

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Docwyn**

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

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

Métier : **Érudit**

Description : Cheveux longs, brun, très légère barbiche

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 1

Créativité : 4

Raison : 5

Idéal : 3

### Avantages

Aisance financière 2

Vif desprit

Lettré

### Désavantages

Douillet

Esprit faible

### 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:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Géographie 6

Disc : Politique 6

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:5)

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:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

dom :  
dom :  
dom :  
dom :  
dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 3/2 Def : 11 Rap : 3
- ⊕ Offensive  
Att : 5/4 Def : 9 Rap : 3
- ⊕ Défensive  
Att : 1/0 Def : 13 Rap : 3
- ⊕ Rapide  
Att : 3/2 Def : 9 Rap : 5
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 3

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000




## Armures :



## ⊕ Équipement

- Chemise de lin : 3 dB
- Robe de lin : 6 dB
- Gilet de fourrure : 8 dB
- Ceinture de cuir : 4 dB
- Bottes de marche : 8 dB
- Cape de laine : 6 dB
- Bourse : 1 dB
- Besace : 6 dB
- Carnet vierge (50 pages) : 1 dG
- Plume : 1 dB
- Carte de la région : 1 dA
- 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 : 7 / 7



## 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

## Historie

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Violence

Docwyn est né dans le bourg de Merlen dans une famille bourgeoise. Grâce à son aisance financière, il put faire des études et devint ainsi rapidement lettré. Il étudia également les sciences et bon nombre de sujets, mais principalement la géographie et la politique. Ses compétences en géographie lui permirent d'avoir également certaines notions en cartographie. Plutôt renfermé dans les livres, les relations avec autrui l'intéressaient peu. Cependant, vivre en ville en tant que bourgeois demande rapidement d'avoir quelques relations. Il apprit donc ainsi à faire des efforts avec les autres, ce qui ne l'empêchait d'éviter les discussions s'il le pouvait. Son service d'ost lui apprit quelques notions de combat, mais rien qui ne passionnait vraiment le jeune garçon. Il apprit tout de même un peu de pratique(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 8

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Logique

Défaut : Abstraction

## Travers

Passion : 2

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 5

Culpabilité : 3

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : C'est lors d'une des rares sorties du château, qu'il s'arrêta sur la place publique. Un malandrin coupable de meurtre avait été condamné à mort. Le spectacle de la potence le marqua énormément par la suite.

