

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Marcus Kleinen**

Joueur : **Jannis**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Combattant**

Description : **Marcus est un homme assez grand et au corps sculpté par les rudesses de la vie. Il porte de nombreuses cicatrices.**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **1**

Créativité : **4**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Aisance financière **3**

Fort

Rapide

### Désavantages

Dépendance

Ennemi

Lent d'esprit

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●●○○○+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Épées **6**

Disc : Lames courtes **6**

Disc :

#### Discretion

○○○○○+(EMP: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

●○○○○+(EMP: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

●●○○○+(RAI: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

○○○○○+(IDÉ: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

●●●○○+(EMP: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

○○○○○+(EMP: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Épée courte dom : 2  
 Épée longue dom : 3  
 Arc court dom : 2  
 dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 11/9 Def : 9 Rap : 8  
 ⊕ Offensive  
 Att : 13/11 Def : 7 Rap : 8  
 ⊕ Défensive  
 Att : 9/7 Def : 11 Rap : 8  
 ⊕ Rapide  
 Att : 11/9 Def : 7 Rap : 10  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 11 Rap : 8

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

● 00000

## Armures :

Cuirasse continentale (3)



## ⊕ Équipement

Épée longue

Épée courte

Dague

Arc court

Flèches

Cuirasse continentale

Bottes hautes

Gants

Pantalon

Ceinture

Sacoche (2)

Tabac

Pipe

Briquet silex

Sac à dos

Corde

Nourriture

Eau

## ⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

10



Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

## ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

Parade

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath



Score : 10 / 10

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





Lieu de naissance : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Urbain

## Historie

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire

Marcus est le fils cadet de Tobias et d'Ariana Kleinen ; une famille de la petite noblesse de Bald-Ruoch. Il prit rapidement l'habitude d'errer au milieu de l'effervescence citadine plutôt que de suivre les leçons, comme l'exigeait sa condition. Au sein de sa famille, son enfance fut surtout ponctuée par de sévères punitions, essentiellement physiques, et qui ne firent rien d'autre que d'animer une rage intérieure et un besoin irréprensible d'aventures qui le mèneraient loin. Parallèlement, il fit la connaissance de quelques gamins de la rue au contact desquels il expérimenta précocement les joies de la bagarre, de l'alcool, du tabac, du vol à la tire et des planques à l'intérieur des bordel. Adolescent, il fut renvoyé du foyer après une violente dispute avec son père et n'eut plus eu de contact qu'avec sa mère qui(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Buté

## Travers

Passion : 5

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants :

