

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Badurnn**

Joueur : **Alex**

Sexe : **H** Âge : **27** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Combattant**

Description : 1m 90 pour 110 kg de muscles épais, le crâne rasé, des yeux noirs cernés. Son visage anguleux est

Voies

Combativité : 5

Empathie : 2

Créativité : 3

Raison : 4

Idéal : 1

Avantages

Fort x2

Désavantages

Timide

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 : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● ● + (COMB : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Combat à mains nues 6

Disc :

Disc :

Discretion

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● ● 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● ● ● 0 + (COMB : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● ● 0 0 0 0 + (EMP : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Hache de bataille dom: 3
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:

Potentiel: 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 12/8 Def: 11 Rap: 7
- ⊕ Offensive
Att: 14/10 Def: 9 Rap: 7
- ⊕ Défensive
Att: 10/6 Def: 13 Rap: 7
- ⊕ Rapide
Att: 12/8 Def: 9 Rap: 9
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 7

Défense:

00000 00000

Rapidité:

00000

Armures:



⊕ Équipement

⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Parade

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score: 10 / 10

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 : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Urbain

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire - Violence

Pendant des années à se battre dans des tavernes pour de l'argent ou non, Badurnn s'est toujours cherché et n'a finalement réussi à exister qu'au travers des regards excités des gens qui le regardaient remporté des combats. Il connaît bien les gardes de Baldh-Ruoch compte tenu de ses activités nocturnes. Il n'a jamais eut de but véritable dans la vie, celle-ci se résumant la plupart du temps à se réveiller avec des courbatures, des bleus ou des blessures dans des endroits pas forcément fréquentables pour finalement mettre un pauvre type K.O en fin de journée... Depuis qu'il est petit il a découvert cette popularité malsaine à être "celui qui a battu untel" et n'a plus sut s'en passer jusqu'à l'âge de ses 27 ans. Badurnn s'est alors rendu compte qu'il ne peut plus continué dans cette voie et que sa vie(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Optimiste

Défaut : Buté

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1



🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : -Connait Ornora et Aileen et a accepté de la suivre dans son voyage pour la protéger de potentiels dangers.
