

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 : **5**

Créativité : **1**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Beau

Leste

Rapide

Désavantages

Dépendance

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(EMP:5)

Bonus : 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 : 14 Rap : 11



Offensive

Att : 11/6 Def : 13 Rap : 11



Défensive

Att : 9/4 Def : 15 Rap : 11



Rapide

Att : 10/5 Def : 13 Rap : 12



Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 11

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Equipment section with 10 horizontal lines for notes.



Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux

Precious objects section with 3 horizontal lines for notes.



Artefact

Artifact section with 3 horizontal lines for notes.



Arts de combat

Attaque sournoise

Arts de combat section with 3 horizontal lines for notes.



Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 11 / 11



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :

Miracles majeurs section with 4 horizontal lines for notes.



Miracles mineurs :

Miracles mineurs section with 4 horizontal lines for notes.

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 : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Indépendant

Défaut : Opportuniste



Travers



Passion : 5

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 3

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.

