

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Ean**

Joueur: **Esteren**

Sexe: **H** Âge: **20** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Combattant à distance**

Description: **Ean est un jeune homme déterminé dans ses actes. Une fois sa décision prise, rien ne peut l'arrêter.**

### Voies

Combativité: **5**

Empathie: **2**

Créativité: **3**

Raison: **4**

Idéal: **1**

### Avantages

**Leste**

### Désavantages

**Ennemi**

**Traumatisme**

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●○○○○+(COMB: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

●●●●○+(EMP: 2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●●○○○+(RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

○○○○○+(RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

○○○○○+(RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●●●●○+(RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

○○○○○+(IDÉ: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

●○○○○+(COMB: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●●●○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

○○○○○+(CRÉA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

○○○○○+(RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus: Malus:

Disc: Arcs

6

Disc:

Disc:

### Voyage

●○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:





## Armes

Arc dom : 2  
 Épée courte dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 6/10 Def : 12 Rap : 7  
 ⊕ Offensive  
 Att : 8/12 Def : 10 Rap : 7  
 ⊕ Défensive  
 Att : 4/8 Def : 14 Rap : 7  
 ⊕ Rapide  
 Att : 6/10 Def : 10 Rap : 9  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 14 Rap : 7

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

Un sac avec du matériel de voyage : \_\_\_\_\_

Outils de crochetage \_\_\_\_\_

Longue-vue \_\_\_\_\_

Plusieurs couteaux \_\_\_\_\_

## ⊕ 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 : 10 / 10


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 de Tulg - Urbain

## Historie

Classe sociale : Artisan

Revers :

Ean est né à Tulg Naomh, la capitale du duché de Tulg, où ses parents tiennent une tannerie très réputée. Le jeune garçon montra rapidement une certaine habileté dans le tir à l'arc et accompagna très tôt son père dans ses expéditions en pleine nature, afin d'alimenter le commerce familial en peaux de qualité. Mais Ean aspirait à autre chose et la vie citadine lui fit rapidement découvrir une manière très différente d'user de son habileté naturelle. Au début, il agissait surtout par désœuvrement, jouant des tours pendables ou espionnant des conversations qui ne le concernaient pas. Il prit goût au risque tout en redoublant de prudence et de méfiance, au fur et mesure qu'il découvrait certaines vérités peu ragoûtantes sur des gens apparemment respectables. Il développa un certain cynisme et, de(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérant

Défaut : Peu fiable

## Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 105

Faits marquants : Une nuit, alors qu'il était à la recherche d'un indice sur des livraisons suspectes, Ean surprit l'échange entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication et le transport de fonds. Il ne faisait nul doute que la discussion visait le détournement d'une importante somme de daols.

Hélas, Ean se fit démasquer et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au courroux du chevalier corrompu. Il

s'enfonça dans les montagnes, ne laissant derrière lui qu'une note évasive à ses parents, pour finalement arriver dans

le village de Melwan. Depuis sa cachette, il rumine la manière dont il pourra faire chuter le chevalier corrompu...(...)

