

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Arbogast**

Joueur : Yann

Sexe : H Âge : 26 Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Érudit**

Description : Fin, la peau très claire et le cheveux long et sombre. Il a un air un peu maladif et le regard un

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 3

Créativité : 2

Raison : 5

Idéal : 2

### Avantages

Lettré

### Désavantages

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:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc : Traditions demorthèn 6

Disc : Légendes 6

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : 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 : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 4/3 Def : 13 Rap : 6

⊕ Offensive

Att : 6/5 Def : 11 Rap : 6

⊕ Défensive

Att : 2/1 Def : 15 Rap : 6

⊕ Rapide

Att : 4/3 Def : 11 Rap : 8

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 6

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

vêtements de voyage

10 daols d'argent

nombreux livres

matériel d'écriture

## ⊕ 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



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

## Historie

Classe sociale : Artisan

Revers : Adversaire - Solitude

Il est le seul survivant de sa famille mais le traumatisme a été tel qu'il n'a jamais pu vraiment expliquer ce qu'il avait vu. Depuis il a une obsession, comprendre. Il ne satisfait pas comme les autres habitants de la péninsule de survivre. Il veut comprendre quels sont ces dangers assez peu connus, il veut savoir pourquoi il est le seul à avoir survécu. Cet érudit s'intéresse donc a beaucoup de choses inutiles selon certains de ses collègues: occultisme, légendes et mystères demorthen sont ses sujets de recherches. Il dédaigne le Temple comme la magience, qui rejettent catégoriquement la plupart de ces mystères à leur manière. Il est donc constamment à la recherche de nouveaux ouvrages ou de contacts pouvant lui apporter des informations. C'est un compilateur émérite et il garde un esprit agile même(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Réfléchi

Défaut : Rigide

## Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 5

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : Il est capable de sortir de sa demeure-bibliothèque pour aller collecter lui même les informations, y compris aller dans une forêt seul s'il le faut. il a fait son service d'ordre, et il s'y est fait un ennemi notable en la personne d'un noble qui s'amusait de son obsession, qui le poussa à s'aventurer avec un equipe de nobliaux dans une zone réputée dangereuse. Il fut le seul à s'en sortir avec le nobliau mais ce dernier en garde une cicatrice profonde: physique mais moral puisque c'est lui qui fut blâmé par les chefs et cela le suit toujours aujourd'hui entachant définitivement son nom(...)

