

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Myrdin an Cuilean

Joueur : Hugo

Sexe : H Âge : 18 Peuple : Osag

Métier : Demorthen

Description : Petit, épais, brun, un visage neutre, calme, avec une barbe entière mais pas très longue

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 5

Créativité : 3

Raison : 2

Idéal : 3

### Avantages

Intuitif

### Désavantages

Timide

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Dressage d'animaux 6

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Sigil Rann 6

Disc :

Disc :

### Occultisme

●●0000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●00000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●00000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Épée courte dom : 2

Bâton dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 3/2 Def : 12 Rap : 7

⊕ Offensive  
Att : 5/4 Def : 10 Rap : 7

⊕ Défensive  
Att : 1/0 Def : 14 Rap : 7

⊕ Rapide  
Att : 3/2 Def : 10 Rap : 9

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 7

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cuirasse en roseau (2)



## ⊕ Équipement

Serpette de compet

Herbes medicinales

## ⊕ 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 : 15 / 15

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 - Terres de Déas - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers :

Myrdin est né dans une famille de berger, des gens rudes mais aimants. Il vit le jour sans pousser un cri, ses parents le pensaient mort, et c'était tout comme. Il ne pleurait pas, de riait pas, ne mangeait pas. Pendant plusieurs jours, sa mère désespérée tenta tout ce qu'elle pouvait pour faire réagir son enfant, mais tout comme les collines recouvertes de neige, il resta silencieux. Au matin du troisième jour, la mère sorti son fils afin qu'il puisse voir le monde extérieur, persuadée qu'il ne vivrait plus que quelques instants. Mais alors qu'elle serait dans ses bras le nourrisson en pleurant, un aboiement la fit sursauter. Un des chiens du troupeau avait quitté son poste et avait parcouru la distance le séparant de la maison. C'était un gros chien, agressif, taillé pour la lutte contre les loups et les ours, n'hésitant(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Peu entravé*

*Défaut : Distrait*

## 🌀 Travers

*Passion* : 2

*Subversion* : 3

*Émotivité* : 5

*Doute* : 2

*Culpabilité* : 3

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

Faits marquants : -Né Berger -Etudie chez un Demorthen -Etrange maladie touche son maitre et sa forêt -Seul sur les routes

