

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Amar**

Joueur : **Joscelin**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Osag**

Métier : **Chasseur**

Description : **1m79 Large d'épaules, rapide, fort, agile, longues jambes et bras adapter pour le sprint et l'escalade**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **2**

Créativité : **3**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Bonne santé

Bonne vue

Ouïe fine

Rapide

### Désavantages

Traumatisme

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

○○○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●○+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc dom : 2  
 Arc court dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 5/10 Def : 10 Rap : 8
- ⊕ Offensive  
Att : 7/12 Def : 8 Rap : 8
- ⊕ Défensive  
Att : 3/8 Def : 12 Rap : 8
- ⊕ Rapide  
Att : 5/10 Def : 8 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 8

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

Couteau de chasse \_\_\_\_\_  
 Arc \_\_\_\_\_  
 Arc court (de secours) \_\_\_\_\_  
 Cotte de cuir \_\_\_\_\_  
 Carquois de 20 flèches \_\_\_\_\_

# ⊕ 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 : 6 / 6

# ⊕ 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 - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle

Amar est né dans un clan d'Osag retiré et organisé. Ses parents étaient haut-placés dans le clan et profitaient de leur statut. Amar haïssait ses parents pour ce là, il préférait être aux côtés des plus démunis du clan et jouait avec les enfants des parents pauvres. Il s'intéressa fort à la nature, puis la chasse. Il suit son instinct depuis toujours et à un profond respect pour Dame Nature (qu'il considère comme une entité, une déesse) ainsi que pour les proies qu'il chasse.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Exaltation*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Indépendant*

*Défaut : Froid*

## Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 2

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : A quitté son clan après son service militaire pour vivre seul dans la forêt. Séquelle due à un affrontement avec un Ours des forêts pour un repas.

