

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Finn**

Joueur : **Freddy**

Sexe : **H** Âge : **24** Peuple : **Tarish**

Métier : **Magicien**

Description : Jeune homme jovial, qui se sert de l'humour pour masquer ses peurs et ses souffrances.

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 3

Créativité : 5

Raison : 3

Idéal : 1

### Avantages

Vif desprit x2

### Désavantages

Pauvre

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Conn. des Flux 6

Disc : Médecine 6

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●○+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Épée courte dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 3

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 7/3 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Offensive  
Att: 10/6 Def: 8 Rap: 6
- ⊕ Défensive  
Att: 4/0 Def: 14 Rap: 6
- ⊕ Rapide  
Att: 7/3 Def: 8 Rap: 9
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 14 Rap: 6

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ 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: 11 / 11



# 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



## Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Archipel des Tri-Sweszörs - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers : Adversaire

Enfant des rues, qui assiste à 3 ans au meurtre de ses parents, il errera dans les rues froides jusqu'à être enrôlé dans un "gang" d'enfants des rues, il servira de défouloir aux plus grand jusqu'à ce qu'un magientiste ne le trouve et ne le prenne sous son aile, l'éduquant et l'initiant aux arcanes de la magie. D'abord idolâtré et vu comme un père de substitution son amour pour ce "sauveur" s'amenuisera au fur et à mesure que sa compréhension du monde grandira jusqu'à l'amener à fuguer pour vivre sa vie tel que le lui guide son coeur.

## Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : *Hallucination*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Inventif*

*Défaut : Anticonformiste*

## Travers

*Passion* : 3


*Subversion* : 5

*Émotivité* : 3

*Doute* : 3

*Culpabilité* : 1

 **Points d'Expérience** : Reste : 3 Total : 113

 **Faits marquants** : Mort de ses parents à 3 ans, Maltraitance et utilisation par des enfants des rues durant 4 années, éducation rigoureuse par un maître magientiste et découverte de la magie et du potentiel de cet "art pour améliorer le monde. Fugue à 19 ans pour découvrir le monde et tenter par ses propres moyens de le rendre meilleur.