

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Tahir Varsum**

Joueur : **Kayorano**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Continent**

Métier : **Artisan**

Description : **Forgeron - Mystique du Dieu des Forges**

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **1**

Créativité : **4**

Raison : **1**

Idéal : **5**

### Avantages

Aisance financière 2

Endurant

### Désavantages

Esprit faible

Mal entendant

### 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 : Forge 6

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

●○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

●○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

●●●○○+(IDÉ:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

●●●○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

●○○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Marteau à deux mains dom: 4  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 9/5 Def: 7 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 11/7 Def: 5 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 7/3 Def: 9 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 9/5 Def: 5 Rap: 7
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 9 Rap: 5

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cuirasse continentale (3)



# ⊕ Équipement

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

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 5  Givre

# Objets précieux

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

# ⊕ Artefact

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

# ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

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

# ⊕ 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 : Taol-Kaer - Duché de Dûlan - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Violence

Tahir subit depuis tout petit garçon une éducation très dure de son grand-père qui lui appris à craindre le et à respecter le Dieu Magnir, qui inspire chaque forgerons de cette terre. Travaillant dur dans son village depuis longtemps, Tahir décida de quitter son village pour découvrir les forges de chaques villages et d'apprendre chez les plus grands Maîtres-marteau de la péninsule.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Peu influençable*

*Défaut : Rigide*

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 1

Culpabilité : 5

🌀 Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 100

Faits marquants : A l'âge de 8 ans, pour lui apprendre à ne pas laisser s'éteindre le feu de la forge, son grand-père lui marqua le visage avec un fer chauffé à blanc. Il porte sur la tempe et le haut de la joue gauche une cicatrice boursouflée avec laquelle il a appris à vivre.

