

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Meylir Mac Loeg**

Joueur: **Chibault**

Sexe: **H** Âge: **21** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Chevalier**

Description: **Une triste montagne armée pour le combat, arborant le symbole de l'Unique.**

Voies

Combativité: **1**

Empathie: **3**

Créativité: **2**

Raison: **4**

Ideal: **5**

Avantages

Fort **x2**

Intuitif

Désavantages

Ennemi

Maladif

Traumatisme **x2**

État de santé

Bon **00000**

Moyen **-1 0000**

Grave **-2 0000**

Critique **-3 0000**

Agonie **0**



Vigueur: **9**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Épées **6**

Disc: Haches **6**

Disc:

Discretion

OOOOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●●●●O+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

OOOOO+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●OOOO+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

OOOOO+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

OOOOO+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

●●●●O+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●●●●O+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●O+(EMP:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

OOOOO+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

OOOOO+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●●●O+(EMP:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Armes



Francisque dom : 2
 Épée courte dom : 2
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____
 _____ dom : _____

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 8/3 Def : 12 Rap : 4
 ⊕ Offensive
 Att : 10/5 Def : 10 Rap : 4
 ⊕ Défensive
 Att : 6/1 Def : 14 Rap : 4
 ⊕ Rapide
 Att : 8/3 Def : 10 Rap : 6
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 14 Rap : 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier rond (1)
 Cotte de cuir clouté (2)



Équipement

Chevalière avec sceau familial
 Matériel d'écriture et de corresponda (...)
 Livre d'heures (prières pour les six he(...))
 Cilice
 Pendentif de l'Unique

Trésor

○  Braise
 ○  Azur
 ○  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Combat à 2 armes
 Parade

Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 6 / 6



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



Lieu de naissance : Gwidre - Nord-Ouest des Mor Roimh - Rural

Historie

Classe sociale : Clerge

Revers : Solitude

Meylir provient d'une famille de la petite noblesse de Gwidre, du nord-ouest des Mor Roimh. Ses parents virent en lui un clerc extrêmement prometteur, mais Meylir ambitionnait de devenir Chevalier Lame. Le seigneur Loeg, refusa : malgré sa stature de géant, Meylir et restait de santé fragile. Après une violente dispute, un soir d'orage, Meylir fugua quelques heures et lorsqu'il revint, il découvrit sa famille, sauvagement assassinée. Il reconnut en l'assassin qui le surprit l'homme de confiance du sigire Harald, ambitieux et fourbe. Il échappa de justesse au meurtrier, non sans le défigurer. Sentant sa raison vaciller sous la culpabilité, il se raccrocha alors à sa foi et fit voeu d'errance, acceptant avec humilité l'épreuve que le Créateur lui impose, même si celle-ci doit le mener à la mort.(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 9

Instinct : 3

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Réfléchi*

Défaut : Replié sur soi

Travers

Passion : 1

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 4

Culpabilité : 5

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : A cinq ans, il manque de mourir des suites d'une longue maladie. A dix-neuf ans, il reste le seul membre de sa famille encore vivant. Il se fait un ennemi mortel en la personne du lieutenant du sigire Harald, qu'il a défiguré. Il fait alors voeu d'errance et vit de sa foi et de ses lames.

