

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Eymerich Godwin

Joueur : Chris

Sexe : H Âge : 22 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Sigire

Description : \_\_\_\_\_

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 2

Créativité : 1

Raison : 5

Idéal : 4

### Avantages

Lettré

### Désavantages

Traumatisme x2

### 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 : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

● ● ● ● ● + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Doctrine du Temple 6

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

● ● ● ● ● + (RAI : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

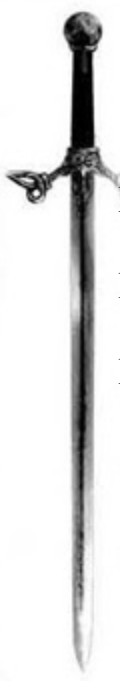
Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Épée courte dom : 2  
 Épée longue dom : 3  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 8/3 Def: 12 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 9/4 Def: 11 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 7/2 Def: 13 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 8/3 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 5

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de mailles (3)



# ⊕ Équipement

Sac de couchage \_\_\_\_\_ 28dB  
 Tente une place \_\_\_\_\_  
 Briquet à silex \_\_\_\_\_  
 Lampe à huile \_\_\_\_\_  
 10 mètres de corde \_\_\_\_\_  
 Cape en laine \_\_\_\_\_  
 Rations x5 \_\_\_\_\_  
 Plume \_\_\_\_\_  
 Encre noire \_\_\_\_\_  
 Papier x10 \_\_\_\_\_

# ⊕ Trésor

0  Braise  
 0  Azur  
 0  Givre

# Objets précieux

# ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath

Score : 6 / 6



# Ogham :


# Exaltation

Score : 12 / 12



# ❄ 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 - Région d'Expiation - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire

Alors qu'il est apprenti, son mentor et lui enquêtent sur une affaire d'hérésies. De nombreux éléments surnaturels apparaissent au fil de l'investigation, et en recoupant les indices avec des connaissances occultes, ils identifient une créature surnaturelle capable de posséder les corps pour les amener à commettre des actes haineux. Celui qui la tue est immédiatement possédé à son tour. Au terme d'une longue traque, ils acculent la créature, mais le mentor d'Eymerich est possédé. Le jeune sigire le tue dans un acte de bravoure qui devait également mettre fin à sa propre vie. Mais à sa grande surprise, Eymerich survit...

## Santé mentale

Résistance mentale : 9

TRAUMA : ●●●●●●●●●●    ●●●●●●●●●●    ●●●●●●●●●●    ●●●●●●●●●●

Équilibre    Symptôme    Syndrome    Folie

Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 9

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Incorruptible

Défaut : Austère

## Travers

Passion : 3

Subversion : 1

Émotivité : 2

Doute : 5

Culpabilité : 4

 Points d'Expérience : Reste : 5    Total : 100

Faits marquants : \*Rencontre avec l'occulte \*Trauma des tentatives de possession \*Meurtre de son mentor

