ Offensive  
Att: 5/5 Def: 9 Rap: 4
- ⊕ Défensive  
Att: 1/1 Def: 13 Rap: 4
- ⊕ Rapide  
Att: 3/3 Def: 9 Rap: 6
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 4

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ⊕ 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: 8 / 8



# 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 : Reizh - Archipel des Tri-Swezörs - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers :

(histoire de Finn mais poissons au lieu d'insectes) Orphelin avec sa petite soeur Frida -> recueilli par un démorthen et pris comme apprenti sur l'île de Tir na Loch -> Frinn très talentueux avec ses mains, son nez et son esprit -> un jour Frida attaqué par un poisson vénéneux et son maître était impuissant pour la sauver -> Frinn abandonna son île et la voie des démorthen et part en ville pour découvrir la magience -> il perd confiance en la nature et les autres -> ment pour le profit et utilise ses talents pour devenir apprenti magientiste -> il retient une peur profonde des poissons et une méfiance des autres à cause de son trauma.

# Santé mentale

Résistance mentale : 7

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO
Endurcissement :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



# Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : menteur

# Travers

Passion : 3

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 5

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : -> vie sur l'île (voie des démorthen) -> mort de Frida -> abandon de l'île et son maître -> renfermement sur soi et apprentissage de la magience

