

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Nogh Flow**

Joueur : **Pierre**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Osag**

Métier : **Chasseur**

Description : C'est un Osag, il est grand à la carrure musclé. Il a les cheveux court et bruns, avec un petit bouc.

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **5**

Créativité : **1**

Raison : **2**

Idéal : **3**

Avantages

Ouïe fine

Nez fin

Désavantages

Phobie

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:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc : Haches **6**

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magie

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Dressage d'animaux **7**

Disc : Pistage **6**

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:2)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Hache de bataille dom : 3
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 9/5 Def : 12 Rap : 10
- ⊕ Offensive
Att : 10/6 Def : 11 Rap : 10
- ⊕ Défensive
Att : 8/4 Def : 13 Rap : 10
- ⊕ Rapide
Att : 9/5 Def : 11 Rap : 11
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 10

Défense :

00000 00000

Rapidité :

● 00000




Armures :

Bouclier Osag (1)
 Cotte de mailles (3)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

- 9  Braise
- 5  Azur
- 4  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :

 _____
 _____
 _____
 _____
 _____
 _____

Exaltation



Score : 9 / 9

⊕ 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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Île aux Cairns - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle

Nogh a vécu dans une famille de bouchers, son père Erosh et sa mère Eldrid, tenaient une petite échoppe, dans le petit village Osag de Brynhild sur l'île au Cairn. Le Chef du village, s'appelait Krämor et le Démorthen du village Ruäman. Erosh apprenait à ses fils (Nogh et son petit frère Hyröh (4ans de moins que Nogh)) le dur labeur des bouchers. Il fut élever par Shunilda la nourrice du village, une femme forte et à la poigne de fer. Dans le village, Nogh s'amusait avec les enfants du village et notamment avec Elfi, la fille du Chef et Arild, fils de Thorlak le forgeron du village. A l'âge de ses 19 ans, Nogh décida d'abandonner le métier de boucher et de se diriger vers le métier de chasseur. Un métier qu'il le faisait rêver car les marchands qui venaient approvisionnés le village, lui racontaient des(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Mimétisme

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Courageux

Défaut : Rigide

Travers

Passion : 4

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 2

Culpabilité : 3



Points d'Expérience : Reste : 4 Total : 164

Faits marquants : Partit de l'Île aux Cairns, son île natale, pour vivre son rêve, devenir un chasseur. Arrivé sur le continent, il décida de chasser l'ours, mais au cours de cette chasse, il c'est tiré par inadvertance une flèche dans son pied gauche, ce qui le renda à jamais boiteux, après cette péripéties il décida de ne plus jamais touché à un arc, et donc de chasser à la hache.....
