

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Herven**

Joueur : \_\_\_\_\_

Sexe : **H** Âge : **17** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Apprenti magientiste**

Description : Jeune garçon à l'aspect fragile, aux cheveux blonds vénitien et aux yeux noisettes, de taille moyenne.

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 3

Créativité : 3

Raison : 5

Idéal : 2

### Avantages

Vif desprit

Chanceux

### Désavantages

Fragile

Traumatisme

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 2

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●●●○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Discretion

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc : Principes magientistes 6

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magience

●●●●●○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

●○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Relation

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

●●●●●○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 2/2 Def : 13 Rap : 5

⊕ Offensive

Att : 4/4 Def : 11 Rap : 5

⊕ Défensive

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 5

⊕ Rapide

Att : 2/2 Def : 11 Rap : 7

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 5

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir (1)



## ⊕ Équipement

2 cartouches de flux minéral (1 charg(...))

1 paire de lunettes de vision (cf p268(...))

Tonifiant (1 dose qui guérit de 1d10 i(...))

1 gourde

1 crayon de papier et un petit bloc no(...)

1 sacoche en bandoulière

1 pain dur de voyage

## ⊕ 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





Lieu de naissance : Reizh - Région de Bald-Ruoeh - Rural

## Historie

Classe sociale : Artisan

Revers :

Herven est un jeune homme plein d'idéal, admirant son maître Talacien. Celui-ci le prit sous son aile en raison de ses excellents résultats à l'académie et l'emmena avec lui dans sa mission de recherches géologiques dans la région du Val de Melwan afin de valider sa dernière année d'études avec un stage sur le terrain. Herven n'hésita pas une seconde malgré sa crainte première de s'aventurer si loin de sa région natale.

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Mélancolie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Faible caract<sup>re</sup>

## Travers

Passion : 2

Subversion : 3

Émotivité : 3

Doute : 5

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Depuis peu, le magientiste s'est montré égoïste et brutal avec son apprenti. Herven en a donc déduit que Talacien avait été victime du Nimheil et que cette substance était donc dangereuse sur le plan psychique autant que physique. La mort de son maître la profondément marqué et il a du mal à s'en remettre, et se sent perdu.

