

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Ashlor Harat

Joueur : The Boss

Sexe : H Âge : 28 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Chevalier lame du Temple

Description : Un homme assez fort de carrure, posture droite constamment; ses cheveux ondulés couvrent pa

### Voies

Combativité : 5

Empathie : 1

Créativité : 3

Raison : 2

Idéal : 4

### Avantages

Endurant

### Désavantages

Obtus

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 11

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

●●●●○+(IDÉ:4)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles 6

Disc : Recueillement 6

Disc :

### Prouesses

●●●○○+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Épée longue dom : 3  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 9/5 Def: 8 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 11/7 Def: 6 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: 7/3 Def: 10 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 9/5 Def: 6 Rap: 8
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 10 Rap: 6

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de mailles (3)  
 Pavois du temple (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 : 17 / 17



# ❄ 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 : Gwidre - Région d'Ard-Amrach - Rural

Classe sociale : Clerge

Revers : Violence - Solitude

Né dans une famille croyante du Gwidre, est envoyé au Temple dans ses jeunes années dans le but de le servir. Il devient Chevalier-Lame avec les honneurs. Lorsqu'il retourne dans son village natal pour annoncer la nouvelle à sa famille, il découvre que cette dernière s'est éteinte dans sa totalité six mois auparavant, dans des circonstances pour le moins floues. Il se dévoue alors à sa mission.

## Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Droit

Défaut : Fanatique

## Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 2

Culpabilité : 4

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Lors d'une mission à ses débuts, sa petite troupe est prise d'assaut et massacrée dans sa quasi-totalité. L'évènement restera à jamais gravé dans sa mémoire.

