

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Duncan Mac Glenn**

Joueur : **celesste**

Sexe : **H** Âge : **28** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Chevalier**

Description : **Grand, mince, cheveux noir couper court, visage glabre et commun**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **2**

Créativité : **2**

Raison : **3**

Idéal : **5**

Avantages

Aisance financière **4**

Endurant **x2**

Esprit solide

Fort

Désavantages

Ennemi

Fragile

Traumatisme

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 : **11**

Survie : **2**

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

● ● ● ● 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● ● 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● ● ● ● 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Francisque dom : 2
 Claymore dom : 4
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 9/4 Def: 10 Rap: 5
- ⊕ Offensive
Att: 11/6 Def: 8 Rap: 5
- ⊕ Défensive
Att: 7/2 Def: 12 Rap: 5
- ⊕ Rapide
Att: 9/4 Def: 8 Rap: 7
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 12 Rap: 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Armure de plaques (4)



⊕ Équipement

Argent de basse: 30 daol d'azur(un m(...))

Dépense: _____

-Équipement de chevalier, épée famil(...)

-Équipement divers : tente une place '(...)

-Vêtement: tunique de laine à 6 daol (...)

Total coût équipement: 24 daol de gir(...)

Reste: 5 daol de givre en lettre de ch,'(...)

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

50  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 7 / 7



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



Historie

Lieu de naissance : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Rural

Classe sociale : Noblesse

Revers : Séquelle - Adversaire

Duncan est né dans la famille des Mac Glenn, en Rheiz. De puissance modeste la famille Glenn était néanmoins prospère et pouvait se targuer d'une histoire ancienne. Cela donna à Glenn une enfance matériellement facile. En voyant la vie bien plus difficile que menais la majorité de la population il en vint à culpabiliser. Pour apaiser ce sentiment il développa un fort attachement pour les valeurs de la chevalerie, particulièrement le devoir. Devoir envers la nation, devoir envers le roi, devoir envers sa duchesse, devoir envers les serfs. A la fin il devint un homme droit mais froid. Toutefois aux fonds de lui-même Duncan est quelqu'un de fragile: il a pu voir le mépris que manifester certain puissant devant ces idéaux et parfois il ne se demande pas si il n'est qu'un privilégié naïf dans un monde brutale(...)

Santé mentale

Résistance mentale : II

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

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 8

Instinct : 5

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Droit*

Défaut : Rigide

Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 5

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : -1 L'épée familiale Abriel est le nom de l'épée familiale des Mac Glenn. Son histoire est marquée par le sang. A l'époque des clans, avant la fondation, un puissant chef de guerre sanguinaire et impitoyable vainquit nombre de tribut rival dans la région qui est actuellement le Rheiz. Puis il régner en tyran sur le peuple de ces adversaires vaincu. Au sommet de sa gloire il demanda à plusieurs maître forgeron de lui crée une arme digne de sa puissance. Ils passèrent plusieurs mois à forger et reforger la lame pour lui donner un tranchant et un équilibre parfait. A la fin elle fut simplement ornée à la garde d'une série de petit rubis rouge sang qui formait le symbole du clan du maître de(...)

