

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Orlarf** Joueur : **Siran**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Osag** Métier : **Artisan**

Description : Grand costaud qui ne lève jamais les yeux, et semble toujours rentrer la tête dans les épaules

Voies

Combativité : 4

Empathie : 1

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 2

Avantages

Esprit solide

Fort

Désavantages

Timide

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●●○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Hache de bataille dom: 3
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:

Potentiel: 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 8/5 Def: 9 Rap: 5
- ⊕ Offensive
Att: 11/8 Def: 6 Rap: 5
- ⊕ Défensive
Att: 5/2 Def: 12 Rap: 5
- ⊕ Rapide
Att: 8/5 Def: 6 Rap: 8
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 12 Rap: 5

Défense:

00000 00000

Rapidité:

00000

Armures:

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

2 sets de vêtements de voyage _____

Sac à dos _____

Outils d'ébéniste _____

⊕ 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: 10 / 10

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 : Solitude

Orlarf est né dans un petit village forestier. Il a rapidement été mis à contribution dans l'activité principale du village, le bucheronnage. En grandissant, il passa de ramasseur de branche à un bucheron accompli. Ce métier étant très rude et physique, il devint naturellement un grand taiseux, maniant la hache dans un silence de plomb, uniquement perturbé par les coups de son outil sur les troncs des arbres. Il s'intéressa pendant un temps à l'ébénisterie, mais devoir traiter avec les gens le déroutait trop fortement pour qu'il en fasse sa vie.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

TRAUMA : ●●●●○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○
Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Indépendant

Défaut : Froid

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 40 Total : 100

Faits marquants : Orlarf n'a jamais su s'exprimer avec aisance, et a toujours été mis à l'écart des autres et moqué. Il a toujours encaissé silencieusement jusqu'au jour où un autre bucheron se moqua ouvertement de lui lorsqu'il surprit Orlarf regarder une jeune fille. Etant réellement amoureux, et frustré de ne pas savoir comment le dire, il se déchaîna contre son tourmenteur, et lui planta sa hache dans la tête sans aucun avertissement. Il a fui pour éviter son jugement, et cherche maintenant à mettre le plus de distance entre lui et son ancien village.

