

# Ombres d'Esteren

## Feuille de personnage

Nom : **Gérard Albert**

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : **H** Âge : **25** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Paysan**

Description : **paysan de la forêt des soupirs**

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **4**

Raison : **1**

Idéal : **2**

### Avantages

Instinct de survie

### Désavantages

Pauvre

### 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 : **4**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc : Forge **6**

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Agriculture **6**

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●●●●○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Glaive continental dom: 2

Arc court dom: 2

\_\_\_\_\_ dom: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ dom: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ dom: \_\_\_\_\_

Potentiel: 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att: 4/3 Def: 11 Rap: 8

⊕ Offensive  
Att: 6/5 Def: 9 Rap: 8

⊕ Défensive  
Att: 2/1 Def: 13 Rap: 8

⊕ Rapide  
Att: 4/3 Def: 9 Rap: 10

⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 8

## Défense:

00000 00000

## Rapidité:

00000

## Armures:

Bouclier rond (1)



## ⊕ Équipement

un sac de patates \_\_\_\_\_

un âne (optionnel si trop pété) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ 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: 12 / 12



## Ogham:



## Exaltation

Score: 6 / 6



⊕ 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 Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur

Gérard est un paysan qui vit en autarcie, et a une petite ferme à l'entrée de la forêt des soupirs, une forêt où des évènements mystérieux arrivent relativement souvent. Il a appris grâce à son père et en observant son environnement à se protéger de l'occulte, et même parfois à l'utiliser. Aussi, pour se protéger, il a appris à utiliser la forge. Il voyage une fois par mois jusqu'à la ville la plus proche, où de nombreuses rumeurs circulent sur lui et sa "sorcellerie".

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Indépendant*

*Défaut : Inconstant*

## 🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants :

