

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Frequin Bilvesé

Joueur : Dollux

Sexe : H Âge : 18 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Malandrin

Description : Physique banal. Visage banal. Fin, taille moyenne. Cheveux courts, brun. Yeux marron. Tâche de

Voies

Combativité : 4

Empathie : 2

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 1

Avantages

Allié isolé

Leste

Désavantages

Dépendance

Douillet

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

○○○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Furtivité 6

Disc : Vol à la tire 6

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

○○○○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

●●●○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Île aux Cairns - Urbain

Historie

Classe sociale : Artisan

Revers :

Né sur Île aux Cairns, Frequin Bilvesé n'en sait pas plus que n'importe qui. Dans les bagages de ses parents, Hephrein et Marevonne Bilvesé (artisans-commerçants itinérants dans le textile), Frequin vécu de ville en ville. Lorsqu'il ne travaillait pas à l'atelier-roulotte avec sa mère, ou sur les marchés avec son père, il s'entraîne au lancer de couteau, ou se promène dans les faubourgs, s'amusant à chaparder les bourses des passants les moins attentif. Au début de son adolescence, au détour d'un chant de troubadour, Frequin entend parler de vrais voyages, d'aventures et de gloire. Frequin comprend qu'auprès de ses parents, il n'a pas vu grand chose d'autre que des métiers à tisser et des pagnes à vendre. Depuis, il supporte de moins en moins le bruit de la bringuebalante roulotte de ses parents, et(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Débrouillard

Défaut : Vaniteux

Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : A 8 ans, il tombe d'un arbre de 13m, sans autre séquelle qu'une épaule qui se déboîte à sa guise. A 12 ans, il est roué de coup par un boulanger à qui il avait voler des viennoiseries. A 15 ans, il écoute un troubadour parler de voyages et d'aventures. Depuis, il rêve d'aventure.

