

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Delmar Archen**

Joueur: **François**

Sexe: **H** Âge: **25** Peuple: **Tarish**

Métier: **Magientiste**

Description: \_\_\_\_\_

### Voies

Combativité: **4**

Empathie: **1**

Créativité: **4**

Raison: **5**

Idéal: **1**

### Avantages

Vif d'esprit

### Désavantages

Ennemi

Phobie

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●○○○+(CRÉA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●○○○○+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

●○○○○+(EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●●●●●+(RAI: 5)

Bonus: Malus:

Disc: Principes magientistes 6

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: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

●○○○○+(COMB: 4)

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: Médecine 6

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●○○+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

●○○○○+(EMP: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arbalète dom : 2  
 Épée longue dom : 3  
 dom :  
 dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 5/7 Def : 11 Rap : 5  
 ⊕ Offensive  
 Att : 7/9 Def : 9 Rap : 5  
 ⊕ Défensive  
 Att : 3/5 Def : 13 Rap : 5  
 ⊕ Rapide  
 Att : 5/7 Def : 9 Rap : 7  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 13 Rap : 5

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :




Bouclier rond (1)  
 Cotte de mailles (3)



## ⊕ Équipement

carquois	0 doses de Tonifiant
20 carreaux	sac de cuir
mallette	tente
petites pinces	couverture
10 fioles	lanterne
matériel de soin	silex & amadou
loupe	cape
substances chimiques	5 rations
5 fioles d'acides	3 litres d'eau
5 fioles d'alcools	2 livres traitant de la magie

## ⊕ Trésor

35  Braise  
 18  Azur  
 2  Givre

## Objets précieux

Lunettes de vision (un artefact, Cf. p. 268), extracteur de flux, cinq cartouches standards de Flux(...)

## ⊕ Artefact

Lunettes de vision, arbaflux 12 carreaux

## ⊕ Arts de combat

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

## Rindath

Score : 9 / 9



## 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



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

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Clerge

Revers : Adversaire

Delmar est issu d'une famille très pieuse qui se dévoue entièrement à l'unique depuis des générations, il était promis à une belle carrière au sein de l'ordre du temple. 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 adepte. Tout bascula le jour où sa petite sœur, Lianne, contracta une maladie que la médecine traditionnelle et les prières se révélèrent impuissantes à soigner. Lianne mourut et ce fut un traumatisme terrible pour Delmar qui perdit toute confiance dans les techniques et pouvoirs supposés de l'unique. Il renia son engagement et, suite à sa rencontre avec un varigal de passage lui ayant compté les prodiges dont était capable la magie, quitta le pays pour aller étudier la magie en Reizh. En effet,(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Rebelle

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 4

Émotivité : 1

Doute : 5

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 7 Total : 177

Faits marquants :

