

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Crasir**

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : **H** Âge : **26** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Varigal**

Description : cheveux brun, yeux vifs, nerveux

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **2**

Raison : **4**

Idéal : **1**

### Avantages

Bonne vue *x2*

Endurant

Intuitif

### Désavantages

Dépendance

Ennemi

Traumatisme *x2*

### 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 : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Discretion

● ● 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

● ● ● 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

● ● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

● ● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Chemins de traverse (Varigal)

Disc : Signes (Varigal) **6**

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc dom : 2  
 Carath dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 4/8 Def : 14 Rap : 8
- ⊕ Offensive  
Att : 6/10 Def : 12 Rap : 8
- ⊕ Défensive  
Att : 2/6 Def : 16 Rap : 8
- ⊕ Rapide  
Att : 4/8 Def : 12 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 16 Rap : 8

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :




Cotte de cuir clouté (2)



# ⊕ Équipement

Sac à dos \_\_\_\_\_  
 vêtements de rechange \_\_\_\_\_  
 nécessaire de cuisine \_\_\_\_\_  
 kit aventurier \_\_\_\_\_  
 corde (20m) \_\_\_\_\_  
 sac de couchage \_\_\_\_\_  
 tente 1 place \_\_\_\_\_  
 rations : ... jours \_\_\_\_\_

# ⊕ 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 : 10 / 10

# 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



## Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tuaille - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur - Solitude

a vécu toute son enfance dans un petit village au milieu d'Ahman Glas, les marécages gris. sa naissance est entachée de rumeurs car il est né par une nuit sans lune et est devenu orphelin très tôt. la vie dans les marécages est rude et ne pardonnera à l'insouciant Frasier qui, par manque de prudence, conduira une troupe de brigands jusqu'à son village. le fils du chef, son seul et unique ami, trouva la mort au cours du raid et son père banni le jeune du village. pris en charge par une varigal qui deviendra comme une seconde mère pour lui, il apprend les rudiments de la vie varigale, faite de dangers et de voyages à travers le pays de Taol-Kaer

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Intuitif

Défaut : Bavard

## Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants :

