

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Oran**

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : **H** Âge : **25** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Commerçant**

Description : **Châtain, cheveux mi-longs, fine barbe, taille moyenne**

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **4**

Créativité : **1**

Raison : **4**

Idéal : **3**

### Avantages

Aisance financière 2

Intuitif

Chanceux

### Désavantages

Esprit faible

Myope

### 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 : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●○○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:4)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●●+(EMP:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Baratin 6

Disc : Persuasion 6

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●○+(EMP:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Bâton

dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 4/2 Def : 13 Rap : 7

⊕ Offensive

Att : 5/3 Def : 12 Rap : 7

⊕ Défensive

Att : 3/1 Def : 14 Rap : 7

⊕ Rapide

Att : 4/2 Def : 12 Rap : 8

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



# Équipement

- Pantalon de laine : 5 dB

- Chemise de lin : 3 dB

- Tunique de laine : 6 dB

- Ceinture de cuir : 4 dB

- Bottes de marche : 8 dB

- Cape de laine à fourrure : 1 dA

- Sacoche de cuir : 6 dB

- Sac à dos : 1 dA

- Carnet vierge (50 pages) : 1 dG

- 10 feuilles de parchemin : 10 dB

- Plume : 1 dB

- Flacon d'encre noir : 4 dB

- Lampe à huile (4h / litre) : 4 dB

- 1L d'huile : 4 dB

# Trésor

0



Braise

0



Azur

5



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



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

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Séquelle

Oran est né dans une famille bourgeoise du comté de Merlen. Il apprit facilement à lire, écrire et compter et apprit également rapidement la valeur de l'argent au sein de sa famille et de son entourage. Intuitif dans ses relations, il était très apprécié de son entourage. Cependant, il ne voyait que peu de possibilité d'avenir et continua sur les traces de ses parents en devenant marchand après son service d'ost. Désireux de voyager, il alla vendre ses marchandises diverses et variées, souvent rachetées à des artisans locaux, dans d'autres villages du duché de Tulg. Son contact avec les artisans lui permit d'acquérir une petite connaissance sur divers types d'artisanat, mais également et surtout une capacité à évaluer la valeur des objets. Loin de lui l'idée de s'attirer une mauvaise réputation(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Réceptif**

**Défaut : Esprit étriqué**

## 🌀 Travers

**Passion : 3**

**Subversion : 1**

**Émotivité : 4**

**Doute : 4**

**Culpabilité : 3**

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

**Faits marquants :** Durant l'un de ses voyages, il se perdit dans la forêt après une mauvaise chute sur un terrain escarpé et glissant. Il se blessa sérieusement à l'épaule, mais finit par retrouver le chemin d'un hameau où il se fit soigner, laissant une cicatrice sur son épaule droite.

