

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Seth**

Joueur : **Matthieu**

Sexe : **H** Âge : **16** Peuple : **Continent**

Métier : **Sigire du Temple**

Description : **Déterminé, Froid, mais juste (de son point de vue)**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **1**

Créativité : **3**

Raison : **3**

Idéal : **3**

### Avantages

**Fort**

**Instinct de survie**

### Désavantages

**Pauvre**

**Traumatisme x3**

### 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 : 4**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Épées 6

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (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

● ● 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ : 3)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles 6

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

● ● ● ● 0 + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Épée longue dom: 3  
 Arc court dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 11/10 Def: 9 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 13/12 Def: 7 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: 9/8 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 11/10 Def: 7 Rap: 8
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 11 Rap: 6

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cotte de cuir clouté (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: 14 / 14



# ⊕ 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 - Rural

Classe sociale : Clerge

Revers :

Cadet de la famille et souffre douleur. Un père bourru et ivrogne, une mère effacée face à son mari. Ne pouvant subvenir aux besoins de la famille, le père céda le jeune Seth au Temple de l'Unique pour quelques pièces. Seth vécu quelques temps avec les moines de la congrégation de son village auquel il a été confié (vendu). En échange de tâches journalières dans le monastère, le garçon fût instruit selon les préceptes de l'Unique et du Temple pour devenir novice. Le temps passa, Seth malgré ses efforts restait à l'écart, les moines et ses camarades ne l'appréciant guère.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Courageux

Défaut : Froid

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 3

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

Faits marquants : Un jour un Sigir passa au monastère, trouver asile pour la nuit. Le Sigir cherchait de nouvelle recrue à former pour servir l'unique et l'ordre établi. Le Moine prieur proposa naturellement le jeune Seth, souhaitant se débarrasser d'un élément perturbateur. Le Sigir prit Seth avec lui et le forma à sa nouvelle tâche.

