

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 desprit

Désavantages

Ennemi

Phobie

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 : 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 :

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 _____
 20 carreaux _____
 mallette _____
 petites pinces _____
 10 fioles _____
 matériel de soin _____
 loupe _____
 substances chimiques _____
 5 fioles d'acides _____
 5 fioles d'alcools _____

0 doses de Tonifiant _____
 sac de cuir _____
 tente _____
 couverture _____
 lanterne _____
 silex & amadou _____
 cape _____
 5 rations _____
 3 litres d'eau _____
 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 organiques, acte(...)

⊕ 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



🌀 Histoire

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

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



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 : _____

