

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Basil

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : H Âge : 23 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Malandrin

Description : Jeune homme maigre, brun mais aux mains habiles

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 2

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 1

### Avantages

Leste

### Désavantages

Esprit faible

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Furtivité 6

Disc : Vol à la tire 6

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

●●●●●+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●●●○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Fronde dom : 1  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 3

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 5/6 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 8/9 Def: 8 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: 2/3 Def: 14 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 5/6 Def: 8 Rap: 9
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 6

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir (1)






# ⊕ Équipement

- Outils de crochetage

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

# ⊕ 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 : 11 / 11



# 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



## 🌀 Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers : Pauvreté

Originaire de Taol-Kaer, il migra en Gwidre en comptant sur la pitié des hommes de foi de ce pays pour subvenir à ses besoins. Sa déception fut importante : il dut continuer à voler afin de subvenir à ses besoins. Basil vole son prochain sans distinction : prêtre, mendiant, seigneur. Il a le verbe plutôt facile et fait passer ses besoins avant ceux des autres. L'aventure débute alors qu'il libère ses camarades de la prison de la forteresse de Smiorail en échange de leur aide pour fuir : sa tête est également mise à prix et il est recherché par le seigneur local : Irvan Mac Snor.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 5

TRAUMA : ●●●●● ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Endurcissement : ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Désordre : Confusion mentale Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillard

Défaut : Immoral

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : Cambriolage dans de nombreuses maisons et églises. Il libère ses compagnons de la forteresse de Smiorail.

