

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 :

Magie

○○○○○+(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



Historie

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

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.

