

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:

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

○○○○○+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000




Armures :

Bouclier rond (1)
 Cotte de mailles (3)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

0  Braise
 0  Azur
 0  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

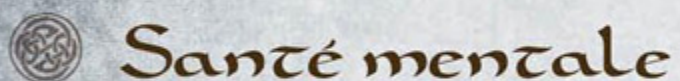
00000 00000 00000





Classe sociale : Artisan

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.



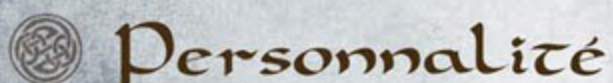
TRAUMA : ●●●●● ●○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Désordre : Exaltation

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Instinct : 8

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Combatif**

Défaut : Buté



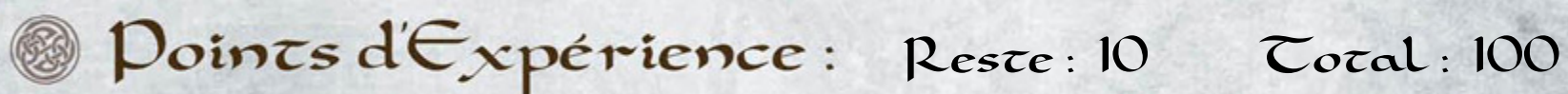
Passion: 5

Subversion: 3

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité: 1



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...(…)

