

Ombres d'Esteren

Feuille de personnage

Nom : marven

Joueur : maxime

Sexe : H Âge : 20 Peuple : Carish

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 :

Discrétion

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Gwidre - Région de Gouvran - Rural

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(...)

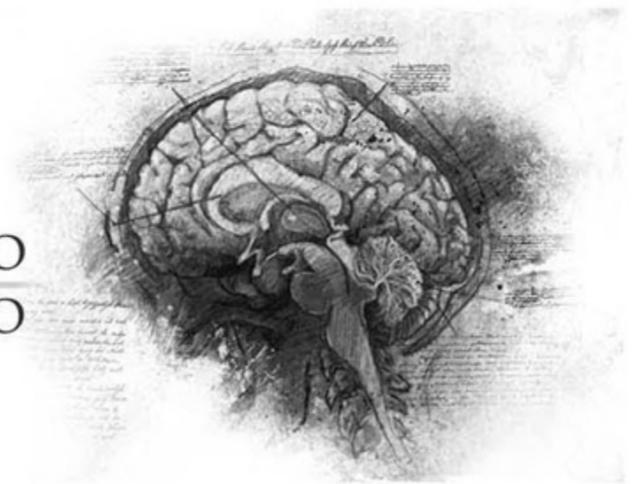
🌀 Santé mentale

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
