

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Docwyn**

Joueur : _____

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

Métier : **Érudit**

Description : Cheveux longs, brun, traits légers 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



Historie

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

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.

