

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Aborn**

Joueur : **Navier**

Sexe : **H** Âge : **22** Peuple : **Osag**

Métier : **Artisan**

Description : **Forgeron itinérant**

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **5**

Créativité : **2**

Raison : **1**

Idéal : **3**

Avantages

Bonne santé

Endurant

Désavantages

Lent desprit

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **11**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc : Forge **6**

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●O+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●OOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●OOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

OOOOO+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●OO+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●●O+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Charme **6**

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●●O+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

_____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 8/4 Def: 11 Rap: 9
- ⊕ Offensive
Att: 10/6 Def: 9 Rap: 9
- ⊕ Défensive
Att: 6/2 Def: 13 Rap: 9
- ⊕ Rapide
Att: 8/4 Def: 9 Rap: 11
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



Équipement

Marteau de forgeron

Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

Bouclier d'Osag

Artefact

Arts de combat

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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Terres de Déas - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Rumeur

Issu d'une longue lignée Osag connue pour son excellence artisanale, Aborn était destiné à devenir forgeron. Obnubilé par les tâches répétitives, il apprit très vite son métier et à 15 ans devint l'un des meilleurs forgerons du village. Il effectua brillamment son service d'Ost jusqu'à 16 ans. Ses supérieurs, au vu de son endurance et de son efficacité au combat, insistèrent pour le garder un an de plus dans le but de le perfectionner dans l'art de la guerre. Durant cette dernière année qu'il subit un grave accident à la tête à 17 ans qui altéra définitivement ses facultés de concentration et de réflexion. A cause de cet handicap, sa famille l'exila du village malgré la sympathie qu'il inspirait aux autres membres de la communauté.(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : **Qualité : Spontané**

Défaut : Impulsif

Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 3

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Bien qu'il n'ait conservé aucune cicatrice visible, Aborn développe une véritable aversion pour l'armée qu'il considère comme responsable de son exil. Déterminé et courageux, il se mit en route sur les chemins de Tri-Kazel en proposant ses services de forgeron itinérant. Le métier, malgré son handicap, était resté gravé dans sa mémoire. Après 5 années d'itinérance, Aborn a affiné ses techniques d'artisan vagabond. Nombre d'habitants s'enchantent de le voir arriver au village afin de qu'il transforme le métal en arme et chef-d'œuvre ouvragé.

