

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Sigrid**

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : **F** Âge : **25** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Novice du Temple**

Description : Grande, athlétique, altière, blonde, yeux noirs, peau allée

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **1**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Instinct de survie

### Désavantages

Dépendance

Pauvre

### 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 : **9**

Survie : **4**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc : Armes contondantes 6

Disc :

Disc :

### Discretion

● ● ● ● ● + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● ● ● ● + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc : Orientation 6

Disc :

Disc :



## Armes

Masse d'armes dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 9/4 Def : 9 Rap : 5

⊕ Offensive  
Att : 12/7 Def : 6 Rap : 5

⊕ Défensive  
Att : 6/1 Def : 12 Rap : 5

⊕ Rapide  
Att : 9/4 Def : 6 Rap : 8

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 5

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)

Pavois du temple (1)



## ⊕ Équipement

Manteau du Temple (ourlet rouge)

Sac de voyage

Lanterne

## ⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

## ⊕ Arts de combat

Parade

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 10 / 10



## Ogham :



## Exaltation

Score : 6 / 6



❄ 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 : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Solitude

Sigrid est née en Taol-Kear dans une pauvre famille de paysan, destinée à trimer toute sa vie aux champs. Un hiver rude l'année de ses onze ans à décider ses parents à se débarrasser d'elle et de son frère cadet, contrairement à leurs deux aînés, il ne pouvait pas travailler assez et n'était que des bouches à nourrir. Un émissaire du Temple accepta de les recueillir et fini par les amener en Gwidre où Sigrid entra en noviciat au Temple pour devenir chevalier Lame. Elle termine son apprentissage cette année, aussi on lui a demandé de prouver sa valeur en escortant un convoi d'importance vers les conflictuelles frontières Sud de Gwidre.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Libre

Défaut : Individualiste

## Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 2

 Points d'Expérience : Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : Sigrid a passé cinq ans sur les routes auprès des missionnaires du Temple l'ayant accueillie, elle y a appris la solitude, la survie et l'intime conviction (après avoir vu un pieu chevalier mourir d'une grippe bénigne) que l'Unique ne s'intéresse pas au sort des Hommes et qu'ils sont les seuls à décider de leur destin. Bien sûr cette vision des choses lui a attiré de nombreux ennuis durant son apprentissage mais elle continue à la professer à voix basse.

