

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Coris

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 :

Discrétion

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



🌀 Histoire

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

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 : _____
