

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 00000

Moyen -1 0000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **9**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

00000+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Épées

6

Disc: Haches

6

Disc:

Milieu Naturel

00000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

00000+(EMP:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

00000+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

00000+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

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





Histoire

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 vœu 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

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 vœu d'errance et vit de sa foi et de ses lames.

