

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Seoc MacNill**

Joueur : **Rémi**

Sexe : **H** Âge : **20** Peuple : **Osag**

Métier : **Chasseur**

Description : **1,80, élancé, cheveux roux courts, yeux verts**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **4**

Créativité : **2**

Raison : **1**

Idéal : **3**

### Avantages

Bonne vue

### Désavantages

### 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 : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discrétion

● ● ● ● ● + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● ● ● ● ● + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arcs

6

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 7/11 Def : 10 Rap : 9
- ⊕ Offensive  
Att : 9/13 Def : 8 Rap : 9
- ⊕ Défensive  
Att : 5/9 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Rapide  
Att : 7/11 Def : 8 Rap : 11
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 9

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :




Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

Besace \_\_\_\_\_  
 Outre en peau (2 litres) \_\_\_\_\_  
 Carquois \_\_\_\_\_  
 Tente, deux places \_\_\_\_\_  
 Sac de couchage \_\_\_\_\_  
 Briquet à silex \_\_\_\_\_  
 Torche de résine (2 heures) \_\_\_\_\_

# ⊕ Trésor

0  Braise  
 0  Azur  
 0  Givre

# Objets précieux

# ⊕ Artefact

# ⊕ Arts de combat

Archerie

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath

Score : 11 / 11



# Ogham :



# Exaltation

Score : 9 / 9



# ⊕ 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 :

Seoc est le fils de Neacal et Sile, respectivement mineur et tisserande à Melwan. Il a eu une enfance classique pour un paysan de Taol-Kaer : d'abord éduqué par les damathairs du village, il a ensuite participé au service d'Ost, au cours duquel il a montré une adresse particulière à l'arc. De retour à Melwan, Seoc a donc décidé de suivre les enseignements de Siubhan, une chasseuse émérite, et a pris sa relève lorsqu'elle a décidé de partir pour Tulg Naomh. En dehors du service d'Ost, Seoc n'est jamais sorti du val de Melwan, qu'il connaît comme sa poche.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

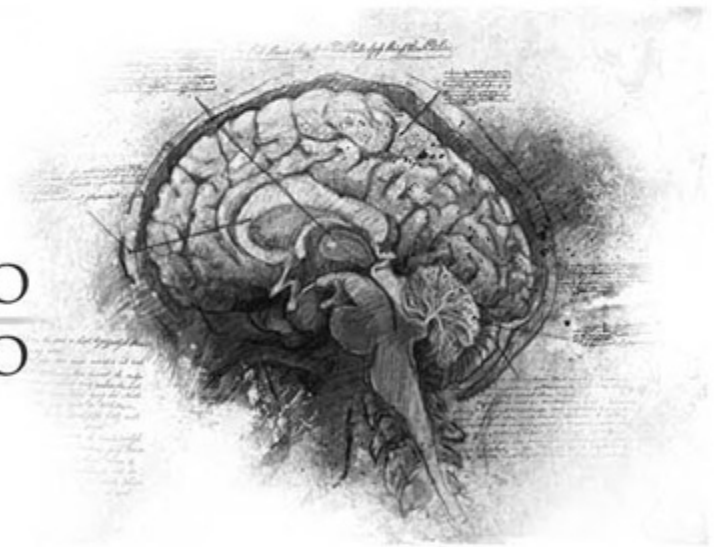
	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	●●●○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Désordre : *Hallucination*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Dynamique*

*Défaut : Impulsif*

## 🌀 Travers

*Passion* : 5

*Subversion* : 2

*Émotivité* : 4

*Doute* : 1

*Culpabilité* : 3

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Au cours de ses chasses solitaires dans les forêts du val, Seoc est persuadé d'avoir aperçu un Cmaogh, un esprit de la nature.

