

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **S'agrim**

Joueur : **S'agrim**

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

Métier : **Barde**

Description : D'un air idiot au premier abord, Sa manière de se faire des alliés est due en grande partie à sa

Voies

Combativité : **1**

Empathie : **3**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **3**

Avantages

Bonne santé

Intuitif **x2**

Leste

Lettre

Désavantages

Douillet

Malchanceux **x2**

Maladroit

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Instrument de musique 6

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Bâton

dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 2/1 Def : 11 Rap : 4

⊕ Offensive

Att : 5/4 Def : 8 Rap : 4

⊕ Défensive

Att : -1/-2 Def : 14 Rap : 4

⊕ Rapide

Att : 2/1 Def : 8 Rap : 7

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cuirasse en roseau (2)



⊕ Équipement

⊕ 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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Gwidre - Calvaire - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Pauvreté

Né en tant que mendiant et sans famille, Toute sa jeunesse est faite de vol et de voyages. Ceci jusqu'au jour où il tombe nez à nez avec un joueur de cithare venant de l'est extrême. Après certaines circonstances, Celui-ci finit par être instruit et "guidé" par cet étranger. A la mort de celui-ci, S'agrim part en voyage sur le continent en tant que barde errant et finit par arriver à l'est extrême où il part a la recherche de la famille de son mentor pour les prévenir de son décès. Durant son voyage, S'agrim est passé dans de nombreux villes et villages et a donc nombre de connaissances parmi le peuple du continent.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : **Hallucination**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Poète**

Défaut : Anticonformiste

🌀 Travers

Passion : 1

Subversion : 5

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 3

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

Faits marquants : Personne ne connaît le nom de famille de S'agrim ni ses parents. Mais une chose est sûre, ils sont morts et étaient tout aussi des étrangers que lui. S'agrim ne les a jamais connus et n'a donc aucune séquelle à ce sujet. Sa jeunesse est plutôt floue et peu de gens savent d'où il vient. S'agrim lui-même ne sait pas réellement comment il a fini avec cet étranger ni dans quelles circonstances. De plus, lorsqu'il essaye de se souvenir de lui, sa mémoire devient floue et il ne peut s'en souvenir. Comme si un sort le faisait l'oublier.

