

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Drulan**

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 0000**

Critique **-3 0000**

Agonie **0**



Vigueur: **9**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

**00000+(CRÉA:3)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

**00000+(COMB:1)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

**00000+(EMP:5)**

Bonus: **+1** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

**00000+(RAI:4)**

Bonus: **+1** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

**00000+(RAI:4)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

**00000+(EMP:5)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthen

**00000+(EMP:5)**

Bonus: **+1** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

**00000+(RAI:4)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

**00000+(RAI:4)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

**00000+(IDÉ:2)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

**00000+(COMB:1)**

Bonus: **+1** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

**00000+(EMP:5)**

Bonus: **+3** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

**00000+(CRÉA:3)**

Bonus: **+2** Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

**00000+(RAI:4)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

**00000+(COMB:1)**

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

**00000+(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

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
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 échouée, 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.

