

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Mòr**

Joueur : **Nathan**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Osag**

Métier : **Demorthèn**

Description : **Colosse charismatique et imposant, aux cheveux bruns et longs.**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **4**

Raison : **2**

Idéal : **1**

Avantages

Allié mentor

Charismatique

Leste

Désavantages

Lent desprit

Phobie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●○○+(COMB: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●○○○○+(EMP: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP: 5)

Bonus : Malus :

Disc : Faune et flore **6**

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●●●●●+(EMP: 5)

Bonus : Malus :

Disc : Sigil Rann **6**

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●○○○+(RAI: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●○○+(COMB: 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA: 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI: 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●○○○+(COMB: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arc dom : 2
 Claymore dom : 4
 dom :
 dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 6/5 Def : 13 Rap : 9
 ⊕ Offensive
 Att : 8/7 Def : 11 Rap : 9
 ⊕ Défensive
 Att : 4/3 Def : 15 Rap : 9
 ⊕ Rapide
 Att : 6/5 Def : 11 Rap : 11
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 15 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

● 00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

luth
 torches
 matériel de campement
 grande gourde
 rations
 nécessaire de premiers soins
 sac à dos

⊕ Trésor

○  Braise
 ○  Azur
 ○  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 17 / 17

Ogham :

 Flamme



Exaltation



Score : 3 / 3

 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 Dulan - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur

Orphelin, il a été recueilli par le forgeron Nar de Melwan, qui lui a enseigné le travail du métal et l'art du combat. Cette éducation n'a pas vraiment abouti. Cependant, Nar est soulagé que la vieille demorthèn Wailen ait accepté son fils comme apprenti. Bientôt, il sera un demorthèn à part entière, et il aura ses propres oghams. Il en possède déjà un, seul souvenir de ses parents, apparemment impliqués dans la culture demorthèn. Durant son apprentissage, Wailen fit connaissance de cette possession et apprit à Mòr à se servir de l'ogham de brasier. Mòr aime la nature, son calme naturel et les enseignements de Wailen lui permettent d'avoir une relation privilégiée avec les animaux. Il aime passer des heures aux écuries, à s'occuper des bêtes.(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Hystérie**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Débrouillard**

Défaut : Distrait

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 2

Culpabilité : 1

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : La première fois que Mòr se servit de son ogham, il mit le feu à une hutte et faillit tuer un de ses collègues. Celui-ci entretenant une relation tendue avec Mòr, une rumeur court disant que l'acte était intentionnel, mais personne ne connaît la vérité. Ayant perdu ses parents à un trop jeune âge pour s'en souvenir, Mòr mène une enquête désespérée sur ses origines mystérieuses. Retrouvé à l'extérieur d'une maison brûlée côtoyant une tribu osag, la seule chose qu'il reste de son passé est l'ogham qu'il porte chaleureusement sur lui depuis son enfance.

