

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Go'Kill**

Joueur : **Spirae**

Sexe : **H** Âge : **29** Peuple : **Osag**

Métier : **Chasseur**

Description : **Chasseur - Robuste - Barbu (Noir) - Las - Marqué**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **5**

Raison : **1**

Idéal : **1**

### Avantages

Bonne vue

Ouïe fine

Rapide x2

### Désavantages

Ennemi

Lent desprit x2

Aqueusie

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc : Pistage 6

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : +2 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arcs 6

Disc :

Disc :

### Voyage

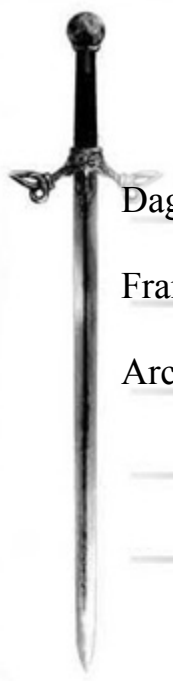
0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Francisque dom : 2

Arc court dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 9/11 Def : 9 Rap : 10



Offensive

Att : 12/14 Def : 6 Rap : 10



Défensive

Att : 6/8 Def : 12 Rap : 10



Rapide

Att : 9/11 Def : 6 Rap : 13



Mouvement

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 10

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## Équipement

Corde

Hameçons

Flèches

Petit nécessaire pour feu

Peaux

Vieux pain



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux



## Artefact



## Arts de combat

Archerie



## Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 13 / 13



## 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 : Taol-Kaer - Duché de Salann Tir - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Amour tragique - Pauvreté

Go'Kill a vécu la totalité de sa vie à Taol Kaer. Malgré son jeune âge, il a arpenté de nombreux recoins et a connu de nombreux dangers. La connaissance du milieu naturel, le tir à l'arc et le pistage de manière général lui ont été enseignés par sa famille qui étaient de grands et téméraires chasseurs qui ravitaillaient son village natal. A 23 ans, il connu l'amour nommé Hidride, mais celle-ci mourut violemment dans d'étranges circonstances. Depuis ce jour tragique, il s'est exilé pour une chasse obscure et sans fin ...

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

TRAUMA : 

Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
●●●●●●	●●●●●○	○○○○○○	○○○○○○

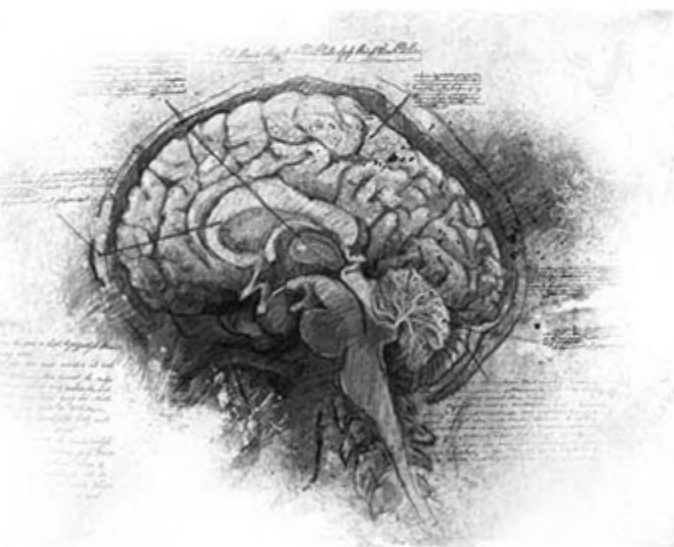
Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 2

Instinct : 10

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérant

Défaut : Indiscipliné

## Travers

Passion : 5

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 1

Culpabilité : 1

 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Durant l'un des jours de sa vingt-sixième année, il rejoignit sa fiancée dans un bois près de leur village. Mais à mi-chemin du lieu de rendez-vous, il perçut des cris. Reconnaisant celle qu'il aimait, la terreur s'empara de lui. Perdant le sens premier de la chasse -la prudence-, il courut vers la source des bruits. Aux abords de la clairière, il vit le corps nu et déchiqueté de sa future femme et perdit connaissance. A son réveil, il pleura et hurla la mort d'Hidride en étreignant son corps sans vie. Après avoir nettoyé sa peau blanchie par la mort et enterré le corps sous un cairn fleuri, il retourna au village pour faire ses adieux à sa mère et partit.(...)

