

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Argail Fawk**

Joueur : _____

Sexe : **H** Âge : **25** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Barde**

Description : **Beau, charismatique, au corps long et élégant**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **4**

Créativité : **5**

Raison : **1**

Idéal : **2**

Avantages

Charismatique

Désavantages

Dépendance

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● ● ● ● 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

● ● ● ● 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● ● 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● ● + (EMP : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Baratin 6

Disc :

Disc :

Représentation

● ● ● ● ● + (CRÉA : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Instrument de musique 6

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● ● ● 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

_____ dom :

_____ dom :

_____ dom :

_____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 6/3 Def : 10 Rap : 7
- ⊕ Offensive
Att : 9/6 Def : 7 Rap : 7
- ⊕ Défensive
Att : 3/0 Def : 13 Rap : 7
- ⊕ Rapide
Att : 6/3 Def : 7 Rap : 10
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000




Armures :



⊕ Équipement

- Veste d'arlequin _____
- Coupelle de préparation du jaja _____
- Une fiole de poison _____
- Papier et crayon _____
- Livre de partitions _____

⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Kel Loar - Rural

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Adversaire

Argail est un jeune homme qui croque sa vie à pleine dents. Il enchaîne les travaux, va là où ses jambes le portent et profite de la vie au mieux. C'est un état d'esprit rare en tri kazel, que l'on ne retrouve généralement que chez les bardes. Sa beauté lui a souvent donné l'occasion de faire des maris jaloux...

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : *Hallucination*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Inventif*

Défaut : Traître

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 4

Doute : 1

Culpabilité : 2

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Argail a dû fuir sa ville natale après avoir voulu y monter un trafic douteux. Il erre depuis sur les routes en vendant ses talents d'artistes pour se payer une dose de Jaja, une drogue Tarish à laquelle il est devenu accroc.

Argail montrera des signes de manque après 12 heures sans dose. Chaque heure supplémentaire après 12 rajoute 1 point de trauma temporaire qui s'efface avec la prise de la nouvelle dose.

