

# Ombres d'Esteren

## Feuille de personnage

Nom : Luch Chantevent

Joueur : Théo

Sexe : H Âge : 16 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Demorthèn

Description : Cheveux argentés en bataille, 1m60, plutôt robuste, yeux verts

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 5

Créativité : 1

Raison : 3

Idéal : 3

### Avantages

Bonne santé

Endurant

Intuitif

### Désavantages

Pauvre

### 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 : 11

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Savoirs demorthèn 6

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 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

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Bâton \_\_\_\_\_ dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 5/3 Def: 13 Rap: 8
- ⊕ Offensive  
Att: 6/4 Def: 12 Rap: 8
- ⊕ Défensive  
Att: 4/2 Def: 14 Rap: 8
- ⊕ Rapide  
Att: 5/3 Def: 12 Rap: 9
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 8

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:



# ⊕ 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: 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



## Historie

Lieu de naissance : Reizh - Région de Farl - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

Originaire de la région de Farl, il est né au sein de la noble famille des Chantevent. Quand il a eu 5 ans, sa famille et lui effectuèrent un voyage en calèche vers la région voisine de Bald-Roch. Hélas, ils se firent attaquer près de la frontière par des bandits et Luth fut le seul rescapé. Ses parents l'ont dissimulé in extremis avant que les assaillants ne le trouve. Il a été recueilli et adopté par des demorthèn qui vivaient non loin, dans la forêt de Taelwad près de l'arbre de l'automne. Il y fut accepté par ses deux nouvelles familles: les demorthèn et la nature. Bien que d'origine noble, Luth est devenu un roturier de cœur, ne se présentant pas par son nom de famille. Le plus étonnant, c'est qu'il semblait avoir des prédispositions dans les arts de la nature, à tel point qu'il devint lui même un demorthèn à(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Sensible**

**Défaut : Émotif**

## Travers

**Passion :** 3

**Subversion :** 1

**Émotivité :** 5

**Doute :** 3

**Culpabilité :** 3

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Le meurtre de ses parents l'a profondément marqué, il en garde une haine des bandits et des voleurs en général. Sa cérémonie d'intronisation en tant que demorthèn confirmé est un souvenir précieux pour lui.

