

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Aleksa Zamor**

Joueur : **M**

Sexe : **F** Âge : **27** Peuple : **Tarish**

Métier : **Malandrin**

Description : **Petit bout de femme aux cheveux court, aux teint halé, et aux regard sévère.**

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **5**

Créativité : **2**

Raison : **3**

Idéal : **1**

### Avantages

**Leste**

### Désavantages

**Ennemi**

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Vol à la tire **6**

Disc :

Disc :

### Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Escalade **6**

Disc :

Disc :

### Relation

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Fronde dom : 1  
 Épée courte dom : 2  
 dom :  
 dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 8/5 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Offensive  
Att : 10/7 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Défensive  
Att : 6/3 Def : 16 Rap : 9
- ⊕ Rapide  
Att : 8/5 Def : 12 Rap : 11
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 16 Rap : 9

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)






## Équipement

Botte haute (cuissarde),  
 Gant de cuir,  
 armure de cuir cloutée,  
 chapeau fourré,  
 écharpe de laine,  
 Sacoche de cuir,  
 grand sac de toile,  
 manteau de voyage étanche,  
 briquet de silex,  
 épée,

dague,  
 fronde.  
 Bateau de pêche  
 (avec cale secrète).

## Trésor

○  Braise  
 ○  Azur  
 ○  Givre

## Objets précieux

## Artefact

## Arts de combat

## Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

## Rindath

Score : 11 / 11



## Ogham :



## Exaltation

Score : 3 / 3



## 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 - Région de Fionnfiuar - Urbain

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Adversaire - Chance

Le clan Zamor est une famille Tarish d'une trentaine de membre, baladins, comédiens et autres jongleurs. Mais leurs véritables activités, ils détoussent les voyageurs des routes du Gwidre, surtout les richesses du temple. Il y a environ onze ans sur la route de Deh'ad, le clan fut massacré par des bandits de grand chemin affilié au Poing d'Each. Assommée jeter dans la rivière comme une mal propre, elle s'est retrouvée sur une plage inconsciente et amnésique. « Le vieux » comme elle aime à l'appelée, un homme d'une grande sagesse, un pêcheur solitaire. Il l'a nourrie, habillée, et par la suite, considéré comme sa fille.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Intuitive

Défaut : Fièvre

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Il y a trois ans qu'il est mort maintenant, et ce fut un choc émotionnel. Tout est revenu, le clan, l'attaque, la vie d'avant. Son seule héritage, fut un bateau et l'hexcelsis dont « le vieux » ne se séparé jamais. Elle a gardé l'objet et quelque fois elle prie l'unique ou quelque chose qui, y ressemble. Aujourd'hui elle vie a Fionnfiuar, la pêche n'est plus sa principale acti-vité, mais une tout autre, que certain nommerai d'illicite, entre le Gwidre et le Reizh.

