

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Imyr**

Joueur : **Alban**

Sexe : **H** Âge : **18** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Morcail**

Description : Brun bouclé aux yeux vert profonds, perdu dans le vague

### Voies

Combativité : **1**

Empathie : **5**

Créativité : **4**

Raison : **4**

Idéal : **1**

### Avantages

Intuitif **x2**

Lettre

### Désavantages

Ennemi

Timide

### État de santé

Bon **000000**

Moyen **-1 000000**

Grave **-2 00000**

Critique **-3 00000**

Agonie **0**



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

**000000+(CRÉA:4)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

**000000+(COMB:1)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

**000000+(EMP:5)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

**000000+(RAI:4)**

Bonus : **+1** Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

**000000+(RAI:4)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

**000000+(EMP:5)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

**000000+(EMP:5)**

Bonus : **+2** Malus :

Disc : Concentration **6**

Disc : Sigil Rann **6**

Disc :

### Occultisme

**000000+(RAI:4)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

**000000+(RAI:4)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

**000000+(IDÉ:1)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

**000000+(COMB:1)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

**000000+(EMP:5)**

Bonus : **+2** Malus : **-1**

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

**000000+(CRÉA:4)**

Bonus :     Malus : **-1**

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

**000000+(RAI:4)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

**000000+(COMB:1)**

Bonus :     Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

**000000+(EMP:5)**

Bonus : **+2** Malus :

Disc :

Disc :

Disc :





## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Bâton dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 1/1 Def : 14 Rap : 6



Offensive

Att : 3/3 Def : 12 Rap : 6



Défensive

Att : -1/-1 Def : 16 Rap : 6



Rapide

Att : 1/1 Def : 12 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 16 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



## 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 : 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 Dulan - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

Retiré de sa famille alors qu'il était encore un enfant, il a étudié la magie demorthèn depuis ses 10 ans auprès de son maître dans un petit village. Face aux problèmes des habitants il devient alors de plus en plus sceptique quant aux préceptes de son maître et commence à s'intéresser aux oghams corrompus.



## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Prudent

Défaut : Peureux



## Travers



Passion : 1

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 4

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : À 15 ans il corrompt son premier ogham poussé par le désir de devenir plus fort. Quelques jours plus tard une délégation du Temple arrive chez son maître, dans la bataille, il utilise son ogham corrompu en voulant aider son maître en mauvaise posture mais en voulant tuer le sigire il tue par la même occasion son maître. Terrifié par la puissance de l'ogham ce jour là il décide alors d'apprendre à maîtriser cette magie qu'il craint.

