

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Finelame**

Joueur : **Rostom**

Sexe : **H** Âge : **26** Peuple : **Tarish**

Métier : **Combattant à distance**

Description : **Corps jeune et athlétique mais ses yeux ont l'air si vieux.**

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **4**

Idéal : **1**

Avantages

Leste

Désavantages

Lent desprit

Anosmie

Aqueusie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc : Arcs 6

Disc : Armes de jet 6

Disc :

Voyage

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



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

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 8/8 Def : 12 Rap : 5
 ⊕ Offensive
 Att : 11/11 Def : 9 Rap : 5
 ⊕ Défensive
 Att : 5/5 Def : 15 Rap : 5
 ⊕ Rapide
 Att : 8/8 Def : 9 Rap : 8
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 15 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)
 Cuirasse en roseau (2)




⊕ Équipement

Pendentif en métal d'une petite épée. (...)

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Attaque sournoise

Archerie

⊕ 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



🌀 Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Région d'Iolarnead - Urbain

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire - Solitude - Chance

Appartenant au peuple Tarish, Finelame dès sa naissance était différent par ses yeux noisettes alors que toute sa famille avait les yeux d'un vert émeraude. Les gens craignaient ses yeux sombres voyant là une malédiction, un mauvais présage. Sa mère morte en le mettant au monde, son père décida pour son bien d'aller s'installer dans la région d'Iolarnead, au pic de l'Aigle plus exactement. (La tribu étant de passage dans cette région quelques mois plus tôt). Néanmoins, son père l'abandonna un jour. Pour une cause juste qu'il disait. Il lui laissa juste un collier et Finelame avait tout juste 13 ans.

🌀 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 : Contrôle de ses émotions*

Défaut : Tra tre

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

🌀 **Points d'Expérience** : Reste : 40 Total : 100

Faits marquants : Son père gagnait bien sa vie depuis qu'il s'était installé dans cette ville, mais du jour au lendemain Finelame du s'habituer à vivre dans les ruelles sombres, se tapir dans l'ombre, voler les passants, marchander le moindre sou, côtoyer la faim et la maladie. Malgré tout, maître de ses émotions, il a toujours su faire face à ses problèmes. Prêt à tout pour survivre.

