

# 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

Lettre

### 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

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc : Furtivité

6

Disc :

Disc :

#### Érudition

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

●0000+(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

●●●00+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

●●●●0+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc : Évasion

6

Disc :

Disc :

#### Relation

●●000+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

●●●00+(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

●●000+(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



## 🌀 Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Région de Boischandelles - Urbain

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.

---

---

---

---

---

---

---