

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

Lettre

Désavantages

Lent desprit

Obtus

Traumatisme x2

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 000000

Critique -3 000000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Arcs 6

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(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

O



Braise

O



Azur

O



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





Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Terres de Déas - Rural

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

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.

