

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Sulivac**

Joueur : **Nora**

Sexe : **H** Âge : **27** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Espion**

Description :

Voies

Combativité : 2

Empathie : 2

Créativité : 5

Raison : 5

Idéal : 1

Avantages

Charismatique

Intuitif

Ouïe fine

Lettre

Désavantages

Dépendance

Ennemi

Obtus

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discrétion

●●●000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●●000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●00000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●00000+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

●●●000+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Lecture sur les lèvres 6

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●000+(EMP:2)

Bonus : +2 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

●●0000+(CRÉA:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●0000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

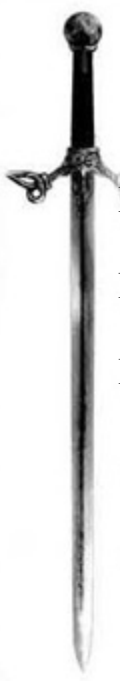
00000+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Fronde dom : 1
 Épée courte dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 3/2 Def: 12 Rap: 4
- ⊕ Offensive
Att: 6/5 Def: 9 Rap: 4
- ⊕ Défensive
Att: 0/-1 Def: 15 Rap: 4
- ⊕ Rapide
Att: 3/2 Def: 9 Rap: 7
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 15 Rap: 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ 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 : 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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Île aux Cairns - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Rumeur - Solitude

Cynique, désabusé et un brin cinglé dans les moments de danger, il reste quelqu'un de lucide et pessimiste qui ne trouve son confort que dans le sarcasme, l'humour absurde et sa dépendance à la drogue. Ce qui s'explique certainement par le fait que ses parents nobles aient du fuir leur ville natale lorsqu'il avait 3 ans, menacés par de plus hautes sphères qui n'appréciaient pas leur volonté de changer les choses positivement dans le pays et mener une révolution. Dans leur fuite, ils se sont séparés, et l'enfant a dû se débrouiller avec un serviteur de la maison comme seul et fidèle allié. Aujourd'hui, il n'est pas pauvre mais n'a pas non plus récupéré la richesse de ses parents perdus. Pour survivre dans la rue, il a fait beaucoup de choses dont il n'est pas fier. A ses belles années, vers 15 ans, il s'est fait(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Drôle

Défaut : Pessimiste

Travers

Passion : 2

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 5

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Quand il était bien plus jeune, avant que sa famille n'ait dû fuir, son serviteur lui raconte souvent des anecdotes, des histoires un peu étranges, comme leur maison qui avait été incendiée à ses 2 ans, et une servante avait été tenue pour coupable sans motif valable. son cynisme vient certainement du fait que le serviteur qui l'a éduqué dû être froid avec lui, pour motif qu'il devait apprendre à ne pas s'attacher au gens vu comme ses parents l'ont appris à leurs dépends.

