

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Hervén**

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 d'esprit

Chanceux

Désavantages

Fragile

Traumatisme

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

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



Histoire

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

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^{re}

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.

