

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Enoraaaaaaaaa

Joueur : Moi

Sexe : F Âge : 24 Peuple : Tarish

Métier : Espion

Description : Jeune femme discrète, aux cheveux noirs et aux yeux verts.

### Voies

Combativité : 1

Empathie : 4

Créativité : 4

Raison : 3

Idéal : 3

### Avantages

Bonne vue

Vive desprit

### Désavantages

Dépendance

Ennemi

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discrétion

●●●○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

●●○○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Lecture sur les lèvres 6

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●○○○+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●○○○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 3/4 Def : 12 Rap : 5
- ⊕ Offensive  
Att : 5/6 Def : 10 Rap : 5
- ⊕ Défensive  
Att : 1/2 Def : 14 Rap : 5
- ⊕ Rapide  
Att : 3/4 Def : 10 Rap : 7
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 5

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :



# ⊕ Équipement

Trousse de soins

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

# ⊕ 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 : 9 / 9

# ⊕ 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 Tulg - Rural

Classe sociale : Noblesse

Revers : Solitude

Enora est issue d'une famille d'espions, qui se transmettent leurs techniques de génération en génération. Elevée à la campagne, elle a beaucoup voyagé avec sa famille au cours de son enfance, mais n'a que peu fréquenté la ville avant ses 12 ans. Ces nombreux périples ont été marqués par de multiples aventures et disparitions, dont elle n'a compris le sens que plus tard. Après son service d'Ost, qui lui a permis de mieux connaître le milieu urbain, elle effectue quelques missions avec succès, mais doit disparaître après que l'un de ses commanditaires ait tenté de la supprimer. Elle a alors trouvé refuge dans la campagne autour de la ville d'Osta-Baille, où elle se fait passer pour une ionnthèn. Cette situation lui donne le répit nécessaire pour perfectionner ses techniques et approfondir sa connaissance(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Intuitive

Défaut : Mentreuse

## 🌀 Travers

Passion : 1

Subversion : 4

Émotivité : 4

Doute : 3

Culpabilité : 3

🌀 Points d'Expérience : Reste : 30 Total : 100

Faits marquants : Au cours de son enfance, Enora est tombée d'un arbre dans le lac de la forêt des Murmures, qui est considéré comme sacré par bien des croyances. Alors qu'elle aurait dû mourir noyée, on l'a retrouvée saine et sauve sur le rivage. Elle possède depuis l'étrange faculté de percevoir les véritables intentions de ceux qui l'entoure. Ce don, qu'elle a gardé secret, lui a permis d'échapper de justesse à la tentative d'assassinat dont elle a fait l'objet. C'est seulement lors de cet événement qu'elle en a pris conscience, et elle s'attache depuis à le développer.

