

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Wailig Daelag**

Joueur : **Adrien**

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

Métier : **Demorthèn**

Description : Grand et sec, cheveux longs blonds, yeux bleus-gris

Voies

Combativité : **1**

Empathie : **5**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Intuitif **x2**

Palais fin

Désavantages

Dépendance

Ennemi

État de santé

Bon **00000**

Moyen **-1 00000**

Grave **-2 0000**

Critique **-3 0000**

Agonie **0**



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : **+1** Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : **+2** Malus :

Disc : Herboristerie **6**

Disc : Sigil Rann **6**

Disc :

Prouesses

●0000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus : **+2** Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : **+2** Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Bâton dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 1/1 Def : 13 Rap : 6



Offensive

Att : 4/4 Def : 10 Rap : 6



Défensive

Att : -2/- Def : 16 Rap : 6



Rapide

Att : 1/1 Def : 10 Rap : 9



Mouvement

Att : 0/0 Def : 16 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Amulette oghamique

Torche

Sacoche d'herbes et simples

Sac de couchage

Pipe

Sac à dos

Outre d'eau

Tome de calyre

Viande séchée

Pain d'épeautre

Couteau

Briquet à amadou



Trésor

O



Braise

O



Azur

O



Givre

Objets précieux



Artefact



Arts de combat



Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 16 / 16



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 - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire

Né près de Caiginn dans une famille Osag, Wailig a grandi dans le respect le plus pur des traditions ayant survécu au sein des montagnes. Ayant développé très tôt des sens aigus et une affinité naturelle avec la nature, il a été choisi comme ionnthen de son clan. Sa formation lui a permis de développer d'importantes capacités tandis que sa curiosité, ainsi que son inventivité l'ont amené quand à elles, à explorer les anciens lieux sacrés encore préservés dans les Mor Roimh et à sillonner bois et vallées à la recherche des plantes les plus variées.



Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Extraverti

Défaut : Excentrique



Travers



Passion : 1

Subversion : 5

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Au cours d'une de ses expéditions dans les montagnes, Wailig a fait la rencontre d'un groupe de sigires qui traquait un démorthen gwidrite. Wailig ayant décidé de venir en aide à ce dernier, parvint à emprisonner le groupe dans un amas de racines, avant de faire s'effondrer le terrain, emportant les sigires vers le fond d'une vallée escarpée. Les survivants en ont constitué une certaine rancœur et n'ont cessé de considérer ce démorthen comme une menace (deux des sigires présents étant aptes à faire appel à des miracles, chose peu commune, la victoire du démorthen a très mal été perçue).(...)

