

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Rae Kerlabbe**

Joueur : **Venceslas**

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Osag**

Métier : **Chevalier**

Description : **1m90, yeux gris, bruns, mal rasé, 90kg**

### Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **2**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Endurant

Fort

### Désavantages

Ennemi

Pauvre

Anosmie

Aqueusie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **11**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Épées

6

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●●+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc : Orientation

6

Disc :

Disc :

## Armes



Épée longue droite Osag dom : 3

Arc court dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 11/8 Def : 11 Rap : 8

⊕ Offensive  
Att : 13/10 Def : 9 Rap : 8

⊕ Défensive  
Att : 9/6 Def : 13 Rap : 8

⊕ Rapide  
Att : 11/8 Def : 9 Rap : 10

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 8

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier Osag (1)

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Arts de combat

Attaque sournoise

Parade

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



## Exaltation



Score : 6 / 6

❄ 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 : Taol-Kaer - Duché de Ker Loar - Urbain

## Historie

Classe sociale : Noblesse

Revers : Solitude

Rae Kerlabbe est né il y a 23 ans maintenant, cela fait 7 ans qu'il a quitté sa patrie après le coup d'état porté contre sa famille et son père le jarl de Ker Loar ainsi que contre tout ceux qui leurs assuraient du soutien, le vil personnage qui n'était qu'un simple artisan avait fait assassiner tout le monde pendant un banquet auquel Rae n'avait pas pût participer car il était en voyage d'affaire avec un clan voisin, ce qui lui sauva la vie. Lorsque Rae apprit la nouvelle il ne retourna pas chez lui, il prit son équipement et partit en voyage, chercher à devenir le meilleur, acquérir des alliés influents pour revenir plus tard et passer le traître au fil de son épée. Il partit en direction de l'Ouest, mit à profit son éducation pour gagner à manger ou bien utilisa ses connaissances en chasse lorsqu'il était perdu loin de la ville.(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Discipliné

Défaut : Fier

## Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Perd famille et amis à l'age de 16 ans. Vadrouille à travers les forêts à l'Ouest accomplissant quelques missions d'escortes simples. Travaille comme garde de cité pendant 2 ans. Traverse le pays pour semer les assassins sans cesse à ses trousses, enchainant les missions se présentant pour gagner de quoi manger.

