

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Garath**

Joueur: **Alexandre**

Sexe: **H** Âge: **23** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Demorthèn**

Description: **1,69 m, cheveux noirs, yeux gris, teint pâle**

Voies

Combativité: **4**

Empathie: **5**

Créativité: **2**

Raison: **3**

Idéal: **1**

Avantages

Intuitif

Désavantages

Phobie

Traumatisme

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: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●0000+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

●●●●●+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Méditation 6

Disc: Sigil Rann 8

Disc:

Occultisme

00000+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●●●●0+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

00000+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●000+(EMP: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Bâton dom : 2
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 9/4 Def : 13 Rap : 9
- ⊕ Offensive
Att : 11/6 Def : 11 Rap : 9
- ⊕ Défensive
Att : 7/2 Def : 15 Rap : 9
- ⊕ Rapide
Att : 9/4 Def : 11 Rap : 11
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 15 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)
 Cagoule de cuir (0)



⊕ Équipement

Armement :

- dagues [x 2]

Soins :

- baume cicatrisant [x 11]

- herbes analgésiques [x 9]

- bandages [x 13]

- purgatifs [x 3]

- tisane fébrifuge [x 5]

- infusion fortifiante [x 5]

Voyage :

- briquet à silex

- torches (2 h) [x 2]

- corde [5 m]

- tente deux places

- viande séchée [x 10]

- outre en peau (2 l) [x 1]

⊕ Trésor

10



Braise

11



Azur

1



Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 16 / 16

Ogham :

☉ Chaleur

☽ Source d'eau

☿ Mousse cicatrisante



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 - Duché de Tulg - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Maladie

Orphelin recueilli et élevé par un demorthèn. À 20 ans, il tomba gravement malade. Son père adoptif l'emmena chez un ermite, très loin du village. Le vieil homme possédait en effet un savoir ancestral en médecine. Après plusieurs mois de convalescence, Garath fut rétabli, bien qu'il garda de cette époque une peur phobique des maladies. Il revint vers son village pour constater que celui-ci avait été détruit. Les horribles vestiges, qui suggéraient une attaque de feondas, le traumatisèrent profondément. Garath récupéra les oghams de son mentor et se jura de parcourir Tri-Kazel afin de bannir les feond de son monde.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : *Exaltation*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Réceptif*

Défaut : Douce

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 5

Douce : 3

Culpabilité : 1

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 30 Total : 135

Faits marquants : *Après une bonne dérouillée, Garath a cloué la gueule d'un feond au sol, avec une dague.*

