

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 courts, 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 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● ● 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Vol à la tire 6

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

● 0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Escalade 6

Disc :

Disc :

Relation

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

● ● ● ● ● 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

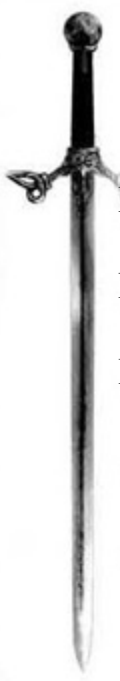
● ● ● ● ● + (EMP : 5)

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

0  Braise
 0  Azur
 0  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 Fionnfuar - 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 détournent 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'appeler, 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

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 Fionnfuar, la pêche n'est

plus sa principale acti-vité, mais une tout autre, que certain nommerai d'illicite, entre le Gwidre et le Reizh.

