

Ombres d'Esteren

Feuille de personnage

Nom : **Feyne Arenim**

Joueur : **Herbert**

Sexe : **F** Âge : **31** Peuple : **Tarish**

Métier : **Chasseur**

Description : Cheveux sombres, yeux verts, visage marqué par la vie en extérieur. Silhouette musclée d'environ

Voies

Combativité : **3**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **4**

Idéal : **1**

Avantages

Bonne santé

Bonne vue

Esprit solide

Instinct de survie

Désavantages

Ennemi

Phobie

Traumatisme

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discrétion

●●○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc : Faune et flore **6**

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arcs **6**

Disc :

Disc :

Voyage

●○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

Bâton dom : 2

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 4/9 Def : 11 Rap : 5

⊕ Offensive
Att : 7/12 Def : 8 Rap : 5

⊕ Défensive
Att : 1/6 Def : 14 Rap : 5

⊕ Rapide
Att : 4/9 Def : 8 Rap : 8

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

briquet et amadou

couverture

cordelette

cape avec capuche

sac à dos

sel d'alun

sel

herbes sauvages médicinales

aiguille

flasque d'hydromel

carte

mouchoir

petit pot de cuisine

200g de lard séché

200g de pain d'épice

gourde d'eau

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

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 : Taol-Kaer - Duché de Tuaille - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Séquelle - Amour tragique - Violence

Feyne Moabann est née dans une tribu nomade de l'Ahman Glas. La vie y était rude, mais elle en a appris les arts de la chasse, de la tannerie, de la cueillette des simples... Pensant pouvoir échapper à la boue fangeuse de cette région et à la voie de chasseresse tracée pour elle par sa famille, elle s'enrôla dans les armées de Taol Kaer, dans laquelle, elle fit ses deux années de service, à la garnison d'Ard Monach. Climat et hommes y étaient tout aussi épouvantables les uns que les autres. Revenue à la vie civile et définitivement dégoûtée du métier des armes, elle se maria avec Denis Arenim, un autre membre de sa tribu, avec qui elle coula des jours paisibles. Malheureusement, un jour des créatures cauchemardesques, caricatures d'animaux, d'os et de ronces, attaquèrent la tribu. Son mari tué, (...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Logique

Défaut : Froide

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : - La mort de son mari est un événement traumatique pour elle, dont elle ne s'est jamais ouverte à qui que ce soit. Elle en a également gardé une phobie des séides de ronces et d'os. -Feyne s'est fait un ennemi durant son service militaire en la personne du commandant Dreyton, qui a essayé d'abuser de ses galons pour l'obliger à lui faire une gâterie... Elle a porté plainte et Dreyton a été dégradé et expulsé de l'armée. Déshonoré, mais riche bourgeois de Osta-Baille, il nourrit envers elle une rancune tenace pour avoir terni à jamais sa réputation. -Feyne a vu le pire de ce que l'humanité avait à proposer durant son service militaire, ou, étant une nomade, elle a été cantonnée avec les(...)

