

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Saajar Griffes-Noire

Joueur : Antoine M

Sexe : H Âge : 19 Peuple : Tarish

Métier : Chasseur

Description : Jeune homme au long cheveu noir et aux yeux verts (Im76)

Voies

Combativité : 3

Empathie : 5

Créativité : 4

Raison : 1

Idéal : 2

Avantages

Charismatique

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●O+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Dressage d'animaux 7

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc : Sens aiguisés 6

Disc :

Disc :

Prière

OOOOO+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

OOOOO+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

OOOOO+(RAI:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc : Arcs 8

Disc :

Disc :

Voyage

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arc dom : 2
 Épée courte dom : 2
 dom :
 dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 7/8 Def : 11 Rap : 9
 ⊕ Offensive
 Att : 9/10 Def : 9 Rap : 9
 ⊕ Défensive
 Att : 5/6 Def : 13 Rap : 9
 ⊕ Rapide
 Att : 7/8 Def : 9 Rap : 11
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 13 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

● 00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

Équipement de voyage (sac, tente, sa(...))

23 flèches et un carquois.

Lanterne + 1 litre d'huile


11 dols de braise

1 dols d'azur

⊕ Trésor

○  Braise

○  Azur

○  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 12 / 12

Ogham :



Exaltation



Score : 6 / 6

⊕ 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 de Salann Tir - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers :

Saajar est issu d'un clan de chasseurs Tarish, le clan Griffes-Noires. Ce clan nomade parcourait les contrées de Taol-Kaer, à la recherche de proies qui leurs permettraient de travailler le cuir, se nourrir, et commercer. Saajar était le fils du chef de ce clan. Il n'a jamais connu sa mère car celle-ci est morte en couche. Il apprit à tirer à l'arc, repérer des pistes et des chemins ainsi que dompter des animaux auprès de son père (Kilikos). Tout le savoir que possède Saajar lui a été transmis par cet homme. Cependant, la maladie emporta ce dernier lorsque Saajar avait 15 ans. C'est à ce moment que le clan implosa. La suprématie aurait dû revenir à Saajar, mais son oncle, Maël, avait acquis de nombreux partisans. Le clan était divisé en deux, les partisans de Saajar, et ceux de Maël, mais au final, Saajar fut(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Exaltation*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Indépendant*

Défaut : Immoral

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 1

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 1 Total : 241

Faits marquants : Absence de figure maternel. Décès du père lors de l'adolescence. Perte d'héritage qui conduisit à une personnalité immoral. Rencontre du groupe actuel. Rencontre de féonds; un gigantesque à Osta baille, et un à l'aspect de serpent dans le village abandonné. Mort de Maël Découverte d'une malédiction planant sur son clan.

