

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Joris**

Joueur: \_\_\_\_\_

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

Métier: **Clerc du Temple**

Description: \_\_\_\_\_

### Voies

Combativité: **3**

Empathie: **1**

Créativité: **2**

Raison: **4**

Idéal: **5**

### Avantages

Lettré

### Désavantages

Maladif

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur: **9**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

● ● ● ● 0 + (COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

● ● ● ● ● + (RAI: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Légendes **6**

Disc:

Disc:

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

● ● 0 0 0 0 + (RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

● ● ● ● 0 + (RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

● ● ● ● ● + (IDÉ: 5)

Bonus: Malus:

Disc: Concentration **6**

Disc:

Disc:

### Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

● ● 0 0 0 0 + (EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

● ● 0 0 0 0 + (RAI: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP: 1)

Bonus: Malus:

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 : 6/3 Def : 10 Rap : 4

⊕ Offensive

Att : 8/5 Def : 8 Rap : 4

⊕ Défensive

Att : 4/1 Def : 12 Rap : 4

⊕ Rapide

Att : 6/3 Def : 8 Rap : 6

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

sa tenue d'adepte

Sa sacoche

un livre de prières rassemblant les Éc(...)

du matériel de premiers secours

quelques rations séchées

une gourde d'eau

## ⊕ Trésor

0



Braise

15



Azur

0



Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

## ⊕ Arts de combat

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 6 / 6



Ogham :



## Exaltation

Score : 15 / 15



⊕ 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



Lieu de naissance : Gwidre - Région d'Expiation - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Clerge

Revers :

À Dearg, tout le monde connaît l'histoire de Joris. Ce garçon a été adopté par le moine Firmin, qui vit dans un monastère à quelques kilomètres du village. Une nuit, Firmin fut réveillé en sursaut par la cloche située à l'entrée du monastère. Il trouva sur le pas de la porte un homme en armure, mortellement blessé. Il s'agissait de Teorg, le père de Joris, chevalier gwidrite de l'ordre des lames, tenant dans les bras son fils alors âgé d'à peine d'un an. Miraculeusement, le père et son enfant étaient parvenus à survivre à une attaque féroce et à rejoindre le monastère de Firmin. Dans un dernier souffle, Teorg confia son enfant au moine qui jura de l'élever comme son propre fils. Les années passèrent et Firmin éduqua Joris dans le respect des préceptes du Temple. Le plus souvent seul dans les grandes salles(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 9

Instinct : 5

Orientation : *Rationnelle*

Traits de caractère : *Qualité : Réfléchi*

*Défaut : Ascétique*

## 🌀 Travers

*Passion* : 3

*Subversion* : 2

*Émotivité* : 1

*Doute* : 4

*Culpabilité* : 5

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 15      Total : 100

Faits marquants :

