

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Alrik**

Joueur : **Grégoire**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Sigire du Temple**

Description :

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **3**

Créativité : **1**

Raison : **2**

Idéal : **5**

Avantages

Aisance financière 1

Fort

Rapide x2

Désavantages

Lent desprit

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 : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

● ● ● ● ● 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles 6

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● ● 0 + (EMP : 3)

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 : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

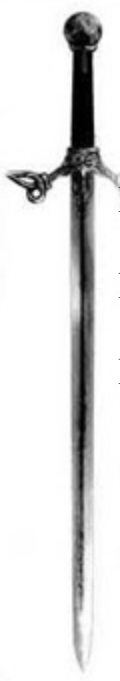
● ● 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Épée courte dom : 2
 Épée longue dom : 3
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 10/5 Def : 10 Rap : 9
- ⊕ Offensive
Att : 11/6 Def : 9 Rap : 9
- ⊕ Défensive
Att : 9/4 Def : 11 Rap : 9
- ⊕ Rapide
Att : 10/5 Def : 9 Rap : 10
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 11 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000




Armures :

Cotte de mailles (3)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 2  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 20 / 20



❄ 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 - Urbain

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Violence

Après la mort de ses parents lors de l'explosion de l'université magientiste d'Athaontù à Osta-Baille, Alrik fut envoyé dans un orphelinat des environs. Il y fut recueilli par le père Melbius, qui tenta de canaliser ses craintes et sa fureur en lui transmettant sa foi de l'Unique. Alrik y trouva une échappatoire rassurante, tentant d'échapper au traumatisme causé par la mort de ses parents. Un jour, l'orphelinat fut prit d'assaut par un Feondas s'étant introduit dans la cité suite à une attaque d'une centaine de ses congénères. Après avoir massacré une bonne partie de ses camarades et grièvement blessé le père Melbius, Alrik se retrouva acculé et n'eut d'autre choix que de s'en remettre à la prière pour sauver sa vie. Le Feondas, déjà affaibli par les gardes de la cité, reçut le châtement divin de l'Unique et, à deux doigts de(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Persévérant*

Défaut : Imprudent

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 1

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 5



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

Faits marquants : *Mort des parents lors de l'explosion de l'université magientiste d'Athaontù. Invocation d'un miracle Châtiment.*
