

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Cherian**

Joueur : **Cameron**

Sexe : **H** Âge : **28** Peuple : **Tarish**

Métier : **Magientiste**

Description : **Tall, fit, with a nose that was broken and set improperly**

### Voies

Combativité : **2**

Empathie : **1**

Créativité : **5**

Raison : **4**

Idéal : **3**

### Avantages

Vif d'esprit **x2**

Chanceux

Lettre

### Désavantages

Ennemi

Maladroit

### État de santé

Bon **00000**

Moyen **-1 00000**

Grave **-2 00000**

Critique **-3 00000**

Agonie **0**



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : +3 Malus :

Disc : Utilisation d'artefacts **6**

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●●○○○+(RAI:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Machinerie magientiste **6**

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

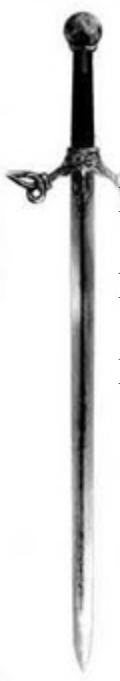
○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Marteau d'artisan dom : 2  
 Bâton dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 3

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 3/2 Def: 9 Rap: 3
- ⊕ Offensive  
Att: 6/5 Def: 6 Rap: 3
- ⊕ Défensive  
Att: 0/-1 Def: 12 Rap: 3
- ⊕ Rapide  
Att: 3/2 Def: 6 Rap: 6
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 12 Rap: 3

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Écu Hilderin (1)  
 Cotte de cuir (1)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



# ⊕ 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 : 8 / 8



# 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 : Noblesse

Revers : Adversaire - Pauvreté

Was in the process of learning magience and artificery when he was robbed and some very important family belongings were stolen, he completed his studies to try and gain the knowledge and ability to take revenge on the robber, who is a long-time enemy of his family

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Débrouillard**

**Défaut : Abstraction**

## 🌀 Travers

**Passion : 2**

**Subversion : 5**

**Émotivité : 1**

**Doute : 4**

**Culpabilité : 3**

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 40 Total : 100

Faits marquants : Decided to learn magience to help explore things his tribe would find in their wanderings

