

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Grann**

Joueur : **Roosthia**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Osag**

Métier : **Artisan**

Description : C'est un homme grand et imposant, cheveux longs, barbu et roux, il a les yeux bleus et le regard

### Voies

Combativité : **1**

Empathie : **3**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **3**

### Avantages

Fort

Intuitif

### Désavantages

Myope

Pauvre

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

### Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Menuiserie 6

Disc : Sculpture 6

Disc :

#### Combat au C.

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : +1 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. Demorthèn

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

●●●○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Javelot dom : 2

Hache de bataille dom : 3

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 2/6 Def : 11 Rap : 4

⊕ Offensive  
Att : 5/9 Def : 8 Rap : 4

⊕ Défensive  
Att : -1/3 Def : 14 Rap : 4

⊕ Rapide  
Att : 2/6 Def : 8 Rap : 7

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 4

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :



## ⊕ Équipement

Couteau croche : afin de sculpter du i(...)

Gourde

## ⊕ 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 : 9 / 9

Ogham :



## Exaltation



Score : 9 / 9

❄ 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



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Salann Tir - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle

Grandd est un artisan bûcheron, la force tranquille de son village. Il est l'aîné de sa fratrie, et notamment de Gris, son frère. Il est un excellent lanceur de javelot, ce qui lui fait une certaine renommée dans la région qu'il connaît plutôt bien, car il arpente le territoire et la forêt en tant que bûcheron, mais il lui arrive aussi d'accompagner son frère durant ses chasses. Il est très loyal envers la religion Demorthèn, car il est très sensible aux forces de la nature, notamment de la terre et des essences de bois. Il a un côté mélancolique que sa mère attribue à l'océan et aux flots des vagues.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : **Mélancolie**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Paisible**

**Défaut : Distrait**

## 🌀 Travers

**Passion : 1**

**Subversion : 5**

**Émotivité : 3**

**Doute : 3**

**Culpabilité : 3**

🌀 **Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100**

**Faits marquants :** La cicatrice qui lui vaut un malus de -1 en vigueur est due à une chasse où une créature les aurait attaqué, où Grandd serait tombé et blessé à la jambe gauche. Quand Grannh marche trop ou tire trop sur sa blessure, il a tendance à boiter. Ce n'est pourtant pas une expérience qui l'a traumatisé à la différence de son frère qui a assisté à toute la scène.

