

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Navo**

Joueur : **Chilo**

Sexe : **H** Âge : **29** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Artisan**

Description : Un ingénieur obsessionnel, fasciné par tout ce qui fait clic et boum

Voies

Combativité : 3

Empathie : 2

Créativité : 5

Raison : 4

Idéal : 1

Avantages

Allié isolé

Aisance financière 3

Vif d'esprit

Désavantages

Ennemi

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Ingénierie 6

Disc : Mécanique 6

Disc :

Tir & Lancer

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Claymore

dom : 4

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 4/5 Def : 11 Rap : 5

⊕ Offensive

Att : 7/8 Def : 8 Rap : 5

⊕ Défensive

Att : 1/2 Def : 14 Rap : 5

⊕ Rapide

Att : 4/5 Def : 8 Rap : 8

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

une paire de lunettes de protections

une gantelet équipé d'une dague méci(...)

⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

10



Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



Exaltation



Score : 3 / 3



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 d'Osta-Baille - Urbain

Historie

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Adversaire

Navo est né dans une famille d'artisans honnêtes. Très jeune on lui a montré comment réparer des objets, tordre des bouts de fer recoudre des mocassins. (l'un des trois l'a nettement moins passionné). Ses parents avaient une boutique de mobilier et d'outils en tous genre dans le centre ville. Il a eu une éducation scolaire de base mais ne s'est jamais beaucoup impliqué pendant les cours, en rentrant le soir, il préférerait largement passer ses soirées à expérimenter, tenter d'assembler des trucs avec d'autres machins, ou trouver une solution à son problème de répartition égale de la chaleur entre les endroits de sa chambre. Au fil des années il affina sa maîtrise des sciences, souvent sur le tas, en résolvant les problèmes de ses inventions servants à résoudre les problèmes de ses autres inventions. Il(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Individualiste

Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 30 Total : 100

Faits marquants : Il a fait partie d'une équipe s'occupant d'un mécanisme faisant lui même partie d'un système servant à activer une partie des éléments qui, activés de la bonne façon, donnent accès à une portion de la salle des coffres de la royauté. Il a conçu un appareil servant à donner une claque à un manant qui aurait l'impolitesse de toquer à une porte sans se présenter, ainsi qu'un système bionique (avec encore quelques dysfonctionnements) intégré à ses vêtements dont fait partie une dague mécanisée dans son gantelet.

