

# 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**

Idéal : **5**

### Avantages

Fort **x2**

Intuitif

### Désavantages

Ennemi

Maladif

Traumatisme **x2**

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 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 : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 1)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Épées 6

Disc : Haches 6

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

● ● ● ● 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

● ● ● ● 0 + (IDÉ : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● ● 0 + (COMB : 1)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● ● ● 0 + (EMP : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

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 : 1)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● ● ● ● 0 + (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

0  Braise  
 0  Azur  
 0  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



## Historie

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

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.

---

---

---

---