

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Esrin**

Joueur : **Pierre**

Sexe : **H** Âge : **22** Peuple : **Osag**

Métier : **Combattant à distance**

Description : "Chasseur", assassin, voleur, opportuniste.

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **4**

Raison : **2**

Idéal : **1**

### Avantages

Bonne santé

Fort x2

Lettré

### Désavantages

Lent desprit

Obtus

Traumatisme x2

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

OOOOO+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●●O+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

OOOOO+(RAI: 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

OOOOO+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●OOOO+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

OOOOO+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●OOO+(RAI: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

OOOOO+(IDÉ: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●OOO+(COMB: 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●OOO+(EMP: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

OOOOO+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

OOOOO+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Arcs

6

Disc :

Disc :

### Voyage

OOOOO+(EMP: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Epée longue droite Osag dom : 3

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 12/12 Def : 10 Rap : 8

⊕ Offensive  
Att : 14/14 Def : 8 Rap : 8

⊕ Défensive  
Att : 10/10 Def : 12 Rap : 8

⊕ Rapide  
Att : 12/12 Def : 8 Rap : 10

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 8

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier Osag (1)

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

Casque cagoulé en cuir

2 crayons

Bottes de cuir clouté

Hachette

Gants de cuir renforcé

Gourde

Carquois (20 flèches)

Cape de fourrure (loup gris)

Carquois (20 flèches)

Matériel de cuisine

Dépeceur

Briquet

Vêtements de rechange

10 feuilles de papier

## ⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

## ⊕ Arts de combat

Attaque sournoise

Archerie

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath



Score : 12 / 12

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 : Taol-Kaer - Terres de Déas - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Noblesse

Revers : Violence

Né à Asag, village proche du Pont des Brumes, en Taol Kaer. Fils du chef Lorr, éduqué et formé pour devenir chef de tribu. Proche de son frère Alar, grand guerrier maniant la claymore. A ses 20 ans, Esrin rentrait d'un voyage au Col de Lochre. A son retour, le village était en flammes. Il a retrouvé les cadavres de ses parents. Il a eu le temps de sortir le corps de son père des flammes avant que la maison de bois ne s'effondre. Il a également retrouvé le corps de son frère sur la place du village, percé d'une flèche dans le dos, une dans l'épaule et la gorge perforée. Il s'est enfui, entrant dans une communauté de chasseurs avec qui sa tribu traitait. Il a enquêté auprès des villages voisins, sans rien trouver. Il est resté parmi les chasseurs pendant un mois avant de prendre la route vers Aelwyd Saogh.(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Hallucination**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 9

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Peu entravé**

**Défaut : Rebelle**

## 🌀 Travers

**Passion : 5**

**Subversion : 4**

**Émotivité : 3**

**Doute : 2**

**Culpabilité : 1**

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Enfance dans la noblesse d'une tribu. Massacre de sa famille. Survie parmi des chasseurs. Départ pour Aelwyd Saogh. Premier assassinat pour de l'argent (un bourgeois qu'il avait vu frapper un domestique). Entraînement complémentaire dans un réseau de voleurs d'Aelwyd Saogh. Assassinats et réputation en hausse, donc départ.

