

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Wild Gris

Joueur : Vidda

Sexe : H Âge : 30 Peuple : Tarish

Métier : Chasseur

Description : crane qu'il se rase lui même au couteau, pas très grand, sec mais musclé, toujours sous la capuche

Voies

Combativité : 5

Empathie : 1

Créativité : 4

Raison : 4

Idéal : 1

Avantages

Bonne vue

Leste

Désavantages

Lent desprit

Obtus

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 : 4)

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 : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : +1 Malus :

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 : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arcs

6

Disc : Armes de jet

6

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Fronde dom : 1
 Arc dom : 2
 Lance longue dom : 3
 Arc court dom : 2

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 10/11 Def : 11 Rap : 6
 ⊕ Offensive
 Att : 12/13 Def : 9 Rap : 6
 ⊕ Défensive
 Att : 8/9 Def : 13 Rap : 6
 ⊕ Rapide
 Att : 10/11 Def : 9 Rap : 8
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 13 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

silex
 corde
 toile de tente
 "tabac"
 couverture
 pierre a aiguiser

⊕ 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 : 10 / 10



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 Dûlan - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur - Solitude

Vers l'âge de 10 ans il a assisté de loin, caché, au massacre de sa "famille" Tarish... Il s'est retrouvé tout seul dans la forêt, a survivre.

C'est évidemment ce qui l'a forgé, compter sur lui même, se débrouiller, et avancer. Une fois qu'il a dominé son environnement, il a cherché d'autres challenges. IL cherche toujours a se prouver des choses. Il s'est donc beaucoup déplacé et a chassé tout type de bêtes, de plus en plus grosses et dangereuses, mais toujours seul, même si parfois il a croisé des tarishs, il n'a jamais vraiment renoué des liens. Il lui est arrivé aussi d'aller en ville, où il a failli s'engager dans la guilde des assassins, pour le sport, mais le fait de ne pas pouvoir choisir ses "missions", de travailler pour d'autres personnes et surtout de rester en ville, l'en a dissuader. Il n'est pas anti-social(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Frénésie

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillard

Défaut : Téméraire

Travers

Passion : 5


Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 4

Culpabilité : 1



 Points d'Expérience : Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : _____
