

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Laorans Hammilton**

Joueur : **Manu**

Sexe : **H** Âge : **25** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Magientiste**

Description : **Homme d'origine bourgeoise**

### Voies

Combativité : **3**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **2**

### Avantages

Vif d'esprit

### Désavantages

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Utilisation d'artefacts 6

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Épée courte dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 7/3 Def : 11 Rap : 6  
 ⊕ Offensive  
 Att : 10/6 Def : 8 Rap : 6  
 ⊕ Défensive  
 Att : 4/0 Def : 14 Rap : 6  
 ⊕ Rapide  
 Att : 7/3 Def : 8 Rap : 9  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 14 Rap : 6

## Défense :

●○○○○○ ○○○○○○

## Rapidité :

●○○○○○

## Armures :




Bouclier rond (1)



## ⊕ Équipement

Sac à dos, \_\_\_\_\_  
 Grimoire vierge reliure cuir (300 pag,(...)  
 ( ) parchemins vierges, \_\_\_\_\_  
 encrier, règle et compas \_\_\_\_\_  
 corde (20 m), cordelette ( m), \_\_\_\_\_  
 couverture, duvet, briquet magientist,(...)  
 lanterne, trousse de précision \_\_\_\_\_

## ⊕ Trésor

○  Braise  
 ○  Azur  
 ○  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

## ⊕ Arts de combat

## ⊕ Ressources

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○  
 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○  
 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

## Rindath



Score : 10 / 10

## Ogham :



## Exaltation



Score : 6 / 6

## ❄ Miracles majeurs :

## ❄ Miracles mineurs :

## Flux



### Flux minéral

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

### Flux végétal

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

### Flux organique

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

### Flux fossile

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○



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

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Rumeur

Fils d'un magientiste bourgeois postulant au titre de scientor à l'académie de Bald Ruoch, tes idées subversives sur la magie ont porté préjudice à ta famille. Pour la plupart des magientistes, c'est l'homme qui plie la nature à ses besoins (en opposition avec les principes demorthens) et les usines polluantes de Bald Ruoch étaient pour toi une vision épouvantable. Pour toi, la magie est destinée à apporté facilité et bien être aux hommes, pas les asservir et les rendre malades.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Inventif

Défaut : Anticonformiste

## 🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 9 Total : 119

Faits marquants : tes positionnements quant à la magie ont porté atteinte à la nomination de ton père et tu as décidé de quitter ta famille afin de trouver ta propre voie et qui sait, pourquoi pas ouvrir un autre courant magientiste plus en adéquation avec ta vision.

