

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: Maeryn Nist

Joueur: Roosthia

Sexe: F Âge: 20 Peuple: Continent

Métier: Chevalier lame du Temple

Description: Blond cendré, yeux bleus, tâches de rousseur, élancée

Voies

Combativité: 4

Empathie: 3

Créativité: 1

Raison: 2

Idéal: 5

Avantages

Ouïe fine

Chanceuse

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:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

000000+(RAI:2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

000000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

000000+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

000000+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc: Miracles

6

Disc:

Disc:

Science

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

000000+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

000000+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Armes

Hache de bataille dom : 3

Épée courte dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 7/4 Def : 10 Rap : 7



Offensive

Att : 8/5 Def : 9 Rap : 7



Défensive

Att : 6/3 Def : 11 Rap : 7



Rapide

Att : 7/4 Def : 9 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 11 Rap : 7

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de mailles (3)

Armure de plaques (4)



Équipement

- Une cape

- Une gourde

- Pierres pour le feu

- Un pendentif avec une médaille



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 : 20 / 20



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 : Gwidre - Forêt des Murmures - Urbain

Classe sociale : Clerge

Revers :

Maeryn est une femme rayonnante au tempérament pétillant. Par ses traits doux, son écoute et son dévouement, elle inspire une profonde confiance. Chevalier sans bannière ni ordre auquel les gens peuvent la rattacher, elle a parcouru le monde et rejoint la caravane des ronces, afin d'aider voyageurs et villageois sur les routes qu'elle emprunte. Elle a ainsi tissé autour d'elle une véritable sympathie. Pourtant, malgré la droiture de sa démarche, elle porte en secret un fardeau bien plus lourd : en tant que chevalier-templier de la grande Théocratie, elle est chargée d'espionner Taol-Kaer et Reizh pour le compte de Gwidre. Elle cache ainsi aux yeux de tous ses véritables talents en lien avec la prière.(...)



Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Généreuse

Défaut : Orgueilleuse



Travers



Passion : 4

Subversion : 1

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 5



Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Son jeune frère Briallen et elle ont été élevé par son père, après la mort de leur mère, tuée par un féondas dans la forêt des murmures. Marquée par cette épreuve, Maeryn s'est acharnée à suivre ses classes à la capitale Ard-Amrach pour devenir chevalier-templier afin de pouvoir rivaliser contre les créatures qui lui ont enlevé sa mère. Très assidue dans ses études, elle a montré un certain talent sociable et sympathique, qui lui ont valu de devenir espionne.

