

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Herulf Westmar

Joueur : Manutoucru

Sexe : H Âge : 20 Peuple : Tarish

Métier : Artisan

Description : Teint buriné par le voyage, yeux gris-verts. Peureux mais doué de ses mains

### Voies

Combativité : 1

Empathie : 3

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 3

### Avantages

Leste

Ouïe fine

Lettre

Nez fin

### Désavantages

Dépendance

Douillet

Malchanceux

Pauvre

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●●+ (CRÉA: 5)

Bonus : Malus :

Disc : Serrurerie 6

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○○+ (COMB: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●○○○○○+ (EMP: 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○○+ (RAI: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○○+ (RAI: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○○+ (EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

○○○○○○+ (EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○○+ (RAI: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○○+ (RAI: 3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○○+ (IDÉ: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●○○○+ (COMB: 1)

Bonus : +1 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○○+ (EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○○+ (CRÉA: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●●+ (RAI: 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Médecine 6

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○○+ (COMB: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●○○○○+ (EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Marteau d'artisan dom : 2

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

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

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

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 2/1 Def : 12 Rap : 4



Offensive

Att : 5/4 Def : 9 Rap : 4



Défensive

Att : -1/-2 Def : 15 Rap : 4



Rapide

Att : 2/1 Def : 9 Rap : 7



Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 4

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de cuir (1)



## Équipement

Corde \_\_\_\_\_

Ficelle \_\_\_\_\_

Pierre à feu \_\_\_\_\_

Carte \_\_\_\_\_

Gourde \_\_\_\_\_

Trousse de médecine \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## Artefact

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## 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 : 9 / 9



## 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 : Taol-Kaer - Île aux Cairns - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers :

Il est né sur une île où il a passé pas mal de temps entre les voyages de sa famille. Il apprend l'artisanat au près des siens et s'avère être très doué. Il est apprenti au sein de la famille et sert les intérêts du groupe jusqu'au jour où il décide que sa vie n'a pas vocation à être attachée à celle des autres. Il décide donc de quitter sa famille et de continuer sa vie de son côté.

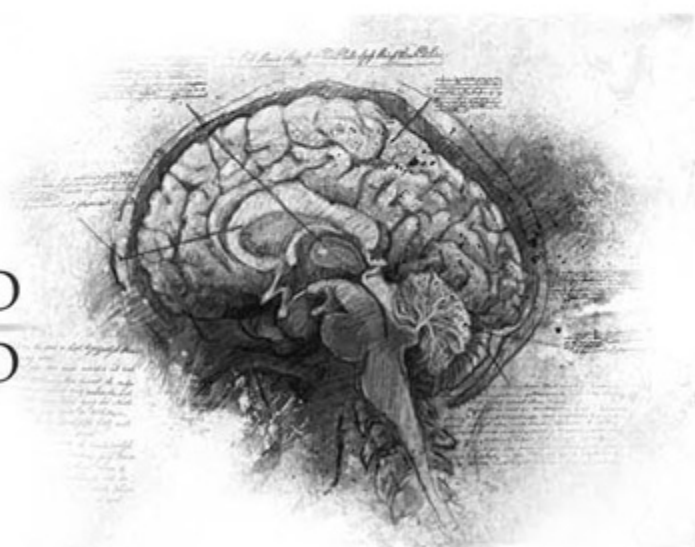
## Santé mentale

Résistance mentale : 8

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO
Endurcissement :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO

Désordre : Confusion mentale Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Drôle

Défaut : Peureux

## Travers

Passion : 1

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 3

 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Sa décision de quitter sa famille et de voyager seul l'a mis en froid avec elle. Il n'a pas vu sa famille depuis un mois ce qui n'était jamais arrivé. Épris de liberté, il entreprend de s'en sortir seul avec son artisanat et ce choix n'est pas accepté par les membres de sa familles. Il a maintenant le sentiment qu'il ne pourra plus jamais revenir parmi les siens.

