

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Zaghim

Joueur :

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Tarish

Métier : Malandrin

Description : Zagim

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 2

Créativité : 4

Raison : 4

Idéal : 1

### Avantages

Intuitif

### Désavantages

Douillet

Malchanceux x2

Traumatisme

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

000000+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

000000+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

000000+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

000000+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

000000+(COMB: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

000000+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

000000+(IDÉ: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

000000+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

000000+(EMP: 2)

Bonus : Malus :

Disc : Vol à la tire

6

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

000000+(EMP: 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

000000+(COMB: 4)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

000000+(COMB: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

000000+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

000000+(RAI: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

000000+(EMP: 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

000000+(EMP: 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :





## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Carath dom : 2  
 dom :  
 dom :  
 dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 7/4 Def : 11 Rap : 6  
 ⊕ Offensive  
 Att : 9/6 Def : 9 Rap : 6  
 ⊕ Défensive  
 Att : 5/2 Def : 13 Rap : 6  
 ⊕ Rapide  
 Att : 7/4 Def : 9 Rap : 8  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 13 Rap : 6

## Défense :

000000 000000

## Rapidité :

000000

## Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

Allumeur (magience)

Nébulaire portatif (magience)

piège à loup (x2)

chapeau de peau

Flasque eau de vie

## ⊕ 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 : 10 / 10



## 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 : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Amour tragique

Zagim est née dans une caravane Tarish. Il y a vécu paisiblement jusqu'à ce que lors d'un détour par le Royaume de Gwidre sa caravane soit honteusement massacré par des religieux du Temple. Depuis Zagrim survit et on peut dire qu'il est plutôt doué. Zagim a eu plus d'une dizaine de métiers et s'en est toujours tiré grâce à son culot, sa discrétion, son opportunisme et bien sûr sa capacité à faire les poches au gens. Capacité qui lui permet de toujours arrondir ses fins de mois. En ce moment Zagim est dans une cohorte de mercenaires. Ces brutes l'aiment bien, il faut dire que Zagim sait animer les soirées autour du feu grâce à son humour et que celui-ci a toujours le chic pour trouver les bonnes info.(...)



## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Drôle

Défaut : Peu fiable



## Travers



Passion : 4

Subversion : 4

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : La tristesse de la famille massacré par de vilains religieux c'est du pipeau. Pour tout dire vous avez plutôt eu de grands différent avec les membres de votre famille. Vous avez voulu consommer une union avec une charmante fille qui ne vous été pas promise. Amour interdit, accusation de vol, accusation de viol, l'escalade a vite rendu une l'accusation suivante possible et ce fut d'un coup moins trivial. Coup monté ou présence au mauvais endroit au mauvais moment, vous avez été accusé de meurtre. Votre mauvaise réputation a rendu cette accusation plausible. Vous avez été bannit ET maudit par les ancêtres de la famille.(...)

