

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Jan Borthwick

Joueur : Corentin

Sexe : H Âge : 23 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Malandrin

Description : 1m85 corpulence moyenne. Un visage calme mais effrayant avec une cicatrice sur le côté gauche

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.

●●000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●●●+(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

●0000+(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

●●●00+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc : Évasion 6

Disc :

Disc :

Relation

●●●00+(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

●0000+(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 :
 _____ 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) _____
 Bottes de Marche _____
 Ceinture de Cuir _____
 Braie en Lin _____

Chemise en Lin _____
 Cape en Laine _____
 Sac à dos _____
 Besace _____
 Outre d'eau (2L) _____
 Cotte de Cuir _____
 Dague (x4) _____

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 : 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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Urbain

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle

Sans famille, Ian a grandi dans un orphelinat. Pendant sa jeunesse il a côtoyé une guilde des voleurs et a développé de la sympathie pour eux au point de les aider à plusieurs reprises. Il commence par faire le guet pour la guilde puis commet des vols à la tire etc... À 17 ans, il est victime d'un quiproquo qui le désigne comme coupable d'un meurtre, il décide alors de se cacher et de vivre une vie dans l'ombre.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Confusion mentale** 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 : La famille de Ian a été victime d'un massacre mais il n'en a aucun souvenir. Il s'est lié à une guilde de voleurs. À 17, un quiproquo le pousse à vivre caché et devenir malandrin.

