

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Arkel**

Joueur : **Ludovic**

Sexe : **H** Âge : **24** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Artisan**

Description : **Taille moyenne, brun, yeux verts, grosse cicatrice visible sur la joue droite**

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **3**

Créativité : **5**

Raison : **2**

Idéal : **1**

### Avantages

Bonne vue

Leste

### Désavantages

Malchanceux

Timide

### 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

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Confection 6

Disc : Maroquinerie 6

Disc :

### Combat au C.

○○○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●○○○+(RAI:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

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

Potentiel : 3

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 4/8 Def : 11 Rap : 7
- ⊕ Offensive  
Att : 7/11 Def : 8 Rap : 7
- ⊕ Défensive  
Att : 1/5 Def : 14 Rap : 7
- ⊕ Rapide  
Att : 4/8 Def : 8 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 7

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ 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 : 12 / 12

# 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 : Taol-Kaer - Duché de Seol - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle

Fils du tanneur Eliam du hameau Eysen du Duché de Seol, Arkel décide de travailler avec son père et l'aide à confectionner sacs, cottes de cuir simple ou cloutées, bottes... Il se complaît aussi à aller à la chasse afin de fournir les peaux nécessaire à son métier. Cela lui permet aussi d'arrondir un peu les fin de mois en vendant la viande de ses prises au boucher. Il lui arrive de rêvasser et de penser partir faire sa vie ailleurs mais il sait que sa timidité et sa malchance chronique lui joueraient de mauvais tours.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillard

Défaut : Distrait

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : Lors d'une partie de chasse, Arkel s'est gravement blessé au visage en voulant éviter la charge d'un sanglier. Il s'est jeté de côté dans un fourré et n'avait pas vu la pierre saillante dissimulée dessous. Et voilà, encore une fois, sa malchance était là.

