Les 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 mani□re 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

Lettré

Désavantages

Douillet

Malchanceux x2

Maladroit

État de santé

Bon		O O O O O
Moyen	-1	O O O O O
Grave	-2	O O O O O
Critique	-3	O O O O
Agonie		O

Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat
O O O O O + (CRÉA : 5)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Magience
● O O O O + (RAI : 3)
Bonus : +1 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Perception
O O O O O + (RAI : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Représentation
● ● ● ● ● + (CRÉA : 5)
Bonus : Malus :
Disc : Instrument de musique 6
Disc :
Disc :

Combat au C.
● O O O O + (COMB : 1)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Milieu Naturel
● ● O O O + (EMP : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Prière
O O O O O + (IDÉ : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Science
O O O O O + (RAI : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Discrétion
● ● O O O + (EMP : 3)
Bonus : +1 Malus : -1
Disc :
Disc :
Disc :

Mys. Demorthèn
O O O O O + (EMP : 3)
Bonus : +2 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Prouesses
O O O O O + (COMB : 1)
Bonus : +1 Malus : -2
Disc :
Disc :
Disc :

Tir & Lancer
O O O O O + (COMB : 1)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Érudition
O O O O O + (RAI : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Occultisme
● ● O O O + (RAI : 3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Relation
● ● ● O O + (EMP : 3)
Bonus : +2 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Voyage
● ● O O O + (EMP : 3)
Bonus : +2 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Les Ombres d'Esteren © 2010 Agate RPG – www.esteren.org

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 :

OOOOO OOOOO

Rapidité :

OOOOO

Armures :

Bouclier rond (1)

Cuirasse en roseau (2)

Équipement

Trésor

O Braise

O Azur

O Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Ressources

OOOOO OOOOO OOOOO

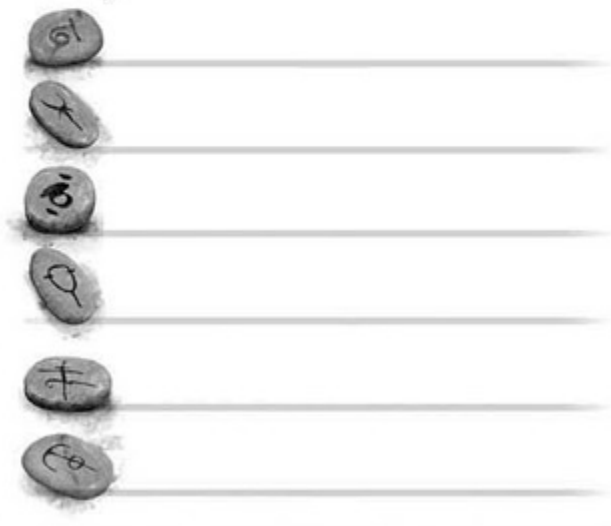
OOOOO OOOOO OOOOO

OOOOO OOOOO OOOOO

Rindath

Score : 9 / 9

Ogham :



Exaltation

Score : 9 / 9

Miracles majeurs :

Miracles mineurs :

Flux

Flux minéral
OOOOO OOOOO OOOOO

Flux végétal
OOOOO OOOOO OOOOO

Flux organique
OOOOO OOOOO OOOOO

Flux fossile
OOOOO OOOOO OOOOO

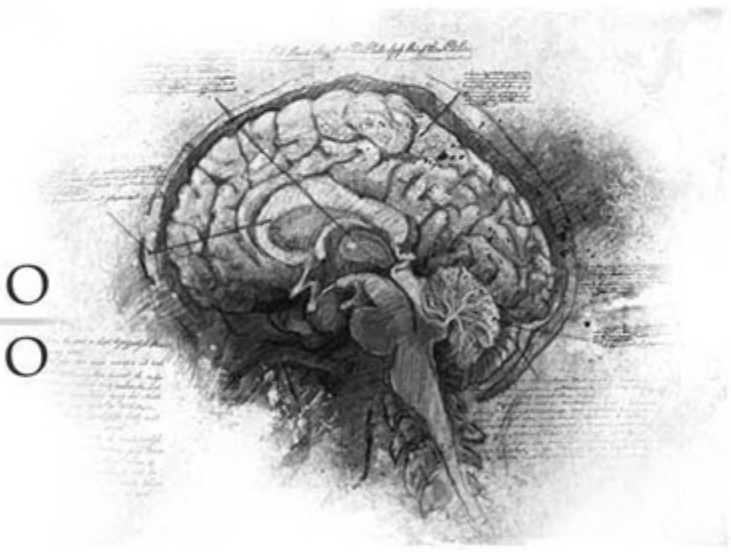
Les Ombres d'Esteren © 2010 Agate RPG – www.esteren.org

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 extrème. 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 extrème où il part a la recherche de la famille de son mentor pour les prévenir de son déces. 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 :	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO
Endurcissement :	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO

Désordre : Hallucination
Acc./Aff. :
Séquelles :
Aptitude Spé. :

Personnalité

Conscience : 6 Instinct : 6 Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Po□te
Défaut : Anticonformiste

Travers

Passion : 1
Subversion : 5
Émotivité : 3
Doute : 3
Culpabilité : 3

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Personne ne connais le nom de famille de S'agrim ni ses parents. Mais une chose est sure, ils sont morts et étaient tout aussi des étrangers que lui. S'agrim ne les a jamais connus et n'as donc aucunes séquelles a ce sujet. Sa jeunesse est plutôt floue et peu de gens savent d'où il vient. S'agrim lui même ne sais 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 deviens floue et il ne peut s'en souvenir. Comme si un sort le faisait l'oublier.

Les Ombres d'Esteren © 2010 Agate RPG – www.esteren.org