

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Dunlhag do Nahn**

Joueur : **Armand**

Sexe : **H** Âge : **22** Peuple : **Osag**

Métier : **Demorthen**

Description : *Voir image*

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **5**

Créativité : **1**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Intuitif

### Désavantages

Dépendance

Phobie

Traumatisme *x2*

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

● ● 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Discretion

● ● 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

● 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthen

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Herboristerie 6

Disc : Médecine traditionnelle 6

Disc :

#### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

● ● ● 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

● ● ● ● 0 + (COMB : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

● ● 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc dom : 2  
 Bâton dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 6/8 Def : 13 Rap : 9
- ⊕ Offensive  
Att : 7/9 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Défensive  
Att : 5/7 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Rapide  
Att : 6/8 Def : 12 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 9

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Bouclier Osag (1)  
 Cuirasse en roseau (2)



# Équipement

Pipe et herbe à pipe spéciales (50 dos(...))  
 2 Besaces, couverture, 3j de nourriture(...)  
 Matériel de soins  
 Herbes médicinales et drogues  
 Petit matériel pour pièges  
 Crochet dans un métal inconnu, cade (...)

# 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 : 10 / 10

# Ogham :



# Exaltation



Score : 6 / 6

# 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 Gorm - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire

Natif de Dorm a quitté son village après avoir essayé de tuer le chef qui frappait sa mère. Un Demorthen de passage le sauve en l'emmenant avec lui sur l'île au cairns et en fait son disciple. 7 ans après son apprentissage terminé, on l'envoie visiter le vaste monde. Le retour est très éprouvant , il conçoit une grande empathie avec ce peuple qui souffre atrocement de la cruauté et l'avarice de son Duc.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

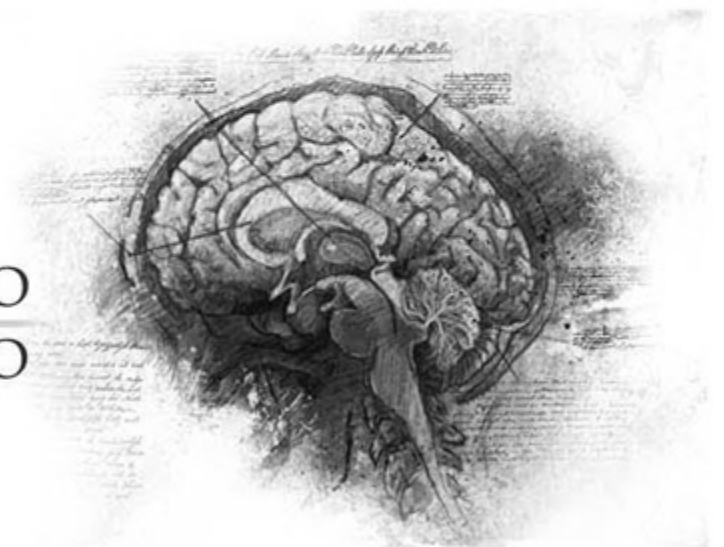
	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	●●●○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Traditionaliste*

*Défaut : Outrecuidant*

## Travers

Passion : 4

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 2

 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Très jeune à survécu à une rencontre avec un énorme loup qui ne lui as rien fait. A rencontrer le duc de Gorm dit le PORC. Il a soigné un terrible abcès de celui ci en le faisant souffrir le plus possible. Il n'a gardé qu'une infime partie de la récompense , distribuant le reste aux pauvres de Gorm. Rencontre avec Masselin de Monbellon qu'il a persuadé de respecter la nature et de quitter le service du duc.

