

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **A**born

Joueur : **N**avier

Sexe : **H** Âge : **22** Peuple : **O**sag

Métier : **A**rtisan

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 000000

Critique -3 000000

Agonie 0



Vigueur : **11**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc : Forge **6**

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●○○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Charme **6**

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●○○+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :



## Équipement

Marteau de forgeron



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

Bouclier d'Osag



## Artefact



## Arts de combat



## Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

## Rindath

Score : 11 / 11



Ogham :



## Exaltation

Score : 9 / 9



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

## Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000







## Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kacr - 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.

