

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Tenebrarum

Joueur : Luca A.

Sexe : H Âge : 23 Peuple : Continent

Métier : Érudit

Description : calme, sarcastique,

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 3

Créativité : 3

Raison : 5

Idéal : 2

### Avantages

Vif desprit

### Désavantages

Douillet

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Médecine 6

Disc : Traitement de l'esprit 6

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Épée longue dom: 3  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 3/2 Def: 13 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 5/4 Def: 11 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 1/0 Def: 15 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 3/2 Def: 11 Rap: 7
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 15 Rap: 5

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:




Cuirasse continentale (3)



# ⊕ Équipement

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

# ⊕ 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: 8 / 8



# Ogham:


# Exaltation

Score: 6 / 6



# ❄ 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 du Pont de l'Alliance - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Rumeur

Tenebrarum est fils d'une famille noble, connue dans la région pour son influence politique. Très vite, sa curiosité et son intellect attirèrent l'attention de ses parents qui le soutinrent financièrement lors de la réalisation de ses études académiques. Dû à sa famille, il excelle en politique et diplomatie. Sa soif d'apprendre le poussa à engloutir de très nombreux ouvrages se centrant sur des thématiques diverses: médecine, magie, herboristerie et sciences diverses. Parmi ces derniers, il possède une prédisposition aux études se centrant sur la santé mentale.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

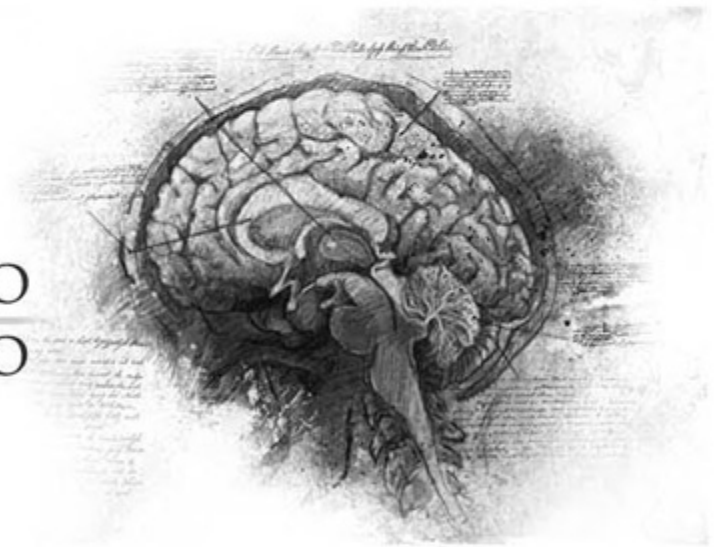
|                  | Équilibre | Symptôme | Syndrome | Folie |
|------------------|-----------|----------|----------|-------|
| TRAUMA :         | ●●○○○     | ○○○○○    | ○○○○○    | ○○○○○ |
| Endurcissement : | ○○○○○     | ○○○○○    | ○○○○○    | ○○○○○ |

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Réfléchi*

*Défaut : Précautionneux*

## Travers

*Passion* : 2

*Subversion* : 3

*Émotivité* : 3

*Doute* : 5

*Culpabilité* : 2

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

Faits marquants : *Rumeur*: on a longtemps pensé (et l'idée subsiste) que Tenebrarum s'est adonné à des expériences contre-natures et éthiquement condamnables. Certains parlent de croisement entre feond et être humains. Sa soif de connaissance cache une grande insécurité et une peur de ne pas à la hauteur de ses anciens de sa famille, tous de grands stratèges militaires et politiques

