

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Derry Neven**

Joueur: **Auguste**

Sexe: **H** Âge: **22** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Chasseur**

Description: **Chasseur toujours en quête de gros gibier**

Voies

Combativité: **5**

Empathie: **2**

Créativité: **3**

Raison: **3**

Idéal: **2**

Avantages

Ouïe fine

Instinct de survie

Désavantages

Lent desprit

Lent

Pauvre

Aqueusie x2

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **9**

Survie: **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

●●○○○+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc: Faune et flore **6**

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus: +1 Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

○○○○○+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

○○○○○+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc: Arcs **6**

Disc:

Disc:

Voyage

●○○○○+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle

Derry a toujours connu une vie simple dans son village, fils de chasseur il a passé sa petite enfance à écouter les nombreux récits de traque de son père, il appris beaucoup de celui-ci qui une fois qu'il fut capable de tenir un arc il l'emmenait de plus en plus régulièrement chasser avec lui. Derry partis ensuite faire son service militaire, pas par envie mais pour faire plaisir à son père qui espérait une meilleur avenir pour son fils... Une fois le service achevé Derry se mis en route pour sa vielle maison impatient de retrouver sa famille, cependant la cahute avait totalement ravagé par un animal visiblement énorme, en fouillant les décombres il retrouva l'arc de son père et son carquois. Rassemblant les quelques objet pouvant lui être utile, il se jura de retrouver cette créature et(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Persévérant

Défaut : Froid

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 7 Total : 100

Faits marquants : Reconnu pour ses qualités d'archerie pendant son service militaire, il a également de nombreuses traques (de bêtes ou de bandits) à son actif.

