

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Ervid bourss

Joueur : Mary

Sexe : H Âge : 24 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Sire du Temple

Description : Égocentrique, Impulsif, Charismatique

Voies

Combativité : 5

Empathie : 1

Créativité : 4

Raison : 1

Idéal : 4

Avantages

Charismatique

Chanceux

Désavantages

Dépendance

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●○○+(CRÉA:4)

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:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

●●●●●+(IDÉ:4)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles 6

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

●○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

Marteau à deux mains dom : 4

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 9/5 Def : 9 Rap : 7

⊕ Offensive
Att : 11/7 Def : 7 Rap : 7

⊕ Défensive
Att : 7/3 Def : 11 Rap : 7

⊕ Rapide
Att : 9/5 Def : 7 Rap : 9

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 11 Rap : 7

Défense :

●●○○○○ ○○○○○○

Rapidité :

●○○○○○

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

Bouteille de niole

⊕ Trésor

○  Braise

○  Azur

○  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



Exaltation



Score : 17 / 17

❄️ Miracles majeurs :

❄️ Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux végétal

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux organique

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Flux fossile

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○



Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Salann Tir - Urbain

Historie

Classe sociale : Artisan

Revers : Amour tragique

Ervid est le fils d'un forgeron réputé et d'une bonne. Très proches de son père il apprend avec lui le métier de forgeron. Ervid préfère très rapidement utiliser les armes que de les fabriquer, il est même très doué. A l'âge de 15ans il tombe follement amoureux d'une fille qui se sert de lui et le laisse tomber comme une grosse m***e. Il se met donc à haïr au plus au point les femmes qui, dès qu'il les entends parler, lui donne la nausée... Après sa rupture qui l'a beaucoup touché, il se rend dans une taverne dans laquelle il se prend la cuite du siècle. Durant cette soirée il se bat avec les deux tiers des gusses assis la à boire un verre. Des Sigires présents, remarquent ses prouesses au combat et profiterons de sa faiblesses psychologique du moment pour l'endoctriner. Il décide ce soir la, de les suivre...(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Courageux

Défaut : Impulsif

Travers

Passion : 5

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 1

Culpabilité : 4

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 150

Faits marquants : Une femme a brisé son cœur il déteste les femmes ! Il est affreusement accro à une herbe nommée canibas qu'il mâche et qui lui fait rencontrer le dieu unique lors d'hallucinations.

