

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Ray Marius**

Joueur: **Amandine**

Sexe: **H** Âge: **24** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Combattant**

Description: _____

Voies

Combativité: **5**

Empathie: **2**

Créativité: **1**

Raison: **4**

Idéal: **3**

Avantages

Aisance financière **2**

Fort

Désavantages

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Combat à mains nues **6**

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

●●●●●+(IDÉ:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Armes

Épée courte dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 11/6 Def : 11 Rap : 7
- ⊕ Offensive
Att : 12/7 Def : 10 Rap : 7
- ⊕ Défensive
Att : 10/5 Def : 12 Rap : 7
- ⊕ Rapide
Att : 11/6 Def : 10 Rap : 8
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de mailles (3)



Équipement

Poings américains forgés sur mesure (...)
 Bottes renforcés
 Ceinturon avec fourreau
 heaume en cuir du Temple
 Pantalon cuir renforcé
 Bourse et besace
 Vêtements de ville un peu désuets et (...)

Trésor

0  Braise
 0  Azur
 5  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 9 / 9



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 : Gwidre - Forêt des Murmures - Urbain

Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Adversaire

Ray vient d'une famille bourgeoise de Gorm Caladh. Attiré depuis tout petit par les récits du prêtre de la Cité, Ray développe une Foi propre, marquée par les massacres perpétrés par les feondas. La Foi lui permet de trouver une explication face au profond sentiment d'injustice que les hommes éprouvent. Son but à travers cet engagement serait de trouver LA rédemption permettant d'échapper à cette punition divine exacerbée face aux actes des hommes et de retrouver un équilibre divin. Son hypothèse : il se pourrait que l'histoire des hommes serait caractérisée par une rupture de l'harmonie des forces. Il garde cela plutôt secret pour le moment. Dans son arbre généalogique, Ray a des traces de continentaux et pense potentiellement que ceux-ci détiendraient les clés de compréhension sur la(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Opportuniste

Travers

Passion : 5

Subversion : 1

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 3

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Suite à un mariage avorté avec sa promise, Lydie, Ray décide de s'engager en tant que soldat pour le Temple. De plus, le fiancé choisi par la famille de Lydie est conscient de l'attachement de cette dernière pour Ray et serait donc plus heureux si celui-ci pouvait disparaître... Son départ pour la capitale lors de son service militaire ne lui aura accordé un repos que de courte durée... car au détour d'une rue, Ray découvre que Lydie est venue s'installer ici également pour suivre son mari, Rudolph. Cherchant à fuir ce passé douloureux, Ray profite désormais de toute opportunité offerte par le Temple pour s'échapper de la capitale de Gwidre(...)

