

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Adior (Mori Gluki)

Joueur : Coucou2015

Sexe : H Âge : 22 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Artisan

Description : Il est petit et maigre avec une capuche sombre.

### Voies

Combativité : 1

Empathie : 3

Créativité : 2

Raison : 4

Idéal : 5

### Avantages

Rapide

Vif d'esprit

Instinct de survie

### Désavantages

Ennemi

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 4

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc : Forge 6

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

\_\_\_\_\_ dom :

\_\_\_\_\_ dom :

\_\_\_\_\_ dom :

\_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 2/1 Def: 12 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 4/3 Def: 10 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 0/-1 Def: 14 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 2/1 Def: 10 Rap: 7
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 5

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Armure de plaques (4)



# ⊕ Équipement

Baton de Demorthèn pour contrôler 1 (...)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

# Objets précieux

# ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ⊕ Arts de combat

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

# Rindath

Score : 6 / 6



# Ogham :



# Exaltation

Score : 15 / 15



# ❄ 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 : Gwidre - Archipel des Cendres - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Solitude

Mori est un lointain descendant de « Darish, le démon » mais ceci n'attire que des ennemies. Ses parents sont morts pour ce fait. Il décida donc d'aller à la forêt des murmures pour savoir la vérité sur ce lointain ancêtre tout en restant discret. Pour ça, il dut se faire passer pour un artisan en apprenant le métier. Dans cette mystérieuse forêt, il rencontra un Demorthèn, « Gorable, l'incroyable » et apprit à métriser la nature. Il fut, malgré tout, mêlé à une guerre opposant les Tri-Kazeliens aux Tarishiens. Il fut contraints à tuer leurs chefs et devint commandant des deux tributs, ce qui le laissa tranquille pour apprendre la vérité sur Darish. Il fut finalement tué, trahit par ses hommes.(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

TRAUMA : ●●●●●●●●●●    ●○○○○○    ○○○○○○    ○○○○○○

Endurcissement : ○○○○○○    ○○○○○○    ○○○○○○    ○○○○○○

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 9

Instinct : 3

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Loyal

Défaut : Triste

## 🌀 Travers

Passion : 1

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 4

Culpabilité : 5

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

Faits marquants : La mort de ses parents. La poursuite quand il a été démasqué par les gardes à Jorfort.

L'apprentissage pour métriser la nature. La guerre opposant les Tri-Kazeliens aux Tarishiens. La trahison de son ami.

