

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Finn

Joueur : Esteren

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Magientiste

Description : Finn est un garçon vif d'esprit, curieux du monde qui l'entoure. Libre et très créatif, ses mentors

Voies

Combativité : 3

Empathie : 1

Créativité : 4

Raison : 5

Idéal : 2

Avantages

Vif d'esprit

Désavantages

Phobie

Traumatisme x2

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Utilisation d'artefacts 6

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●●○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

●●○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 4/3 Def : 11 Rap : 4
- ⊕ Offensive
Att : 6/5 Def : 9 Rap : 4
- ⊕ Défensive
Att : 2/1 Def : 13 Rap : 4
- ⊕ Rapide
Att : 4/3 Def : 9 Rap : 6
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 4

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :






⊕ Équipement

Mallette contenant :
 > Des petites pinces
 > Des fioles
 > Matériel de soins
 > Loupe
 > Quelques acides
 > Quelques alcools

> Deux livres sur la magie
 > Deux doses de Tonifiant

Sacoche de cuir contenant :
 > Rations
 > 2 gourdes d'eau

⊕ 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 : 8 / 8



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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire

Finn est un orphelin originaire de Dearg. Il fut adopté par le demorthèn Loeg qui en fit son élève. À partir de l'âge de neuf ans, il partagea ce statut de ionnthèn avec la jeune Adeliane, venue du val voisin de Melwan. Élève appliqué, il avait également la fâcheuse tendance à n'en faire qu'à sa tête, impatient de franchir les étapes qui feraient de lui un demorthèn. Tout bascula le jour où la petite sœur de Finn, Ionna, contracta une maladie que la médecine traditionnelle de Loeg se révéla impuissante à soigner. Ionna mourut et ce fut un traumatisme terrible pour Finn qui perdit toute confiance dans les techniques et pouvoirs supposés des demorthèn. Il renia son engagement et, suite à sa rencontre avec un varigal de passage lui ayant compté les prodiges dont était capable la magience, quitta le(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Rebelle

Travers

Passion : 3

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 5

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Après quelques amères trahisons, il se jura de ne plus jamais accorder sa confiance à qui que ce soit. Et ce ne fut pas la seule difficulté qu'il rencontra : tout d'abord, il dut apprendre une nouvelle façon de penser mettant en avant la rationalité et la logique. De plus, les expériences diverses auxquelles il participa lui laissèrent quelques traumatismes et une phobie sévère pour les insectes. Enfin, son caractère rebelle lui valut un solide ennemi parmi ses professeurs et il dut quitter la cité avant que cela ne dégénère. Après quelques mois de voyage, il décida de rentrer dans son pays natal avec le désir de faire profiter le peuple de Dearg de ses découvertes.(...)

