

Les 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 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **11**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●00000+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

●●●●●0+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

●00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●●●0+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

00000+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●00000+(RAI: 2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●00000+(COMB: 4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●0000+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(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

○  Braise
 ○  Azur
 ○  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



Lieu de naissance : Reizh - Région de Kalvernach - Urbain

🌀 Histoire

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

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

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..

