

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Tahc

Joueur : Eddar Martins

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Varigal

Description : Personnage brun portant des vêtements passe partout

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 5

Créativité : 3

Raison : 2

Idéal : 1

### Avantages

Bonne vue

Endurant x2

Rapide

### Désavantages

Dépendance

Phobie

Traumatisme x2

### 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 : 11

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

● ● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● ● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : +1      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +2      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus :      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

● ● ● ● ● 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1      Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus :      Malus :

Disc : Chemins de traverse (Varigal)

Disc : Signes (Varigal) 6

Disc :



## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Carath dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 5/9 Def : 12 Rap : 10



Offensive

Att : 7/11 Def : 10 Rap : 10



Défensive

Att : 3/7 Def : 14 Rap : 10



Rapide

Att : 5/9 Def : 10 Rap : 12



Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 10

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de cuir (1)



## Équipement

Sac

Corde

Briquet en silex

Tabac

Papier à tabac

Grappin

Onguents

Bandages

Gourde

30 flèches

Pierre à aiguiser

Carte



## 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 : 12 / 12



## 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 : Reizh - Région de Kalvernach - Urbain

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Violence

Les Martins sont de jeunes bourgeois. Le père de cette famille a étudié à K....., ce qui lui a permis de rejoindre un groupe de magientistes qui travaillent sur des modèles de prothèses. Ils cherchent à faire des améliorations sur les exosquelettes. Mais le père Martins, travaillant sans relâche, trouva un système pour envoyer un objet ou un message par le biais de tuyaux et de tubes en bois creux. Ce système mécanique a ébloui une foule de monde dans Reizh. Les parents Martins s'aimaient d'un amour fou et ça dès leur rencontre. Ils ont eu une fille rapidement et à peine un an après un fils, Eddar. Lorsque leur aîné a eu 7 ans, la mère était une nouvelle fois enceinte.(...)

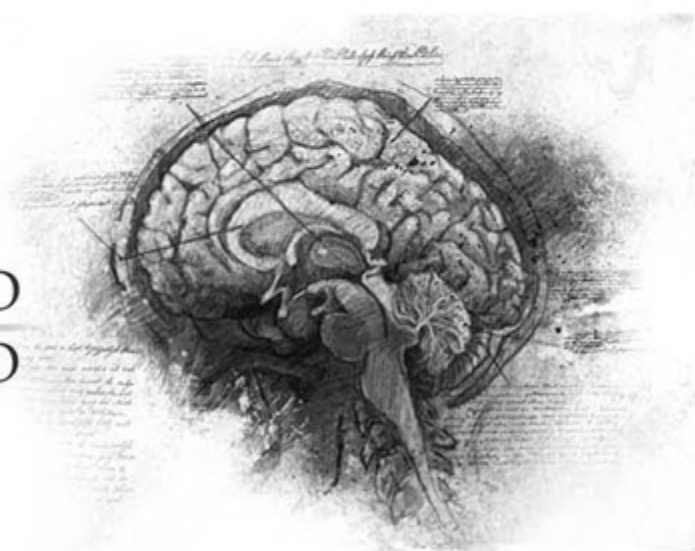
## Santé mentale

Résistance mentale : 6

TRAUMA : 

Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
●●●●●●	●●●●●●	○●●●●○	○●●●○
○●●●○	○●●●○	○●●●○	○●●●○

Désordre : **Confusion mentale** Acc./Aff. :  
Séquelles : Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 3    Instinct : 7    Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Intuitif**  
**Défaut : Téméraire**

## Travers

**Passion :** 4

**Subversion :** 3

**Émotivité :** 5

**Doute :** 2

**Culpabilité :** 1

 **Points d'Expérience :** Reste : 18    Total : 118

Faits marquants : Cependant, il y a eu des complications lors de l'accouchement et n'importe la mère ni le jeune fils Martins ne vit le lendemain de ce funeste soir d'automne. Suite à cela, le père sombra dans une dépression. Il se vengea sur la boisson et autres dépravations. Tout partait à volo. La fille Martins, pour oublier son chagrin et son quotidien, passait son temps à lire des livres concernant la magie. Quand au jeune Eddar lui il fallait du grand air et du calme. Cinq année après ce tragique incident le père mourut non loin du bar qui l'accueillait chaque jour..

