

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : marven

Joueur : maxime

Sexe : H Âge : 20 Peuple : Tarish

Métier : Chasseur

Description : Cheveux et yeux noir, carrure fine, joyeux, n'a aucune considération pour la vie humaine

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 3

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 1

### Avantages

Bonne vue x2

Ouïe fine

Instinct de survie

### Désavantages

Lent desprit x2

Obtus

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 4

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc : Premiers soins 6

Disc : Survie 6

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●○+(COMB:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Épée courte dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 6/9 Def : 11 Rap : 6

⊕ Offensive  
Att : 9/12 Def : 8 Rap : 6

⊕ Défensive  
Att : 3/6 Def : 14 Rap : 6

⊕ Rapide  
Att : 6/9 Def : 8 Rap : 9

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 6

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

Un collier en os

## ⊕ 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 : 11 / 11



## Ogham :



## 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 : Gwidre - Région de Gouvran - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers :

Né dans la région de Gouvran Marven eu une vie banale dans la tribu, sa famille était surtout composée d'artisan ou de chasseurs, Marven s'était penché du coté de la chasse, au fur et a mesure du temps il développa un grand talent au tir a l'arc, il tua sa première proie a l'age de 10 ans lors de sa troisième sortie dans la forêt. Respecté dans la tribu sa vie se résumait a la boisson et à la chasse. Mais il quitta cette vie pour s'enroler dans l'armée (la tribu a été obliger de léguer quelques guerriers au seigneur local pour une guerre sinon le camp aurait été rasé). La guerre pour lui n'était qu'une autre partie de chasse, fessant partie d'un groupe d'éclaireurs il tua son premier homme dans une embuscade, cela lui a fait autant d'effet que tuer une simple biche. Malheureusement la guerre fût perdu et les(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Confusion mentale** Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Libre**

**Défaut : Immoral**

## 🌀 Travers

**Passion : 3**

**Subversion : 5**

**Émotivité : 3**

**Doute : 3**

**Culpabilité : 1**

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 50 Total : 100

Faits marquants : Sa première proie(un lapin), le camp détruit

