

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: Melnir

Joueur: Théo

Sexe: H Âge: 35 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Demorthèn

Description: Un vieil homme robuste, charmant, imposant et sage.

### Voies

Combativité: 2

Empathie: 5

Créativité: 3

Raison: 3

Idéal: 2

### Avantages

Beau

Intuitif

### Désavantages

Lent

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur: 9

Survie: 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

000000+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

000000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

000000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

000000+(EMP:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Savoirs demorthèn 6

Disc: Sigil Rann 6

Disc:

### Occultisme

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

000000+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

000000+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

000000+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

000000+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

000000+(EMP:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:





## Armes

Bâton

dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 2/2 Def : 13 Rap : 6



Offensive

Att : 4/4 Def : 11 Rap : 6



Défensive

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 6



Rapide

Att : 2/2 Def : 11 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cuirasse en roseau (2)



## Équipement

Equipment section with 10 horizontal lines for notes.



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

Precious objects section with 3 horizontal lines for notes.



## Artefact

Artifact section with 3 horizontal lines for notes.



## Arts de combat

Arts de combat section with 3 horizontal lines for notes.



## Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 15 / 15



Ogham :



## Exaltation

Score : 6 / 6



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 : Reizh - Mornegivre - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Rumeur - Violence - Chance

Né à Mornegivre, Melnir connaît tout d'abord une vie simple. Pendant toute sa jeunesse, il cultivera la terre et élèvera des bêtes, avant de rencontre des Demorthèn de passage dans sa région. Cette rencontre changera sa vie, car il les rejoindra, devenant ainsi un Ionnthèn après avoir passé les rites d'apprentissage. Puis, au fil des années, fort de son abnégation et de sa curiosité, il finira par devenir lui-même un Demorthèn. Aujourd'hui, c'est un ermite, qui passe son temps à voyager et à veiller à la tranquillité de la nature et de son prochain.



## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Mélancolie

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Calme

Défaut : Pessimiste



## Travers



Passion : 2

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 2



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Lorsqu'il était enfant, son village fût attaqué par des barbares. Ses parents le cachèrent, lui et sa petite soeur, mais furent tués lors du raid. Cet évènement le forgea, car il dû par la suite apprendre à survivre, pour le bien de sa soeur et de lui-même.

