

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Diancecht Coatgoën**

Joueur : **Erwann**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Espion**

Description : **Prêt à tous pour arriver à ses fins**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **1**

Raison : **5**

Idéal : **1**

### Avantages

Beau

Intuitif

Rapide

### Désavantages

Dépendance

### 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 : **9**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

● ● ● ● ● + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

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 : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● ● ● ● ● + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● ● ● ● + (EMP : 3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Fronde dom : 1  
 Glaive continental dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 1

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 10/5 Def : 13 Rap : 9
- ⊕ Offensive  
Att : 11/6 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Défensive  
Att : 9/4 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Rapide  
Att : 10/5 Def : 12 Rap : 10
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 9

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



# ⊕ Équipement

---

---

---

---

---

---




---

---

---

---

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

---

---

---

---

# ⊕ Artefact

---

---

---

# ⊕ Arts de combat

Attaque sournoise

---

---

---

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath

Score : 9 / 9



# Ogham :



# Exaltation

Score : 3 / 3



# ❄ 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 - Archipel des Cendres - Urbain

Classe sociale : Noblesse

Revers : Pauvreté

3ème fils de la très ancienne famille des Coatgoën vivant sur l'archipel des cendres, il était destiné à rejoindre le temple. Ne voulant pas rejoindre les ordres, il décida à l'âge de 15ans de s'enfuir du manoir familial et de mené sa vie comme il l'entendait.

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : *Exaltation*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Indépendant*

*Défaut : Opportuniste*

## Travers

Passion : 5

Subversion : 1

Émotivité : 3

Doute : 5

Culpabilité : 1

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Il prit donc un bateau et se dirigea à la capital de Gwidre, ou pendant 2 années il effectua nombre de petit boulot pas forcément très légaux. A ses 17 ans, suite à un vol d'une relique du temple qui s'est mal déroulé ou il a fini dans les geôles du temps, Sigismond Pervolen qui à eu vents des différents talents de Diancecht pour l'infiltration décida de lui donner un chance de se faire pardonner pour ces crimes en travaillant comme espion pour traquer et débusquer les différents cercle occulte du continents.

