

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Gozpin Barrick dit le "ai"(...)

Joueur : Adri

Sexe : H Âge : 20 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Malandrin

Description : Nain voleur

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 5

Créativité : 3

Raison : 1

Idéal : 2

### Avantages

Leste

### Désavantages

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 : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Vol à la tire

Disc :

Disc :

### Érudition

● ● ● ● ● + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

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

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 7/4 Def: 12 Rap: 9
- ⊕ Offensive  
Att: 9/6 Def: 10 Rap: 9
- ⊕ Défensive  
Att: 5/2 Def: 14 Rap: 9
- ⊕ Rapide  
Att: 7/4 Def: 10 Rap: 11
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 9

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cotte de cuir (1)






# ⊕ Équipement

Bague en or (héritage familial)

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ 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: 6 / 6

# ⊕ 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 : Reizh - Extrême-Est de Tri-Kazel - Urbain

Classe sociale : Bourgeois

Revers :

Jozpin est issu de la petite bourgeoisie naine. Rejeté jeune parce qu'il était imberbe, il a dû survivre grâce au vol à la tire (ce qui a eu pour résultat un rejet encore plus prononcé.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérant

Défaut : Buté

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 15 Total : 100

Faits marquants : Sa discrimination lui a donné depuis toujours l'envie de s'échapper de sa cité naine, l'équivalent pour lui d'une prison de verre. Intrigué par le groupe de voyageurs, il voit en eux l'opportunité de résoudre le mystère qui ronge son peuple ainsi que de regagner l'estime de ses pairs.

