

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Grukhan

Joueur : Evan

Sexe : H Âge : 26 Peuple : Osag

Métier : Demorthèn

Description :

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 5

Créativité : 1

Raison : 2

Idéal : 3

### Avantages

Fort

### Désavantages

Dépendance

Ennemi

### 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 : 8

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Armes contondantes 6

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

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 : Malus :

Disc : Sigil Rann 6

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Gourdin dom : 1

Marteau d'artisan dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 1

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊗ Standard  
Att : 10/5 Def : 12 Rap : 9

⊗ Offensive  
Att : 11/6 Def : 11 Rap : 9

⊗ Défensive  
Att : 9/4 Def : 13 Rap : 9

⊗ Rapide  
Att : 10/5 Def : 11 Rap : 10

⊗ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 9

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊗ Équipement

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ⊗ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

## Objets précieux

## ⊗ Artefact

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ⊗ Arts de combat

Combat à 2 armes

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ⊗ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 10 / 10



## Ogham :

 Soir

 Foudre

 Sculpture de la Terre

 Flamme

 Arbre Animé



## 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



## Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Rumeur

On raconte qu'à la naissance de Grukhan, la foudre frappa trois fois le sommet du mont Dran'Mor. La première éclata la roche, la seconde embrasa le ciel, la troisième fit trembler la terre. Les anciens y virent un présage : cet enfant parlerait un jour aux esprits du tonnerre. Grukhan grandit parmi les siens, dans un clan des hautes terres de Taol-Kaer. Très tôt, il apprit à écouter les murmures de la pierre, à comprendre le souffle du vent et à apaiser les esprits blessés. Mais là où d'autres Démorthèn voyaient la contemplation, lui voyait la défense : il disait que les esprits ne demandaient pas qu'on prie pour eux — mais qu'on les protège. La blessure du monde Lorsque la Magience s'étendit jusque dans les vallées du clan, Grukhan assista à la profanation d'un ancien cercle de pierres, souillé par(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 8

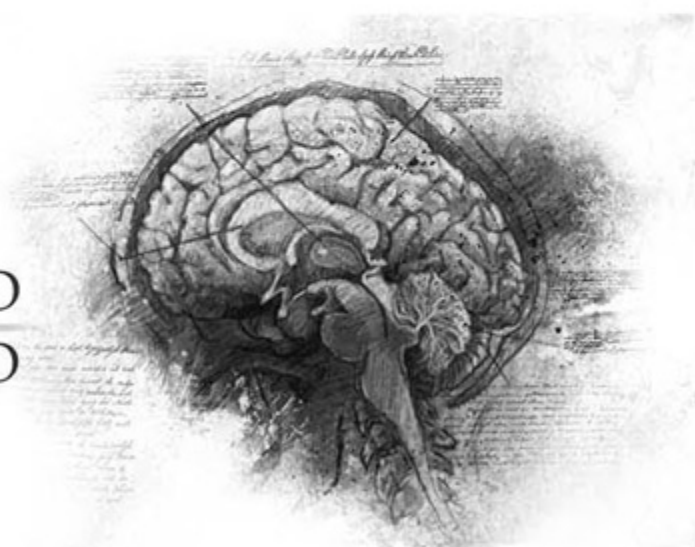
|                  | Équilibre | Symptôme | Syndrome | Folie  |
|------------------|-----------|----------|----------|--------|
| TRAUMA :         | OOOOOO    | OOOOOO   | OOOOOO   | OOOOOO |
| Endurcissement : | OOOOOO    | OOOOOO   | OOOOOO   | OOOOOO |

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : **Qualité : Traditionaliste**

**Défaut : Buté**

## Travers

**Passion :** 4

**Subversion :** 1

**Émotivité :** 5

**Doute :** 2

**Culpabilité :** 3



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

Faits marquants : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_