

# Les Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Emeric

Joueur : Isphael

Sexe : H Âge : 19 Peuple : Tarish

Métier : Magientiste

Description : Jeune homme fin et élancé. Châtain aux yeux marrons avec la peau légèrement halée. Souvent

### Voies

Combativité : 2

Empathie : 2

Créativité : 4

Raison : 5

Idéal : 2

### Avantages

Vif d'esprit

Lettré

### Désavantages

Phobie

Traumatisme

### 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:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Utilisation d'artefacts 6

Disc : Conn. des Flux 6

Disc :

### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

●○○○○+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

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:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Artéfact de combat 6

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

## Armes



Marteau d'artisan dom : 2

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 3/2 Def : 12 Rap : 4

⊕ Offensive  
Att : 5/4 Def : 10 Rap : 4

⊕ Défensive  
Att : 1/0 Def : 14 Rap : 4

⊕ Rapide  
Att : 3/2 Def : 10 Rap : 6

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 4

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

Lunette de Magientiste

Pistolet Arcanique

Allumeur Magientiste

Réservoir de Flux

Marteau d'Artisan

Cotte de cuir

Chemise en lin

Braies de lin

Bottes de cuir

Ceinture en cuir

Cape en lin marron

+Capuchon

Outre en peau (Environ 2L)

Besace de viande séchée

Corde

Couverture

## ⊕ Trésor

○



Braise

○



Azur

○



Givre

## Objets précieux

5 Daols de Givre, 8 Daols d'azur, 0

Daols de Braise

## ⊕ Artefact

Lunette de Magience, (+1 Perception

Visuelle), Pistolet Arcanique, (+3

dégâts. 4 charges/2h)(...)

## ⊕ 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-Ruoch - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Bourgeois

Revers :

Emeric a débuté sa vie dans une petite bourgade en bordure de Bald-Ruoch. Ses parents, propriétaire d'un commerce fructueux menait une vie ni pauvre ni riche, étant confortablement installés et nourris. Fils unique de cette famille, ses parents décidèrent de lui accorder un seul caprice qu'il devrait choisir avec réflexion, n'ayant qu'un seul choix. Le jeune homme se tourna vers la capitale et ne dit que le mot "Magientisme". Ses parents lui cédèrent donc cette demande, l'inscrivant dans la prestigieuse école et fouillant tes les marchés plus ou moins légaux pour lui dégoter un artefact ou deux. Les années passèrent et le jeune homme sortit bientôt diplômé. Sa longue formation dans les tours de l'école développèrent chez lui un malaise en présence d'un grand nombre de personne. Depuis, il supporte(...)

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Ingénieux

Défaut : Douce

## 🌀 Travers

Passion : 2

Subversion : 4

Émotivité : 2

Douce : 5

Culpabilité : 2

🌀 Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 125

Faits marquants :

