feuille de personnage

Nom: Ean

Sexe: H Age: 20 Peuple: Tri-Kazel

loueur : Esteren

Métier: Combattant à distance

Description: Ean est un jeune homme déterminé dans ses actes. Une fois sa décision prise, rien ne peut l'arrête

國 Voies (图图

Combativité:

Empathie:

Créativité:

Raison: 4

Idéal:

Avantages 🕲

Désavantages

Ennemi

Traumatisme

État de santé

Bon 00000

Moyen 1 00000

Grave 0000

Critique -3 0000

Agonie



Viqueur: 10

Survie:

Domaines & Disciplines

& Artisanat

0000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus: Disc:

Disc: Disc:

(3) Magience

00000 + (RAI: 4)Malus:

Bonus: Disc:

Disc: Disc:

@ Perception

O + (RAI: 4)

Malus:

Bonus: Disc:

Disc: Disc:

@ Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus:

Disc: Disc:

@ Combat au C.

OOOO+(COMB:5)Malus:

Bonus: Disc:

Disc: Disc:

@ Milieu Naturel @ Prière

OO+(EMP: 2)

Malus: Bonus: Disc:

Disc: Disc:

OOOOO+(IDÉ: 1)

Malus:

Disc:

@ Discrétion

O + (EMP: 2)

Bonus: +1 Malus: Disc: Disc: Disc:

Bonus:

Disc:

@ Erudition

Mys. Demorthen

Malus: Bonus:

Disc: Disc: Disc:

00000 + (EMP: 2)

@ Occultisme

00000+(RAI: 4) Malus:

Bonus: Disc: Disc: Disc:

Bonus: Disc: Disc:

@ Prouesses

• O O O O + (COMB: 5) Bonus: +1 Malus:

Disc: Disc: Disc:

@ Relation

 \bullet OO+(EMP:2)

Malus: Bonus: Disc: Disc:

Malus: Disc:

@ Science

00000+(RAI: 4)

Malus: Bonus: Disc: Disc: Disc:

@ Tir & Lancer

••+(COMB: 5) Bonus: Malus: Disc: Arcs 6

Disc: Disc:

1 Voyage

• OOOO+(EMP: 2)

Bonus: Malus: Disc: Disc: Disc:

Disc: Disc:

● ● O O O + (RAI: 4)

Malus:

Disc:

Árc dom: 2 Épée courte dom: 2 dom:

Dotentiel: 2

dom:

Attitudes de combat

Standard
Att: 6/10 Def: 12 Rap: 7

Offensive
Att: 8/12 Def: 10 Rap: 7

Défensive Att: 4/8 Def: 14 Rap: 7

(a) Rapide
Att: 6/10 Def: 10 Rap: 9

(#) Mouvement
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 7

Défense: 00000 00000

Rapidité:

Armures : Cotte de cuir clouté (2)

2)

@ Équipement

Un sac avec du matériel de voyage :

Outils de crochetage

Longue-vue

Plusieurs couteaux



0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux

Artefact





00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

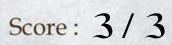
Rindazh Score: 10/10

Ogham:



9

Exaltation



Miracles majeurs:

Miracles mineurs:





Flux minéral 00000 00000

Flux végétal 00000 00000 00000

Flux fossile 00000 00000 00000





Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulq - Urbain

Classe sociale: Artisan

Revers:

Ean est né à Tulg Naomh, la capitale du duché de Tulg, où ses parents tiennent une tannerie très réputée. Le jeune garçon montra rapidement une certaine habileté dans le tir à l'arc et accompagna très tôt son père dans ses expéditions en pleine nature, afin d'alimenter le commerce familial en peaux de qualité. Mais Ean aspirait à autre chose et la vie citadine lui fit rapidement découvrir une manière très différente d'user de son habileté naturelle. Au début, il agissait surtout par désoeuvrement, jouant des tours pendables ou espionnant des conversations qui ne le concernaient pas. Il prit goût au risque tout en redoublant de prudence et de méfiance, au fur et [...] mesure qu'il découvrait certaines vérités peu ragoûtantes sur des gens apparemment respectables. Il développa un certain cynisme et, de(...)



Santé mentale

Résistance mentale: 6

TRAUMA: •••• • 0 0000 0000 0000 0000 Endurcissement: 0000 0000 0000 0000 0000

Désordre: Paranoï a Acc./Aff.:

Séquelles : Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience: 5 Instinct: 8 Orientation: Instinctive

Traits de caractère: Qualité: Persévérant

Défaut: Peu fiable

Travers @

Passion: 5

Subversion: 3

Émotivité: 2

Doute: 4

Culpabilité: 1

Doints d'Expérience: Reste: 0 Total: 105

Faits marquants: Une nuit, alors qu'il était à la recherche d'un indice sur des livraisons suspectes, Ean surprit l'échange entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication et le transport de fonds. Il ne faisait nul doute que la discussion visait le détournement d'une importante somme de daols.

Hélas, Ean se fit démasquer et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au courroux du chevalier corrompu. Il s'enfonça dans les montagnes, ne laissant derrière lui qu'une note évasive à ses parents, pour finalement arriver dans le village de Melwan. Depuis sa cachette, il rumine la manière dont il pourra faire chuter le chevalier corrompu...(...)