

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Muhàmad L'Hashàshi(...)

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,  
- nany (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

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○



## Histoire

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

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 (nauffrage?) - ses "amnesies" - ses rencontres....