

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Milor Anwen, Erudit

Joueur : _____

Sexe : H Âge : 34 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Erudit

Description : _____

Voies

Combativité : 3

Empathie : 4

Créativité : 2

Raison : 5

Idéal : 1

Avantages

Esprit solide

Leste

Rapide

Lettre

Désavantages

Traumatisme

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 : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Erudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Histoire

6

Disc : Légendes

6

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 4/3 Def : 15 Rap : 8



Offensive

Att : 6/5 Def : 13 Rap : 8



Défensive

Att : 2/1 Def : 17 Rap : 8



Rapide

Att : 4/3 Def : 13 Rap : 10



Mouvement

Att : 0/0 Def : 17 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



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 : 9 / 9



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



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 Tuaille - Urbain

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Adversaire - Rumeur - Solitude

Milor Anwen, 31 ans, est un érudit originaire de Dearg, formé auprès des scribes du Temple. Passionné par les traditions anciennes, il a consacré sa jeunesse à comparer les textes druidiques et les écritures théologiques — un intérêt jugé suspect par ses pairs. Une rumeur s'est répandue : il aurait voulu prouver que les rites demorthen et les dogmes du Temple partagent la même racine. Accusé de syncrétisme hérétique, il a été discrètement renvoyé, contraint à l'exil intellectuel. Depuis, Milor erre de village en village, proposant ses services de copiste et de conteur, portant dans ses bagages plus de secrets qu'il n'ose l'admettre.

Santé mentale

Résistance mentale : 7

TRAUMA : ●●○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

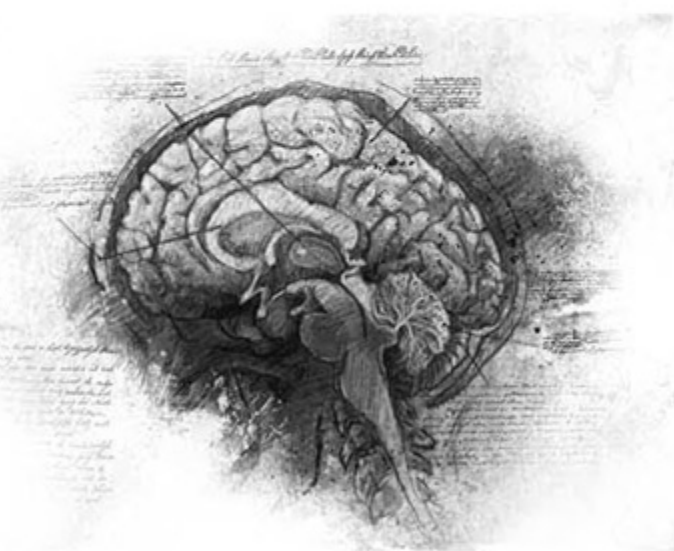
Endurcissement : ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Ingénieux**

Défaut : Immoral

Travers

Passion : 3

Subversion : 2

Émotivité : 4

Doute : 5

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : Sa réputation le précède, et même ceux qui l'engagent murmurent qu'il « parle trop bien des anciens dieux ». Milor garde pourtant la tête haute, préférant le silence des bibliothèques abandonnées à la compagnie des hommes. Son plus farouche opposant est Frère Dorn, un ancien mentor devenu son détracteur public, qui cherche encore à le faire condamner pour hérésie. Cette traque intellectuelle a rendu Milor méfiant, presque paranoïaque. En arrivant à Dornel, il pensait trouver un peu de calme pour ses recherches sur les symboles de protection... mais les marques gravées autour de la tourbière ressemblent trop à celles qu'il a vues autrefois dans un manuscrit interdit.(...)

