

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Math**

Joueur: **Derfel**

Sexe: **H** Âge: **25** Peuple: **Osag**

Métier: **Combattant**

Description: yeux dorés très clairs, musclé et fort, large mais maigre parce qu'il mange peu, grand.

### Voies

Combativité: **5**

Empathie: **3**

Créativité: **3**

Raison: **3**

Idéal: **1**

### Avantages

Bonne vue

Endurant

Fort

### Désavantages

Obtus

Traumatisme x2

Anosmie

Aqueusie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Combat aveugle 6

Disc:

Disc:

### Discretion

●○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magie

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: -1

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●●○○○+(RAI:3)

Bonus: +1 Malus: -2

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

○○○○○+(COMB:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●●●○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: -1

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: -1

Disc:

Disc:

Disc:



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Fronde dom : 1  
 Marteau d'artisan dom : 2  
 Épée courte dom : 2  
 Épée longue dom : 3

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

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

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier rond (1)  
 Cotte de mailles (3)



## ⊗ Équipement

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ⊗ Trésor

○ Braise

○ Azur

○ Givre

## Objets précieux

---

---

---

---

---

---

---

---

## ⊗ Artefact

---

---

---

---

---

---

---

---

## ⊗ Arts de combat

Combat à 2 armes

Parade

---

---

---

---

---

---

---

---

## ⊗ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 11 / 11



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





Lieu de naissance : Reizh - Région de Farl - Rural

## Historie

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle

enfant né d'un viol, mère décédée dans sa petite enfance, élevé par un ancien mercenaire converti en forgeron. Il a appris la forge et le combat mais est meilleur en combat notamment combat en aveugle. Ses yeux captent très bien la lumière même très faible donc se déplace avec aisance dans l'obscurité. A été surpris par un missionnaire théocrate alors qu'il visitaient son habitation de nuit. Obligé d'être éloigné de son village, est envoyé à la ville pour faire son service de l'Ost.

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Buté

## Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : A participé à des patrouilles contre des pillards. Lors de la traque d'une troupe ayant torturé et assassiné les habitants de son village, il s'est retrouvé obligé de se réfugier dans un labyrinthe de cavernes où il est resté plusieurs semaines se nourrissant et s'abreuvant de ce qu'il pouvait trouvé... c'est à dire de l'eau saumâtre, des vers, des carcasses pourrissantes et des moisissures ... il en a perdu le goût et l'odorat mais y a gagné un sens encore accru du déplacement dans l'obscurité la plus totale. Très marqué par cette épreuve il en sort mélancolique et frustré de n'avoir pu rendre justice...(.)

