

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: Milor Anwen, Erudit

Player: _____

Sex: H Age: 34 Ethnicity: Tri-Kazel

Profession: Scholar

Description: _____

Ways

Combativeness: 3

Empathy: 4

Creativity: 2

Reason: 5

Conviction: 1

Advantages

Strong Mind

Nimble

Quick

Lettre

Disadvantages

Trauma

Health Condition

Good 0 0 0 0 0

Okay -1 0 0 0 0 0

Bad -2 0 0 0 0

Critical -3 0 0 0 0

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 3

Domains & Disciplines

Craft

0 0 0 0 0 + (CREA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

0 0 0 0 0 + (COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

0 0 0 0 0 + (EMP: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Erudition

0 0 0 0 0 + (REA: 5)

Bonus: Malus:

Disc: Story

6

Disc: Legends

6

Disc:

Magience

0 0 0 0 0 + (REA: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Natural env.

0 0 0 0 0 + (EMP: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Demorthen Mys.

0 0 0 0 0 + (EMP: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultism

0 0 0 0 0 + (REA: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

0 0 0 0 0 + (REA: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

0 0 0 0 0 + (CONV: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

0 0 0 0 0 + (COMB: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

0 0 0 0 0 + (CREA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

0 0 0 0 0 + (REA: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

0 0 0 0 0 + (COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

0 0 0 0 0 + (EMP: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Weapons

Dagger, knife, dirk dmg: 1

dmg:

dmg:

dmg:

dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir



Standard

Atk: 4/3 Def: 15 Spd: 8



Offensive

Atk: 6/5 Def: 13 Spd: 8



Defensive

Atk: 2/1 Def: 17 Spd: 8



Quick

Atk: 4/3 Def: 13 Spd: 10



Movement

Atk: 0/0 Def: 17 Spd: 8

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Leather tunic (1)



Equipment

Equipment section with 10 horizontal lines for notes.



Treasure

0



Ember

0



Azure

0



Frost

Valuables

Valuables section with 3 horizontal lines for notes.



Artifacts

Artifacts section with 3 horizontal lines for notes.



Combat arts

Combat arts section with 3 horizontal lines for notes.



Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 9 / 9



Ogham:

Ogham section with 6 horizontal lines for notes, each preceded by a small circular icon.

Exaltation

Score : 3 / 3



Major miracles:

Major miracles section with 3 horizontal lines for notes.



Minor miracles:

Minor miracles section with 3 horizontal lines for notes.

Flux



Mineral Flux

00000 00000 00000

Vegetal Flux

00000 00000 00000

Organic Flux

00000 00000 00000

Fossil Flux

00000 00000 00000



History

Birthplace: Taol-Kaer - Dukedom of Tuaille - Urbain

Social class: Middle class

Setbacks: Adversary - Rumor - Solitude

Milor Anwen, 31 ans, est un érudit originaire de Dearg, formé auprès des scribes du Temple. Passionné par les traditions anciennes, il a consacré sa jeunesse à comparer les textes druidiques et les écritures théologiques — un intérêt jugé suspect par ses pairs. Une rumeur s'est répandue : il aurait voulu prouver que les rites demorthen et les dogmes du Temple partagent la même racine. Accusé de syncrétisme hérétique, il a été discrètement renvoyé, contraint à l'exil intellectuel. Depuis, Milor erre de village en village, proposant ses services de copiste et de conteur, portant dans ses bagages plus de secrets qu'il n'ose l'admettre.

Mental health

Mental Resistance: 7

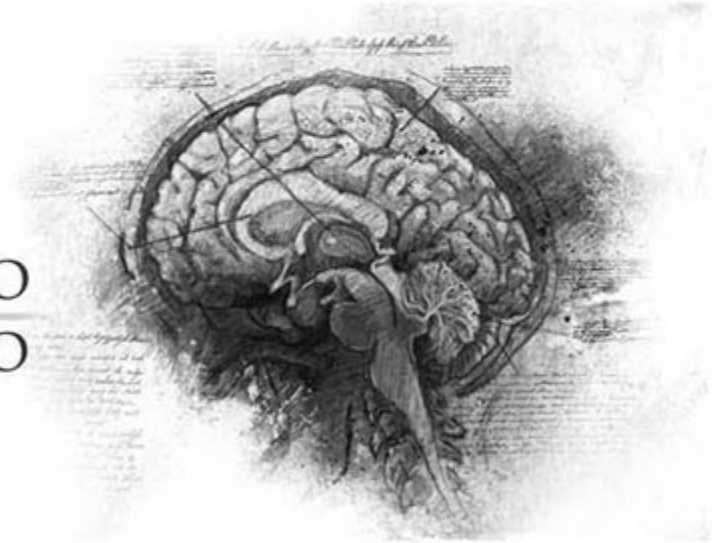
	Balance	Symptom	Syndrom	Madness
TRAUMA :	●●○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Hardening:	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Disorder: **Obsession**

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 6

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Character traits : **Quality : Ingenious**

Flaw : Immoral

Faults

Passion : 3

Subversion : 2

Influence : 4

Doubt : 5

Guilt : 1

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Sa réputation le précède, et même ceux qui l'engagent murmurent qu'il « parle trop bien des anciens dieux ». Milor garde pourtant la tête haute, préférant le silence des bibliothèques abandonnées à la compagnie des hommes. Son plus farouche opposant est Frère Dorn, un ancien mentor devenu son détracteur public, qui cherche encore à le faire condamner pour hérésie. Cette traque intellectuelle a rendu Milor méfiant, presque paranoïaque. En arrivant à Dornel, il pensait trouver un peu de calme pour ses recherches sur les symboles de protection... mais les marques gravées autour de la tourbière ressemblent trop à celles qu'il a vues autrefois dans un manuscrit interdit.(...)

