

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Artaïth**

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

Sexe : **H** Âge : **30** Peuple : **Osag**

Métier : **Combattant**

Description : **Homme robuste, vif, taciturne et torturé. Im82 95kg**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **2**

Créativité : **3**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Fort

Rapide

### Désavantages

Obtus

Maladif

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **7**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Combat à mains nues 6

Disc : Épées 6

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●○○○○+(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:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

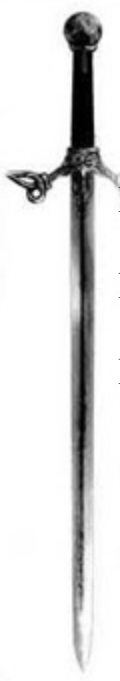
○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

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

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

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

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :




Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

Sacoche de cuir robuste \_\_\_\_\_  
 Morceau de tissu bleu (souvenir) \_\_\_\_\_  
 Chiffon sâle \_\_\_\_\_  
 Opale mystérieuse (Bijou de famille) \_\_\_\_\_  
 Poignée de gemmes d'artisan (Pour s(...)) \_\_\_\_\_  
 Outils d'artisan à la ceinture \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ⊕ Trésor

0  Braise  
 0  Azur  
 0  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

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

## ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes \_\_\_\_\_  
 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 : Reizh - Archipel des Tri-Sweszörs - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Maladie

Artaïth fait partie des rares humains qui sont originaire de la région de Erieth, le continent le plus à l'est de l'océan de Mirovia. Il évolue depuis son enfance dans l'hostilité qui ravage Erieth depuis les premiers âges. Le conflit entre des entités célestes venant d'un autre monde, appelées les "Naufragés" a détruit son foyer, le contraignant à fuir et à s'enfoncer plus loin dans l'Est. Il vivait dans une modeste maison avec ses parents qui avaient réussi à bénéficier de la protection d'un seigneur des environs en échange d'un pacte mystérieux. Il était en plein repas lorsqu'un éclair traversa le plafond et désintégrant son père avant de faire s'effondrer le toit sur lui, sa mère et sa jeune soeur... Il resta inconscient pendant une durée indéterminée pour enfin se réveiller aux côtés d'un tas de gravats sous lequel était(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Dynamique

Défaut : Taciturne

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 15 Total : 100

Faits marquants : Durant sa jeunesse il affronta une meute de Lycaons, une espèce de loups aux pointes venimeuses. Le poison coule encore dans ses veines et il doit régulièrement faire face à des douleurs aiguës à l'endroit de la morsure (à déterminer par le joueur). Toutefois, ce combat réveilla en lui des capacités spéciales, rapidité et réflexes accrus, d'où vient ce pouvoir...? Un événement traumatisant l'a à jamais marqué et il n'accordera jamais totalement sa confiance à un personnage de type Dragon ou issu de la noblesse. Ses diverses épreuves ont renforcé son corps et son esprit, il en faut beaucoup pour le déstabiliser(...)

