

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Orulan**

Joueur : **Benjamin**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Osag**

Métier : **Malandrin**

Description : **taille moyenne, cheveux courts, barbe rasée**

### Voies

Combativité : **1**

Empathie : **5**

Créativité : **3**

Raison : **4**

Idéal : **2**

### Avantages

Charismatique **x2**

Intuitif

Leste

Lettre

### Désavantages

Dépendance

Phobie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●OOOO+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●OOOO+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●OO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

OOOOO+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●OOOO+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

●●●OO+(CRÉA:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

OOOOO+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●OOOO+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom: 1

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

\_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 2/1 Def: 15 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 4/3 Def: 13 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: 0/-1 Def: 17 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 2/1 Def: 13 Rap: 8
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 17 Rap: 6

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ⊕ 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: 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



## Histoire

Lieu de naissance : Gwidre - Région de Gorm Caladh - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers : Solitude

Drulan, fils d'un potier, n'a vu de son père que sa tristesse et sa fuite dans l'alcool durant toute sa jeunesse, suite au décès de sa femme lors de l'accouchement. Il a du apprendre a subvenir a ses besoins et a celui de son père par tous les moyens, et découvrit que le meilleur moyen pour cela était dans une forme douteuse de rapine: l'arnaque et l'escroquerie. Cela lui permettait, sans violence, usant de son assurance et de son charme, d'obtenir ce qu'il souhaitait. si une arnaque échoue, il considère qu'elle n'était pas assez bien étudiée.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

TRAUMA : ●●●○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○  
Endurcissement: ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Pessimiste

## Travers

Passion : 1

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 2

 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : A la suite d'une escroquerie qui a échoué, le constable du bourg, pour lui apprendre les conséquences de ses actes, a condamné son père a la décapitation, forçant le jeune Drulan a regarder son père mourir.

Depuis ce jour, a chaque fois qu'il voit du sang, il repense a ce moment et aux conséquences de son acte.

