

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Arsan Sharshez**

Joueur : **Le Goumi**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Tarish**

Métier : **Espion**

Description : Peau mate, yeux verts tirant sur le doré, cheveux cuivrés mi longs, beauté captivante, moustache

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **3**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Beau

Bonne vue

Instinct de survie

Désavantages

Ennemi

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Sens aiguisés 6

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Arc dom : 2
 Épée courte dom : 2
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 5/8 Def : 13 Rap : 8
 ⊕ Offensive
 Att : 7/10 Def : 11 Rap : 8
 ⊕ Défensive
 Att : 3/6 Def : 15 Rap : 8
 ⊕ Rapide
 Att : 5/8 Def : 11 Rap : 10
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 15 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :




Cotte de cuir (1)



Équipement

Vêtements usés, bottes de bonne fact(...)
 Carquois, flèches x12 , couteau
 besace, nécessaire de voyage, gourde(...)
 Corde 5M, Grappin
 Sac de couchage, gant et pain de sav, (...)
 Briquet à silex
 Cape à capuche
 Bandage x1
 210db 27da

Trésor

○  Braise
 ○  Azur
 ○  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



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Urbain

🌀 Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Solitude

Arsan vient d'une famille tarish sédentaire et bourgeoise d'Osta-Baille. Captivé depuis tout petit par les récits de son grand-père sur l'arrivée de la communauté Tarish en Tri-Kazel et notamment leur confrontation face au Feondas et éduqué uniquement avec les plus hautes familles d'Osta-Baille, Arsan développe un sens des responsabilités vis à vis des enjeux de Tri-Kazel. Petit à petit dégoûté par le mode de vie confortable qu'ont choisis ses parents et captivé par sa rencontre avec un enfant de Neven, Arsan prend la décision de couper les ponts avec sa famille et de rejoindre les rangs d'une organisation secrète d'espionnage implantée à Osta-Baille.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Intuitif

Défaut : Inconstant

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : Lors de son rattachement au Murmure, Arsan bénéficie d'un entraînement avancé dans les armes et la rhétorique. Le but principal de leur organisation est de consolider le lien entre Reizh et Taol Kaer. Faisant partie d'une promotion de 4 jeunes du même âge que lui, ils partent sur les routes de Reizh sous couverture. Mais lors du voyage de retour où chacun devaient suivre une route différente, ses 3 compagnons meurent dans des circonstances qui restent encore à éclaircir. Seul, coupé de sa famille et de ses compagnons, sa dernière mission le pousse à enquêter sur la mort de deux Demorthen qui pourrait être rattaché à des actions du Temple en Taol Kaer...(…)

