

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Muhammad l'Hashashi(...)**

Joueur : _____

Sexe : **H** Âge : **31** Peuple : **Continent**

Métier : **Espion**

Description : **L'Étranger, L'Ancien, Le Sage, Le Silencieux, Le Voyageur... biens de surnoms ont déjà qualifié Le**

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **3**

Créativité : **2**

Raison : **5**

Idéal : **1**

Avantages

Fort

Intuitif

Leste x2

Rapide

Désavantages

Ennemi

Phobie

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Combat à mains nues 6

Disc : Combat aveugle 6

Disc :

Discretion

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Furtivité 6

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc : Sens aiguisés 6

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●○○+(COMB:4)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Persuasion 6

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Francisque dom : 2
 Glaive continental dom : 2
 Arc court dom : 2
 Bâton dom : 2

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 10/10 Def : 17 Rap : 10
 ⊕ Offensive
 Att : 12/12 Def : 15 Rap : 10
 ⊕ Défensive
 Att : 8/8 Def : 19 Rap : 10
 ⊕ Rapide
 Att : 10/10 Def : 15 Rap : 12
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 19 Rap : 10

Défense :

●●○○○ ○○○○○

Rapidité :

●●○○○

Armures :

Bouclier rond (1)
 Cuirasse continentale (3)
 Casque ouvert (0)




⊕ Équipement

- parchemins et matériel de scribe
 - matériel d'infiltration
 - poisons et drogues
 - plantes médicinales

⊕ Trésor

10  Braise

10  Azur

100  Givre

Objets précieux

- pipe à tabac & narguilé, - longue vue,
 - nayo (flûte)

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Rindath

Score : 9 / 9



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



❄ Miracles majeurs :

❄ Miracles mineurs :

- Sourate del Khalifa

Flux



Flux minéral

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux végétal

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux organique

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux fossile

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○



Lieu de naissance : Reizh - Archipel des Tri-Sweszörs - Urbain

Historie

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire - Rumeur - Solitude

Noble continental, Muhamad provient des lointaines terres du Sud, bien au delà des mers et des chaînes montagneuses. Eduqué et entraîné aux Arts de l'Infiltration, il fut chargé d'une mission bien précise par son Sultan. Mais nul ne sait vraiment ce qui l'a amené sur l'Archipel, ni par quel miracle il y est parvenu... Aujourd'hui, il parcourt les routes de Tri Kazel sous le titre de marchand itinérant, pris à tort pour un metisse Tarish, ce dont il s'est fort bien accommodé.

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Prudent

Défaut : Fier

Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 5

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 400

Faits marquants : - son arrivée sur la péninsule (naufage?) - ses "amnesies" - ses rencontres...

