

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 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 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 : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Savoirs demorthèn 6

Disc : Sigil Rann 6

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (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

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 : 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





Classe sociale : Paysan

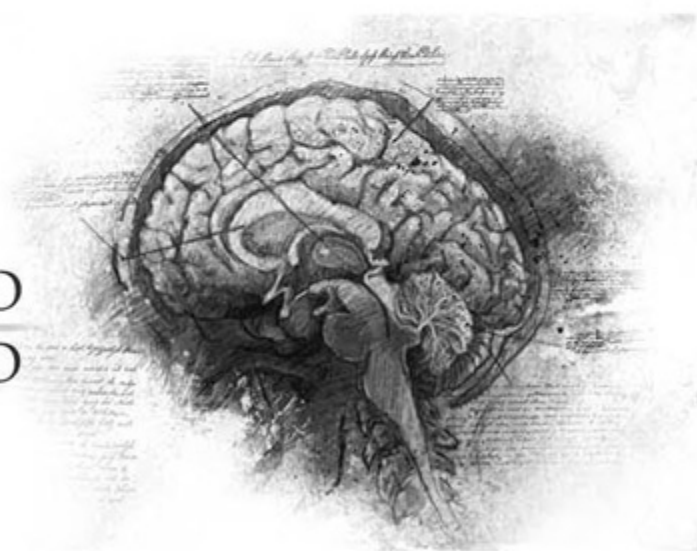
Né à Mornegivre, Melnir connaît tout d'abord une vie simple. Pendant toute sa jeunesse, il cultivera la terre et élèvera des bêtes, avant de rencontre des Demorthèn de passage dans sa région. Cette rencontre changera sa vie, car il les rejoindra, devenant ainsi un Ionnthèn après avoir passé les rites 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.



TRAUMA : ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Acc./ Aff. :

Aptitude Spé. :



Orientation : **Instinctive**

Défaut : Pessimiste



Culpabilité: 2



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.