

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Pàl**

Joueur : _____

Sexe : **H** Âge : **19** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Malandrin**

Description : **Pàle, de taille moyenne avec une musculature sec**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **1**

Créativité : **5**

Raison : **4**

Idéal : **2**

Avantages

Leste

Rapide

Désavantages

Lent desprit

Phobie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●●●+(EMP:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Furtivité 6

Disc : Mimétisme 6

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●○○+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●●●+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

●●●●○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 5/7 Def : 11 Rap : 5

⊕ Offensive

Att : 8/10 Def : 8 Rap : 5

⊕ Défensive

Att : 2/4 Def : 14 Rap : 5

⊕ Rapide

Att : 5/7 Def : 8 Rap : 8

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

Blank lines for equipment entries.

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

Blank lines for artifact entries.

⊕ Arts de combat

Blank lines for combat arts entries.

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 9 / 9



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 d'Osta-Baille - Urbain

🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers :

Pâl a grandi dans les rues d'Osta-Baille où il rapidement appris à s'adapter et à ruser pour sa survie. Il a d'abord joué les marioles pour une bande de mécréants qui se servaient de son jeune âge pour distraire les passants le temps de les détrouser, ou les gardes un peu trop zélés. A l'adolescence, n'étant pas des plus doué pour le vols à la tire, sa "bande" l'a abandonné. Il s'est alors décidé de faire ce qu'il faisait le mieux : jouer la comédie, montant des arnaques en se faisant passer pour quelqu'un d'autre, lui permettant ainsi de subtiliser de quoi manger. C'est ainsi qu'un été il est tombé sur Volomyr, le chef d'une troupe Tarish de théâtre itinérant qui a décidé de le prendre sous son aile afin de lui apprendre à perfectionner son art(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Libre

Défaut : Insensible

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 1

Doute : 4

Culpabilité : 2

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

Faits marquants : Pâl vient de faire la connaissance de Volomyr, charismatique chef Tarish d'une troupe de théâtre itinérant qui se servent de leurs spectacles comme couverture pour monter leur combines. Pâl n'a pas encore fait ses preuves et doit parvenir à réussir l'épreuve imposée par Volomyr pour faire partie de la troupe.

