

Nom : Telris Imar

Carrière : Inquisiteur Statut : Lieutenant

Pays d'origine : Kar Augure : Cité

25 ans 1m82 Yeux Verts Cheveux Bruns 88 kg

| | | | | | |
|---------------------|---|-------------------|---|-------------------|----|
| FOR Force | 7 | RES Résistance | 7 | PHY Physique | 7 |
| INT Intelligence | 4 | VOL Volonté | 5 | MEN Mental | 6 |
| COO Coordination | 6 | PER Perception | 5 | MAN Manuel | 4 |
| Pré Présence | 3 | EMP Empathie | 3 | SOC Social | 3 |
| MAI Maîtrise | 5 | CHA Chance | 2 | INI Initiative | 3d |
| | | | | XP Expérience | |



| Blessures | Malus | Dommages | Cases Blessures |
|-------------|-------|----------|-----------------|
| Egratignure | - | 01-10 | ○○○ |
| Légère | - 1 | 11-20 | ○○ |
| Grave | - 3 | 21-30 | ○○ |
| Fatale | - 5 | 31-40 | ○ |
| Mort | | 41+ | ○ |



Compétences

| Nom | Attr | Groupe | Score | bonus | Total |
|-----------------------|------|--------|--------------|-------|-------|
| ➤ Armes articulées | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Armes contondantes | Phy | Com | ..4... + ___ | = | 4 |
| ➤ Armes de choc | Phy | Com | ..4... + ___ | = | 4 |
| ➤ Armes de jet | Phy | Com | ..4... + ___ | = | 4 |
| ☑ Armes doubles | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Armes d'hast | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Armes tranchantes | Phy | Com | ..7... + ___ | = | 7 |
| ➤ Bouclier | Phy | Com | ..7... + ___ | = | 7 |
| ➤ Corps à Corps | Phy | Com | ..4... + ___ | = | 4 |
| ➤ _____ | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Phy | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Acrobatie | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ Athlétisme | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ Equitation | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ Escalade | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ Esquive | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ Natation | Phy | Mouv | ..3... + ___ | = | 3 |
| ➤ _____ | Phy | Mouv | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Phy | Mouv | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Phy | Mouv | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Castes | Men | Théo | ..4... + ___ | = | 4 |
| ● Conn. Magie | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Conn. Animaux | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Conn. Dragons | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Géographie | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Histoire | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ☑ Lois | Men | Théo | ..6... + ___ | = | 6 |
| ● Orientation | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ☑ Stratégie | Men | Théo | ..1... + ___ | = | 1 |
| ➤ _____ | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Men | Théo | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Alchimie (TH x 2) | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Astrologie (TH x 2) | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Cartographie | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Estimation | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Herboristerie | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Lire & Ecrire | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Matières premières | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Médecine (TH + 5) | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Premiers Soins | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Survie | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Survie | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ☑ Vie en Cité | Men | Prat | ..5... + ___ | = | 5 |
| ➤ _____ | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Men | Prat | ___ + ___ | = | ___ |



Compétences

| Nom | Attr | Groupe | Score | bonus | Total |
|---------------------------|------|--------|--------------|-------|-------|
| ☑ Armes de Siège (TH + 5) | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Artisanat | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Artisanat | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Artisanat | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Artisanat | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Contrefaçon | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Discretion | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Pièges | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Pister | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Tech | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Armes à projectile | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Attelages | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Déguisement | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Déverrouillage | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Don Artistique | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Don Artistique | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Don Artistique | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Faire les poches | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Jeu | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Jongler | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Man | Mani | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Baratin | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Conte | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Eloquence | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ● Marchandage | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Psychologie | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Com | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Art de la scène | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Art de la scène | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Art de la scène | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ☑ Commandement | Soc | Influ | ..7... + ___ | = | 7 |
| ➤ Diplomatie | Soc | Influ | ..6... + ___ | = | 6 |
| ● Dressage | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ Intimidation | Soc | Influ | ..7... + ___ | = | 7 |
| ➤ Séduction | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |
| ➤ _____ | Soc | Influ | ___ + ___ | = | ___ |

Les compétences marquées d'un ➤ sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alors que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste donc il faut doubler le nombre de points d'expérience pour la faire évoluer.

| Arme | Initiative | Bonus toucher | Dommages | Actions | Usure | Portée | Notes |
|------------|------------|---------------|-----------|---------|-------|--------|-------|
| Epée Large | 0 / -2 | | F+ 14+ 1D | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Bouclier | protec | Malus |
|-----------------|--------|-------|
| Bouclier dragon | 7 | - 5 |

| Armure | Protection | Malus | Usure |
|--------------|------------|-------|-------|
| Cotte légère | 10 | 0 | |

Histoire de Telris Imar

Telris est depuis peu Inquisiteur et n'est pas encore très à l'aise à cette fonction, il se doit de ne pas décevoir ses supérieurs et donc agit comme son instinct lui indique et jusqu'à présent il ne s'est que rarement trompé.



Il sait cependant écouter les autres même si la plupart du temps c'est à lui de prendre la décision finale.

Meurtrie dans sa jeunesse par des assauts de fatalistes sur son village, il a toujours eu comme objectif d'occire toute personne aux actes hérétiques, et ce quelque soit les conséquences.

C'est un personnage robuste et puissant aux valeurs martiales non négligeables.