

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Lance

Joueur : Lance

Sexe : H Âge : 18 Peuple : Osag

Métier : Combattant

Description : Le guerrier blanc

### Voies

Combativité : 5

Empathie : 2

Créativité : 2

Raison : 1

Idéal : 5

### Avantages

Endurant x2

Esprit solide

### Désavantages

Maladroit

Myope

Pauvre

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 12

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

00000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

00000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●●●0+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

●●●●●+(IDÉ:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●●●0+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

●00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●00000+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Épée courte dom: 2  
 Épée longue dom: 3  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 10/4 Def: 7 Rap: 7
- ⊕ Offensive  
Att: 12/6 Def: 5 Rap: 7
- ⊕ Défensive  
Att: 8/2 Def: 9 Rap: 7
- ⊕ Rapide  
Att: 10/4 Def: 5 Rap: 9
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 9 Rap: 7

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cuirasse continentale (3)



# ⊕ 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: 9 / 9



# Ogham:



# Exaltation

Score: 15 / 15



# ❄ 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 : Reizh - Extrême-Est de Tri-Kazel - Rural

Classe sociale : Noblesse

Revers :

Lance dit "Le guerrier blanc" est née dans une province montagneuse (orphelin), ayant grandi sous la grande influence des arts martiaux par son maître ermite, il lui fallut énormément d'acharnement à l'entraînement pour maîtriser son art. Lance serait un personnage unique, certain le voit toujours comme une personne n'abandonnant jamais, il est toujours fier de lui-même malgré qu'il ne possède aucun talent. Lance s'arrache de jour en jour pour être un bon guerrier car à part sa passion pour son art, il aurait un but un objectif dans la vie... celui d'amener la paix dans ce monde, il sait qu'il doit faire beaucoup de sacrifice mais jusqu'à présent, il n'est jamais revenu sur sa parole. Beaucoup de choses à dire sur Lance mais le plus important à retenir est que c'est un guerrier redoutable, (...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : II

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérant

Défaut : Distrait

---

---

---

---

---

---

---

---

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 2

Doute : 1

Culpabilité : 5



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

Faits marquants : Il aurait vaincu à l'âge de 15 ans 10 chevaliers de l'élite du royaume qui attaquaient son village par un tranchant dégageant une lame supersonique aussi blanc qu'une lumière pure, elle recouvrait aussi tout son corps, d'où son surnom du guerrier blanc.

---

---

---

---