

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Azrak**

Joueur: **Tzagar**

Sexe: **H** Âge: **22** Peuple: **Tarish**

Métier: **Barde**

Description: **Grand svelte cheveux mi long brun yeux vert**

### Voies

Combativité: **1**

Empathie: **5**

Créativité: **4**

Raison: **3**

Idéal: **2**

### Avantages

Charismatique

### Désavantages

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

○○○○○+(COMB: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●●●●○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

○○○○○+(IDÉ: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

○○○○○+(COMB: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●●●●○+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Charme

6

Disc:

Disc:

### Représentation

●●●●○+(CRÉA: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Instrument de musique 6

Disc:

Disc:

### Science

○○○○○+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

●●●●○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



# Armes

dom: 2  
 dom:  
 dom:  
 dom:  
 dom:

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 1/4 Def: 13 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 3/6 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: -1/2 Def: 15 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 1/4 Def: 11 Rap: 8
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 15 Rap: 6

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :



# 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 : 10 / 10

# 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



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Urbain

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers : Solitude

Bercé entre les représentations, la musique et les voyages entre chaque ville, Azrakh se tourna rapidement vers le luth et la poésie et fut intégré à la troupe itinérante où il est né. Curieux des légendes et récit d'aventures il aime à se plonger dans les écrits des régions qu'il visite afin d'étoffer ses représentations. C'est à cause de cela que les mystères des miracles de l'unique le fascinaient et le pousseront à s'aventurer en Gwidre.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Poète*

*Défaut : Bavard*

## 🌀 Travers

*Passion* : 1

*Subversion* : 4

*Émotivité* : 5

*Doute* : 3

*Culpabilité* : 2

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

Faits marquants : Les routes ne sont hélas pas toujours sûres et bien que certains coupe-jarrets peuvent se contenter de quelques pièces et représentations à l'œil, certains n'assouissent leurs plaisirs que dans le carnage. Une certaine nuit Azrakh entend encore les hurlements de douleurs de ses anciens compagnons tombant sous les coups d'épée ou brûlant dans leurs tentes.

