

# 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 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

●●●●●●+ (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



## Histoire

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

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 cauchemars

## 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

