

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Eirikr**

Joueur : **Eric**

Sexe : **H** Âge : **20** Peuple : **Osag**

Métier : **Demorthen**

Description : **Grand blond aux yeux bleu profond**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **5**

Créativité : **2**

Raison : **4**

Idéal : **1**

Avantages

Charismatique

Intuitif

Vif d'esprit

Désavantages

Ennemi

Pauvre

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 : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

● ● ● 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : +1 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 : Méditation 6

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 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 : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

● ● ● 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Bâton dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 5/3 Def : 14 Rap : 8
- ⊕ Offensive
Att : 7/5 Def : 12 Rap : 8
- ⊕ Défensive
Att : 3/1 Def : 16 Rap : 8
- ⊕ Rapide
Att : 5/3 Def : 12 Rap : 10
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 16 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

⊕ 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 : 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 - Terres de Déas - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers :

Sensible mais curieux il a toujours respecté les préceptes Demorthen et bien que jeune et de condition modeste, ses pairs ont vu en lui des aptitudes surprenante, sa maîtrise du Sigil Rann dès l'enfance en était le signe le plus marquant. Maintenant adulte et bien que ses maitre ne comprennent pas son obsession (« tu ne devrais pas gâcher tes aptitude... Ta curiosité risque fort de le perdre ! » 'Maitre Mac-Mahon') Il nourrit l'espoir d'un équilibre entre biodiversité et technologie.

Santé mentale

Résistance mentale : 6

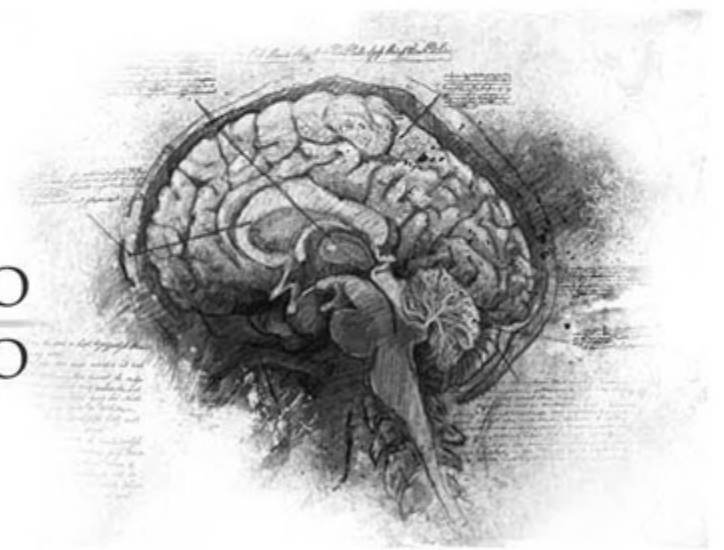
TRAUMA : ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Endurcissement : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : **Qualité : Sensible**

Défaut : Émotif

Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 1

 **Points d'Expérience :** Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Lors d'une retraite méditative le maitre Demorthen Mac-Mahon découvrit Un enfant dans la forêt il l'avais déjà vu au village... il était solitaire et mélancolique il n'avait pas l'air de trouver sa place dans la communauté « cette enfant a besoin d'aide » ce dit-il, c'est alors qu'en pleine réfection au sujet de l'enfant le maitre vit que les plantes se développaient incroyablement vite tout autour de lui ... Là il sut qu'il n'avait pas trouvé un malheureux à aider mais son élève.

