

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Tronir Balduish**

Joueur: **Thomas**

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

Métier: **Magientiste**

Description: Grand, brun, pilotes dru. Stature imposante 1m85 possède un sac à dos et sa ceinture est ornée

### Voies

Combativité: **3**

Empathie: **2**

Créativité: **5**

Raison: **3**

Idéal: **2**

### Avantages

Fort

Vif d'esprit

### Désavantages

Obtus

Malchanceux

Anosmie

Aqueusie

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur: **9**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●●+ (CRÉA: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●●●●●○+ (COMB: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

○○○○○○+ (EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●●●●●●+ (RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

●●●●●●+ (RAI: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Réparation d'artefacts 6

Disc: Utilisation d'artefacts 6

Disc:

### Milieu Naturel

○○○○○○+ (EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthen

○○○○○○+ (EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

○○○○○○+ (RAI: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

○○○○○○+ (RAI: 3)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

○○○○○○+ (IDÉ: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

○○○○○○+ (COMB: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●○○○○○+ (EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

○○○○○○+ (CRÉA: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

●●●●●○+ (RAI: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●○○○○○+ (COMB: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

○○○○○○+ (EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

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 : 8/5 Def : 10 Rap : 5



Offensive

Att : 11/8 Def : 7 Rap : 5



Défensive

Att : 5/2 Def : 13 Rap : 5



Rapide

Att : 8/5 Def : 7 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 13 Rap : 5

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## Équipement

Equipment section with 10 horizontal lines for notes.



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

Precious objects section with 3 horizontal lines for notes.



## Artefact

Artefact section with 4 horizontal lines for notes.



## Arts de combat

Arts de combat section with 4 horizontal lines for notes.



## Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 10 / 10



Ogham :



## Exaltation

Score : 6 / 6



Miracles majeurs :

Miracles majeurs section with 4 horizontal lines for notes.



Miracles mineurs :

Miracles mineurs section with 4 horizontal lines for notes.

## 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 - Extrême-Est de Tri-Kazel - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Amour tragique

Née au beau milieu des montagnes, il décide de partir pour la ville pour en apprendre davantage sur la science, à force d'étude et d'année il parvint à ses fins, et décide donc de partir pour une formation de forgeron d'artefacts.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Inventif

Défaut : Froid

## Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 2

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Il connut une relation amoureuse des plus belles, jusqu'à l'assassiner de sa douce 'Opale'. Depuis il a perdu le goût de vivre, mais ce battit jusqu'à son dernier souffle pour retrouver le meurtrier et rendre justice de sa main.

