

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Ban

Joueur : Adrien

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Tri-Kazel

Métier : ionnthèn

Description : Ex-ionnthèn naturel fier, ambitieux et doté d'une vive intelligence

Voies

Combativité : 5

Empathie : 2

Créativité : 3

Raison : 4

Idéal : 1

Avantages

Esprit solide

Vif d'esprit

Chanceux

Lettre

Désavantages

Ennemi

Obtus

Traumatisme

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:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc : Savoirs demorthèn 6

Disc : Sigil Rann 6

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:4)

Bonus : +1 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:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(EMP:2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Bâton dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 7/5 Def : 11 Rap : 7



Offensive

Att : 9/7 Def : 9 Rap : 7



Défensive

Att : 5/3 Def : 13 Rap : 7



Rapide

Att : 7/5 Def : 9 Rap : 9



Mouvement

Att : 0/0 Def : 13 Rap : 7

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :



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 : 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 d'Osta-Baille - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Solitude

Né au cœur du sauvage et traditionnel Val de Dearg, le personnage voit sa vie basculer très jeune par la perte brutale de ses parents.

Face à cette fatalité injuste, l'enfant ne s'effondre pas mais développe une carapace de froideur et un besoin viscéral de contrôle : il se

jure de devenir fort pour ne plus jamais subir. Repéré pour ses capacités intellectuelles hors normes, il est pris comme apprenti

(ionnthèn) par un demorthèn de la région. Mais le dogme traditionnel ne lui convient pas. Frustré par la lenteur des rituels et excédé de

devoir « prier » et quémander la faveur d'esprits de la nature invisibles, sa fierté prend le dessus. Convaincu qu'il peut faire mieux et

plus vite, il commence à schématiser les oghams sacrés comme des équations logiques. Cette quête de puissance absolue se transforme(...)



Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
------------------	-------	-------	-------	-------

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : **Qualité : Combatif**

Défaut : Orgueilleux



Travers



Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : • La Nuit du Sacrilège : Le moment de bascule où, armé de ses seules certitudes, il a gravé un ogham interdit pour contraindre un C'maogh (un esprit). La violente réaction spirituelle qui a suivi a failli lui coûter la vie et sa santé mentale. Son maître est intervenu in extremis pour endiguer le désastre avant de le maudire et de le chasser. •

L'Éveil Technologique Clandestin : Au milieu d'une région profondément traditionaliste et analphabète, il passe ses nuits à annoter ses carnets de croquis géométriques, décodant les lois de la physique et de la mécanique. Il a réussi

l'exploit d'acquérir les toutes premières bases théoriques de la Magience en autodidacte, sans jamais avoir vu une(...)

