

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Ragnar

Joueur : Norman

Sexe : H Âge : 27 Peuple : Osag

Métier : Combattant à distance

Description : Grand au longs cheveux blond avec une barbe. Ragnar est un homme avenant

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 3

Créativité : 4

Raison : 3

Idéal : 1

### Avantages

Allié mentor

Bonne santé

Bonne vue

### Désavantages

Lent

Mal entendant

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 000000

Critique -3 000000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●●+ (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc : Machinerie magientiste 7

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●●+ (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○○+ (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○○+ (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●○○○○+ (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○○+ (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

○○○○○○+ (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○○+ (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○○+ (RAI : 3)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○○+ (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●●○○+ (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●○○○○+ (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○○+ (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●○○○○○+ (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●●●+ (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arbalètes 6

Disc : Artefact de combat 6

Disc :

### Voyage

○○○○○○+ (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :





## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arbalète dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 9/10 Def : 12 Rap : 6



Offensive

Att : 11/12 Def : 10 Rap : 6



Défensive

Att : 7/8 Def : 14 Rap : 6



Rapide

Att : 9/10 Def : 10 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 6

## Défense :

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

## Rapidité :

○ ○ ○ ○ ○ ○

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## Équipement

-Arbalète influxée (rechargement rapi(...))

-Fusil magientiste cassé

6 charges de flux minérale (petite)

-matériel de camping

-corde 6m et grappin

-outils de fabrications de carreaux et (...)



## Trésor

10



Braise

5



Azur

0



Givre

## Objets précieux



## Artefact



## Arts de combat

Archerie



## Ressources

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

## Rindath

Score : 11 / 11



## Ogham :



## Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

## Flux



Flux minéral

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Flux végétal

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Flux organique

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Flux fossile

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○







## Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Kel Loar - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Adversaire - Maladie - Violence

Issus d'un clan Osag du duché de Kel Loar, Ragnar a appris très jeune à chasser avec son père. Il a également appris l'art de la confection d'armes, munitions et préparation des proies avec sa mère. Lors d'une chasse, Ragnar et son père se sont trop enfoncés dans la forêt et sont tombés sur un Féond végétal qui a littéralement déchiqueté son père sous ses yeux. Repoussé par son père, Ragnar n'a reçu qu'un coup à l'épaule. Mais il découvrit vite que la créature était empoisonnée. On ne sait comment, Ragnar survécut au calvaire et décida de quitter son village pour exterminer tous les féonds, en vengeance de la mort de son père. Depuis, il est un mercenaire qui vend ses services à toute personne souhaitant exterminer un féond.(...)



## 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 : Inventif

Défaut : Rebelle



## Travers



Passion : 4

Subversion : 4

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 18 Total : 268

Faits marquants : - A survécu à la maladie - Est traumatisé par la mort de son père - A un ennemi ( à la discrétion du MJ)

