

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: Colmer Tujan

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

Sexe: H Âge: 18 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Malandrin

Description: \_\_\_\_\_

### Voies

Combativité: 2

Empathie: 5

Créativité: 4

Raison: 3

Idéal: 1

### Avantages

Beau

Leste

### Désavantages

Ennemi

Esprit faible

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: 10

Survie: 3

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●●●●●+(CRÉA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Combat au C.

●●○○○+(COMB: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Discretion

●●●●●+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Furtivité

Disc:

Disc:

#### Érudition

●○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Magience

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Occultisme

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Perception

●○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Prière

○○○○○+(IDÉ: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Prouesses

●●●○○+(COMB: 2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Relation

●○○○○+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Représentation

●●●○○+(CRÉA: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Science

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Tir & Lancer

●●○○○+(COMB: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Voyage

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Épée courte dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 4/4 Def : 14 Rap : 7
- ⊕ Offensive  
Att : 6/6 Def : 12 Rap : 7
- ⊕ Défensive  
Att : 2/2 Def : 16 Rap : 7
- ⊕ Rapide  
Att : 4/4 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 16 Rap : 7

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :



## 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 : 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



Lieu de naissance : Gwidre - Région de Gorm Caladh - Urbain

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers :

Sire Arnketil, un noble Gwiridite originaire de Gorm Caladh, avait monté une expédition dantesque (+ de 10.000 hommes) pour aller détruire un Feondas s'attaquant à sa ville "Deetjmaar". Une nuit, ce fut un carnage terrible. Rares furent les survivants. Personne ne réussit même à voir à quoi il ressemblait. Tu en fais encore des cauchemards

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 5

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillard

Défaut : Immoral

## 🌀 Travers

Passion : 2

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Un barde, issu d'une famille de grand commerçant mais il s'est disputé avec son père car il ne veut pas prendre la suite du négoce familial. Il est aussi coureur de jupons (les volets des maisons se ferment pour préserver les pucelles lorsqu'il arrive dans un village), ce qui lui a valu un ennemi mortel (un père déshonoré) qui le pourchasse et le force à prendre la route ; il a tendance à l'immoralité, mais aime la liberté

