

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Vif**

Joueur: **Clément**

Sexe: **H** Âge: **27** Peuple: **Osag**

Métier: **Combattant**

Description: **Cherche l'aventure et le combat.**

### Voies

Combativité: **5**

Empathie: **3**

Créativité: **2**

Raison: **1**

Idéal: **4**

### Avantages

Aisance financière **3**

Fort **x2**

### Désavantages

Esprit faible

Lent desprit **x2**

### État de santé

Bon **00000**

Moyen **-1 00000**

Grave **-2 00000**

Critique **-3 00000**

Agonie **0**



Vigueur: **9**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Haches **6**

Disc:

Disc:

### Discretion

OOOOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

OOOOO+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

OOOOO+(RAI:1)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●OOOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

OOOOO+(RAI:1)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●●OOO+(RAI:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

OOOOO+(IDÉ:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●●OOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

OOOOO+(RAI:1)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Arbalètes **6**

Disc:

Disc:

### Voyage

●●●OO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

## Armes



Arbalète dom : 2

Hache de bataille dom : 3

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 12/12 Def : 9 Rap : 8

⊕ Offensive  
Att : 14/14 Def : 7 Rap : 8

⊕ Défensive  
Att : 10/10 Def : 11 Rap : 8

⊕ Rapide  
Att : 12/12 Def : 7 Rap : 10

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 11 Rap : 8

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Armure de plaques (4)



## ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

10  Givre

## Objets précieux

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Arts de combat

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath



Score : 10 / 10

## Ogham :



## Exaltation



Score : 12 / 12

## ⊕ 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 : Reizh - Région de Boischandelles - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Violence

Issu de parents paysans, il refuse cette vie de labeur et de monotonie et fuit sa terre natal pour devenir mercenaire. N'ayant pas reçu de formation au combat, il se voit forcé d'apprendre en autodidacte et se sert d'armes peu complexe et lourdes : l'arbalète et la hache.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Imprudent

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 1

Culpabilité : 4

🌀 Points d'Expérience : Reste : 25 Total : 100

Faits marquants : A tranché un homme en deux une fois.

