

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Gauvaro

Joueur : matou

Sexe : H Âge : 35 Peuple : Tri-Kazel

Métier : ermite

Description : colosse, longs cheveux gris et barbe de même, visage ravagé par diverses cicatrices, yeux noirs

Voies

Combativité : 5

Empathie : 1

Créativité : 2

Raison : 3

Idéal : 4

Avantages

Fort x2

Désavantages

Ennemi

Laid

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Combat à mains nues 6

Disc : Épées 6

Disc :

Discrétion

OOOOO+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●OOO+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

OOOOO+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●OOOO+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●O+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

OOOOO+(IDÉ:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●OOOO+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

OOOOO+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●OO+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

- Dague, poignard, couteau dom : 1
- Lance courte, épieu dom : 2
- Epée longue droite Osag dom : 3
- Glaive continental dom : 2
- _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- Standard
Att : 12/7 Def : 9 Rap : 6
- Offensive
Att : 14/9 Def : 7 Rap : 6
- Défensive
Att : 10/5 Def : 11 Rap : 6
- Rapide
Att : 12/7 Def : 7 Rap : 8
- Mouvement
Att : 0/0 Def : 11 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000




Armures :

- Écu Hilderin (1)
- Cotte de cuir clouté (2)
- Armure de plaques (4)



Équipement

Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Combat à 2 armes

Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 12 / 12



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 - Duché de Tulg - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Rumeur - Violence - Solitude

Glyndwr, fils cadet du seigneur de Terkhên, autrefois brillant chevalier et membre gradé de l'ordre hilderin, aujourd'hui ermite aux alentours du village de Dearg. Fut envoyé en mission à la tête d'un détachement de cinq chevaliers de l'ordre dans un village apparemment en proie à la menace féonde. Commença à nourrir des soupçons à l'encontre des villageois après la prise de contact, appréhendant un pacte des habitants avec un drein. Connue au sein de l'ordre pour être un extrémiste de la chasse au féond, il ne reculait devant rien pour connaître les origines des troubles qui avaient attiré l'œil de l'ordre sur le village, ce qui lui attira rapidement l'inimitié des locaux. Quant aux chasses pour déterminer la présence effective de féondas, elles se révélèrent fructueuses mais l'ennemi n'apparut(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Contrôle de ses émotions*

Défaut : Rigide

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 4

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

Faits marquants : *L'ordre hilderin retient qu'il a mené à accompli plus d'une trentaine de missions et vaincu presque autant de féondas dont au moins trois dreins, mais ne spécifie pas les moyens employés.*

