

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

Lettre

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 : Artefact 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

0  Braise
 0  Azur
 0  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



Histoire

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

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

Doute : 5

Culpabilité : 2



Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 125

Faits marquants : _____
