

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Venser**

Joueur : **Adrien**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Demorthen**

Description : **Homme 21ans, brun, 1m85, rouflaquettes**

Voies

Combativité : **5**

Empathie : **5**

Créativité : **1**

Raison : **1**

Ideal : **3**

Avantages

Endurant

Intuitif **x2**

Chanceux

Désavantages

Dépendance

Ennemi

Traumatisme **x3**

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●O+(COMB:5)

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 :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●O+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

●●●●●O+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Sigil Rann **6**

Disc :

Disc :

Occultisme

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

●●●●●O+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●O+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●OOO+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Masse d'armes dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 9/5 Def : 11 Rap : 10
 ⊕ Offensive
 Att : 10/6 Def : 10 Rap : 10
 ⊕ Défensive
 Att : 8/4 Def : 12 Rap : 10
 ⊕ Rapide
 Att : 9/5 Def : 10 Rap : 11
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 12 Rap : 10

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Bottes, pantalon, ceinture, gants et m'(...)
 chemise en lin en dessous de l'armur(...)
 Sacoche de cuir en bandoulière (épal(...)
 Accroché a la ceinture la dague coté i(...)
 Ogham de démorthen dans la sacoch(...)
 Masse d'armes à ailettes en acier 60c(...)
 petit couteau 20cm

Trésor

○  Braise
 ○  Azur
 ○  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 16 / 16

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



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Salann Tir - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Solitude

Né dans une maison environnant la ville de Tilliarch dans la nature, Venser n'a pas connus sa famille, morte de manière mystérieuse en pleine nature. Il fut élever tôt par un demorthen et suivit ce dernier dans tout le royaume de Taol-kaer. Il participa et grandit auprès de son maître et fut reconnu dans les cercles demorthen du royaume comme un privilégié de Angail, l'esprit du feu, et Saol, l'esprit de la vie/mort qu'il affectionne particulièrement et prie régulièrement aux points d'en développer une dépendance et de ne croire que par leurs pouvoirs. Cependant, par la maîtrise de ces esprits et de son ogham environnemental, il souhaitait que les demorthens du royaume participe à des exactions contre tout ennemis ou bandits et utilise la force et les esprits pour vaincre. Ce qui provoqua des indignations(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Intuitif*

Défaut : Outrecuidant

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 3

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

Faits marquants : Mort de l'ensemble de sa famille Grandis auprès d'un maître demorthen et devient son apprenti à 19 ans décide de s'engager sous un faux nom pour avoir les rudiments du combats au corps à corps à 20 ans, quitte l'armée et revient vers son maître, qui le destitue, laisse ce dernier inconscient après s'etre accroché avec lui et part sur la route comme mercenaire. à 21 ans, 1 an de route déjà et début de l'aventure.

