

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Amar**

Joueur: **Goscelin**

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 000000

Critique -3 000000

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

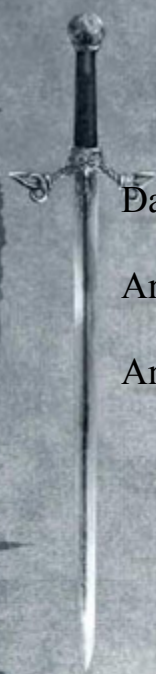
●●●●●●+(EMP: 2)

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

O



Braise

O



Azur

O



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 du à un affrontement avec un Ours des forêts pour un repas.

