

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Mør

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

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

ractions

nécessaire de premiers soins

sac à dos



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 : 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





Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Dûlan - Rural

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.

