

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Mor**

Joueur: **Esteren**

Sexe: **H** Âge: **20** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Demorthen**

Description: La carrure de Mor contraste fortement avec son caractère. Le jeune homme apprécie le calme.

Voies

Combativité: 1

Empathie: 4

Créativité: 5

Raison: 2

Idéal: 3

Avantages

Fort x2

Désavantages

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: 10

Survie: 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●○○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●○+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

○○○○○+(EMP:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●●●○+(EMP:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

●●●●●○+(EMP:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●●●●●○+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

○○○○○+(EMP:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

●●●●●○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●○○○+(EMP:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Armes

Claymore dom : 4
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 7/3 Def : 11 Rap : 5
- ⊕ Offensive
Att : 10/6 Def : 8 Rap : 5
- ⊕ Défensive
Att : 4/0 Def : 14 Rap : 5
- ⊕ Rapide
Att : 7/3 Def : 8 Rap : 8
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

Torches _____
 Tente _____
 Couverture _____
 Gourde _____
 Matériel de premiers secours _____
 Luth _____

⊕ Trésor

-  Braise
-  Azur
-  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



Exaltation



Score : 9 / 9

❄ 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 : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Artisan

Revers :

Mòr a été nommé ainsi à cause de sa corpulence impressionnante ; son nom signifie « colosse » dans l'ancienne langue trikazelienne. Il est originaire de Melwan où il partage son temps entre la forge de Nar et les écuries de Neala. Orphelin, il a été recueilli par le forgeron Nar, qui lui a enseigné le travail du métal. Malgré quelques tentatives prometteuses, cet apprentissage n'a pas vraiment abouti car Mòr a l'esprit trop rêveur pour travailler avec le soin et la constance qu'attend Nar. L'ancien chevalier a donc tenté de former Mòr aux armes mais sans plus de succès. Cette situation exaspère Nar qui ne supporte plus de voir son fils adoptif rêvasser au lieu de se former à un métier utile pour la communauté : la nature l'a doté d'une force exceptionnelle et Mòr doit en tirer parti. Le jeune homme ne manque(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Calme*

Défaut : Distrait

🌀 Travers

Passion : 1

Subversion : 5

Émotivité : 4

Doute : 2

Culpabilité : 3

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 0 Total : 160

Faits marquants : Mòr s'est passionné pour la musique depuis qu'il a entendu Neala chanter et jouer du luth. Pour le remercier de son aide précieuse aux écuries, la jeune femme, qui avait remarqué son intérêt pour la musique et le chant, lui offrit un luth. Mòr passe de plus en plus de temps à jouer de son instrument, loin du village, lorsqu'il sort avec les bêtes.

