

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Marvin

Joueur : Thomas

Sexe : H Âge : 25 Peuple : Osag

Métier : Demorthèn

Description : Taille moyenne, presque maigre, cheveux et barbe longs et hirsutes

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 5

Créativité : 3

Raison : 4

Idéal : 1

### Avantages

Allié mentor

Intuitif

### Désavantages

Ennemi

Phobie

### 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 : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

● ● 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

● ● ● 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

● ● ● ● ● + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Herboristerie 6

Disc : Sigil Rann 6

Disc :

### Occultisme

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● ● 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Bâton

dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 3/2 Def : 14 Rap : 7



Offensive

Att : 5/4 Def : 12 Rap : 7



Défensive

Att : 1/0 Def : 16 Rap : 7



Rapide

Att : 3/2 Def : 12 Rap : 9



Mouvement

Att : 0/0 Def : 16 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



## Équipement

Pèlerine de voyage

Bottes de marche

Besace en cuir



## 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 : 15 / 15



Ogham :



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 - Île aux Cairns - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Maladie

Natif d'un hameau à la lisière d'une forêt, Marvin passe le plus clair de son enfance dans les bois, peu intéressé qu'il est par les activités des champs. Ses pérégrinations sylvestres lui ont permis de développer un lien tout particulier avec la nature sauvage. À peine adolescent, il profite du passage d'une caravane de marchands pour s'enfuir explorer le monde et abandonne sans un remords sa famille à la fange de la paysannerie.

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

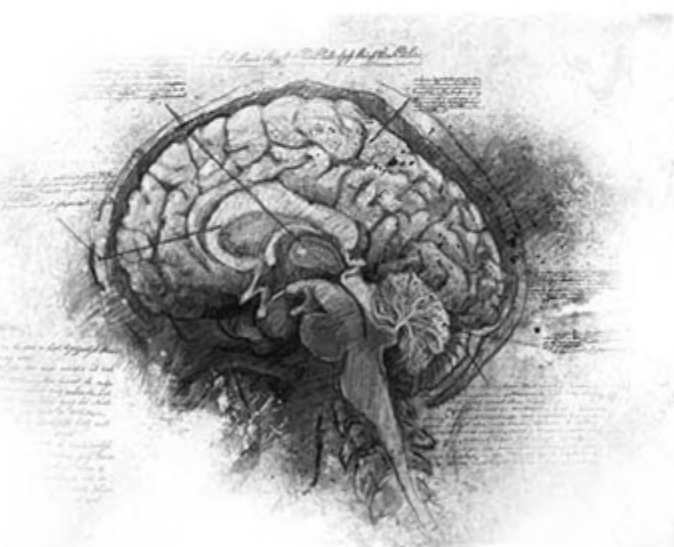
	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	● ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Endurcissement :	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Austère

## Travers


Passion : 2

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 1

 Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 100

Faits marquants : Marvin tombe gravement malade peu après avoir quitté les siens, lors d'un hiver particulièrement rigoureux. Au seuil de la mort, seul dans une forêt hostile, son salut viendra d'un vieil hermite érudit, qui emploiera les dernières années de sa vie à initier le jeune homme aux mystères de la nature. De cet enseignement spirituel, Marvin gardera un certain goût pour les herbes psychotropes et une tendance à l'onirisme.

