

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: Lurthen Darwal

Joueur: Daco

Sexe: H Âge: 26 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Barde

Description: _____

Voies

Combativité: 1

Empathie: 5

Créativité: 5

Raison: 1

Idéal: 3

Avantages

Allié influent

Lettre

Désavantages

Ennemi

Phobie

Traumatisme

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur: 9

Survie: 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●○○○○+(RAI:1)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magie

○○○○○+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●○○○○+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

○○○○○+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc: Baratin 6

Disc: Persuasion 6

Disc:

Représentation

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Marteau d'artisan dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 1/1 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Offensive
Att: 4/4 Def: 8 Rap: 6
- ⊕ Défensive
Att: -2/- Def: 14 Rap: 6
- ⊕ Rapide
Att: 1/1 Def: 8 Rap: 9
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :






⊕ Équipement

Miroir cuivre poli (6dB) _____
 Pain de savon (1dB) _____
 Brosse à cheveux (1dB) _____
 Couverts de bois (1dB) _____
 Gobelet en bois (1dB) _____
 Assiette en bois (1dB) _____
 Outre en peau (2litres) (3dB) _____
 Tente 1 personne (1dA) _____
 Torche de résine : 2 (3dB/unité) _____
 Rebec (3dA) _____

Couteau (4dB) _____
 Marteau d'artisan, 2 dgts (1dA) _____
 Lin (5) (3dB/unité) _____
 Laine (5) (2dB/unité) _____
 Trousse de précision du maître, RAR(...) _____
 Hache de bucheron (8dB) _____
 Flacon d'encre noire (8dB) _____
 Fusain (2dB) _____
 Plume (1dB) _____
 Bol (1dB) _____

⊕ Trésor

○  Braise
 ○  Azur
 ○  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 11 / 11



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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Maladie - Solitude

Lurthen est fils d'artisans charpentiers, dans le village de Melwan. Il y passe sa jeunesse jusqu'à son service d'Ost, où il fit la rencontre d'un maître barde qui en fait utilisait la forteresse comme lieu de recrutement pour ses apprentis car il pouvait les observer dans différentes situations. Son service d'Ost, il choisit de le faire dans une forteresse à de nombreux jours de marche du village : il avait envie de découvrir le monde, mais il n'avait par contre jamais quitté la vallée. Il partit avec une caravane de marchands se dirigeant vers la forteresse. Bien vite il sympathisa avec eux et apprit quelques rudiments dans l'art de la négociation. Il apprécia donc le voyage, mis à part la traversée de certains endroits où l'on suspectait la présence de féondas. Il du bien admettre cependant qu'il n'arriva pas à la(...)

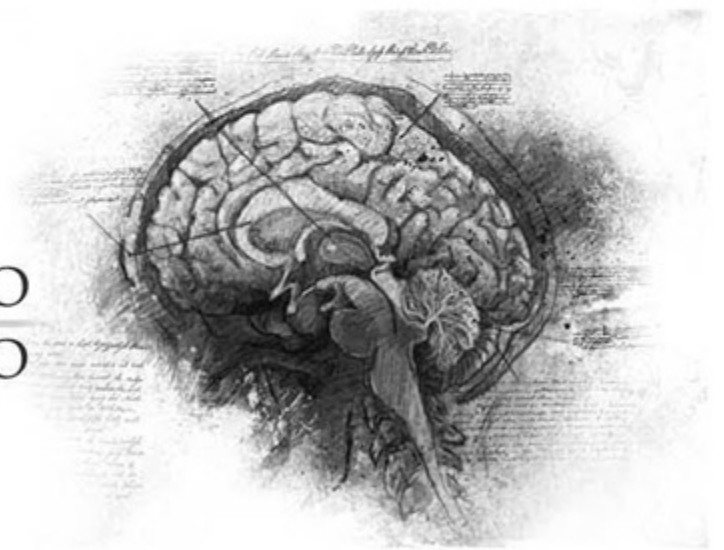
Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Confusion mentale Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Spontané

Défaut : Indiscipliné

Travers

Passion : 1

Subversion : 5

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 3



Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 100

Faits marquants : _____
