

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Ivanovik Zalescu

Joueur : Baptiste

Sexe : H Âge : 35 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Chasseur

Description : Ivanovik Zalescu est un homme grand et sec, au visage fermé, marqué par le vent et les longues

Voies

Combativité : 5

Empathie : 3

Créativité : 4

Raison : 2

Idéal : 1

Avantages

Instinct de survie

Désavantages

Traumatisme

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

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 : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc : Pistage 7

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : 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 : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Arcs 8

Disc :

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Hache de bataille dom : 3

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 10/10 Def : 10 Rap : 8



Offensive

Att : 12/12 Def : 8 Rap : 8



Défensive

Att : 8/8 Def : 12 Rap : 8



Rapide

Att : 10/10 Def : 8 Rap : 10



Mouvement

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Carquois de 20 flèches

Sac à dos en cuir

Cape de voyage sombre à capuche

Silex et amadou

Corde de 15 mètres

Gourde

Rations pour cinq jours

Piège à collet et petit nécessaire de cs(...)

Pierre à aiguiser

Trophée ou talisman personnel



Artefact



Arts de combat

Archerie



Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux



Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 12 / 12



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

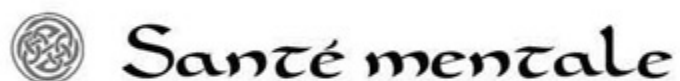




Classe sociale : Paysan

Ivanovik a grandi près des forêts, dans une communauté où la chasse, le bois et les pistes comptaient davantage que les grandes paroles. Très tôt, il a appris à poser des collets, suivre une bête blessée et survivre plusieurs jours loin des routes. Son père lui enseigna l'arc et le respect prudent de la forêt ; sa mère lui apprit à ne jamais promettre ce qu'il ne pouvait tenir. Lors d'un hiver particulièrement cruel, Ivanovik partit chercher du gibier après plusieurs jours sans prise. Il suivit des traces inhabituelles et revint trop tard : une partie des siens avait disparu, laissant derrière elle un village ravagé et des empreintes qu'aucun animal connu ne pouvait avoir laissées.

Depuis, il voyage en chasseur et en guide, cherchant à comprendre ce qui rôde dans les terres sauvages. Il accepte parfois de mener des(...)



TRAUMA : ●●●●● ●●●●○ ○○○○○○ ○○○○○○

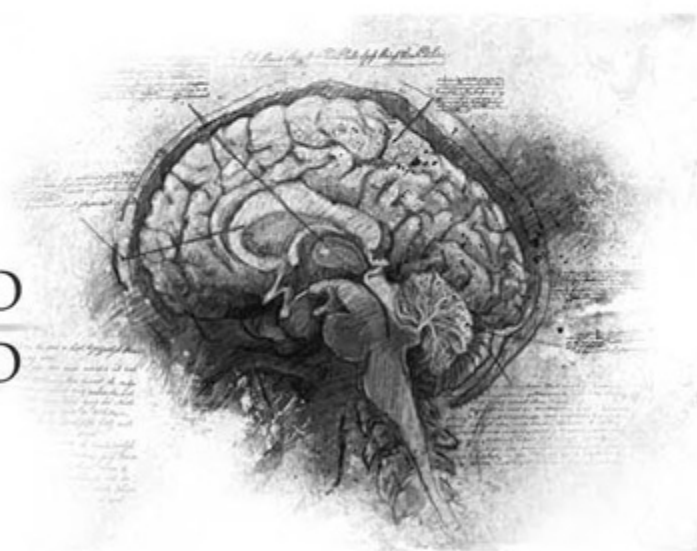
Endurcissement: ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : **Hallucination**

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Conscience : 3

Instinct : 9

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : Qualité : Indépendant

Défaut : Immoral



Passion: 5

Subversion: 4

Émotivité: 3

Doute: 2

Culpabilité: 1



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 195

Faits marquants : - A survécu seul pendant neuf jours dans les bois durant un hiver rigoureux. - A retrouvé la trace d'un enfant disparu et l'a ramené vivant à son village. - A vu son hameau ravagé après avoir suivi une piste anormale. - Porte un petit talisman taillé par son père, qu'il consulte avant toute chasse importante. - Évite les grands rassemblements, les tavernes bruyantes et les promesses faciles. - Cherche l'origine des traces impossibles rencontrées près de son ancien foyer.