

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Coruk**

Joueur : **Christophe**

Sexe : **H** Âge : **30** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Combattant**

Description : **Grand, robuste, cheveux gris longs attachés en queue de cheval, yeux bleus**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **1**

Raison : **3**

Idéal : **3**

### Avantages

Bonne santé

Fort

### 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 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Combat aveugle 6

Disc : Épées 6

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

● ● ● ● ● + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● ● ● ● + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● ● ● ● + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Claymore dom: 4  
 Épée longue dom: 3  
 Arc court dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 11/8 Def: 11 Rap: 8
- ⊕ Offensive  
Att: 12/9 Def: 10 Rap: 8
- ⊕ Défensive  
Att: 10/7 Def: 12 Rap: 8
- ⊕ Rapide  
Att: 11/8 Def: 10 Rap: 9
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 12 Rap: 8

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Bouclier rond (1)  
 Cotte de mailles (3)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



# ⊕ Équipement

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

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

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

# ⊕ Artefact

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

# ⊕ Arts de combat

Parade  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ 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 : Gwidre - Région d'Ard-Amrach - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire - Solitude

Ancien maître d'armes d'un noble, s'est installé dans un petit village et ne parle pas de son passé.

---

---

---

---

---

---

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : *Exaltation*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Optimiste*

*Défaut : Fier*

---

---

---

---

---

---

## 🌀 Travers

*Passion* : 5

*Subversion* : 1

*Émotivité* : 3

*Doute* : 3

*Culpabilité* : 3

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : A retrouvé la maisonnée noble morte les corps à demi dévoré en revenant d'une partie de chasse avec l'héritier de la maison. L'héritier a perdu la raison et le tiens pour responsable de la mort de sa famille, estimant que s'il était resté au lieu de l'accompagner à la chasse sa famille serai encore vivante. Il a juré de le tuer.

---

---

---

---

