

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Jan Borthwick**

Joueur : **Corentin**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Malandrin**

Description : Jan est un homme de 23 ans grand (1m85) et d'une corpulence moyenne. Il a des cheveux mi-long d'

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **4**

Raison : **2**

Idéal : **1**

### Avantages

Allié isolé

Charismatique

Chanceux

### Désavantages

### 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: 4)

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: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI: 2)

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: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

00000+(RAI: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB: 3)

Bonus : Malus :

Disc : Évasion **6**

Disc :

Disc :

### Relation

00000+(EMP: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA: 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

00000+(EMP: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 5/4 Def : 12 Rap : 8
- ⊕ Offensive  
Att : 7/6 Def : 10 Rap : 8
- ⊕ Défensive  
Att : 3/2 Def : 14 Rap : 8
- ⊕ Rapide  
Att : 5/4 Def : 10 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 8

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)






## Équipement

Corde (2m) \_\_\_\_\_  
 Briquet à Silex \_\_\_\_\_  
 Sac de couchage \_\_\_\_\_  
 Pieds de Biche \_\_\_\_\_  
 Trousse de Précision \_\_\_\_\_  
 Lanterne à Huile \_\_\_\_\_  
 Huile (1L) \_\_\_\_\_  
 Botte de Marche \_\_\_\_\_  
 Ceinture de Cuir \_\_\_\_\_  
 Bré de Lain \_\_\_\_\_

Chemise en Lain \_\_\_\_\_  
 Cape en Laine \_\_\_\_\_  
 Sac à Dos \_\_\_\_\_  
 Besace \_\_\_\_\_  
 Outre en Peau (2L) \_\_\_\_\_  
 Cotte de Cuir \_\_\_\_\_  
 Dague (x4) \_\_\_\_\_

## Trésor

-  Braise
-  Azur
-  Givre

## Objets précieux

## Artefact

## Arts de combat

## Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

## Rindath



Score : 12 / 12

### 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 : Paysan

Revers : Séquelle

Enlevé à sa famille alors qu'il n'était qu'un nourrisson, Ian grandit dans un orphelinat de la ville de //. Souvent livré à lui même, il observe les va et vient des badots du modeste quartier Est de la ville avec mélancolie. Ian fantasme une vie loin de l'orphelinat et des préceptes bien trop ennuyeux qu'on lui assène. Vers 8 ans, la curiosité animé par son désir de choisir une autre voie que celle qu'on lui destine, le mène à effectuer quelques missions pour la guilde des voleurs, d'abord en tant que guetteur. L'adrénaline que lui procure ces moments, pourtant presque innocent aux vues des sombres affaires qui se trames dans la guilde, l'attire de plus en plus vers les ombres. Des années plus tard, un soir d'automne, alors que la ville s'endort et qu'il rentre à l'orphelinat, Ian est alerté par le silence presque(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Intuitif*

*Défaut : Immoral*

## 🌀 Travers

*Passion* : 3

*Subversion* : 4

*Émotivité* : 5

*Doute* : 2

*Culpabilité* : 1

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

Faits marquants : Ian a côtoyé une guilde de voleurs pendant toute sa jeunesse. À 17 ans, il a été confronté à un meurtre dont il a été accusé à tort, ce qui l'a poussé à se cacher et à agir dans l'ombre.

