

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Dasha le Magnifique**

Joueur : **Olivier**

Sexe : **H** Âge : **33** Peuple : **Tarish**

Métier : **Malandrin**

Description : Un petit malfrat, sous couvert de jongleur, à la recherche d'une reconversion tardive dans la M

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 3

Créativité : 5

Raison : 4

Idéal : 1

### Avantages

Allié influent

Lettré

### Désavantages

Obtus

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc : Furtivité

6

Disc :

Disc :

### Érudition

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc : Évasion

6

Disc :

Disc :

### Relation

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arbalète dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 2/2 Def : 12 Rap : 5
- ⊕ Offensive  
Att : 5/5 Def : 9 Rap : 5
- ⊕ Défensive  
Att : -1/-1 Def : 15 Rap : 5
- ⊕ Rapide  
Att : 2/2 Def : 9 Rap : 8
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 15 Rap : 5

## 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 : 3 / 3

### ⊕ 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 : Reizh - Région de Boischandelles - Urbain

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Adversaire - Violence - Solitude

Ayant vécu toute sa vie sur les routes, fuyant d'une ville à l'autre les conséquences de ses méfaits, Pasha se retrouve à 35 ans sans rien qui lui appartienne, enfermé dans les geôles d'une victime un peu trop coriace. L'homme en question, mystérieux et masqué, appartient à un certain groupe se souciant des avancées de la Magience dans la société. Il propose à Pasha un marché; de se reconvertir dans le cirque, comme couverture, d'abord; et de voler les secrets Magientistes pour le compte de cette société, ensuite. A la clé, non seulement la liberté, mais peut-être aussi la richesse... C'est ainsi que naît le cirque de Pasha, dit "le magnifique", personnage haut en couleurs, jongleur et chanteur, et à ses heures perdues, un peu voleur, car il ne faut pas perdre la main...(…)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : menteur

## 🌀 Travers

Passion : 2

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 4

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 50 Total : 100

Faits marquants : Quelques semaines passées dans un cachot, peuvent donner le temps de réfléchir à son avenir.

