

Ombres d'Esteren

CHARACTER SHEET

Name: **Yorrick Tugdual**

Player: **Maitre Dragon**

Sex: **H** Age: **21** Ethnicity: **Tri-Kazel**

Profession: **Magientist**

Description : **Passionné, voir obsédé par la recherche, Yorrick cherche à découvrir les vérités du monde**

Ways

Combativeness: **1**

Empathy: **3**

Creativity: **4**

Reason: **5**

Conviction: **2**

Advantages

Influential Ally

Financial Ease 1

Lucky

Lettré

Disadvantages

Unattractive

Hard of Hearing

Trauma

Health Condition

Good 0 0 0 0 0

Okay -1 0 0 0 0 0

Bad -2 0 0 0 0

Critical -3 0 0 0 0

Agony 0



Stamina: **9**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

●●○○○+(CREA: 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Close Combat

●○○○○+(COMB: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Stealth

○○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Erudition

●●●●○+(REA: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●●●●●+(REA: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Flux extraction 6

Disc : Flux refining 6

Disc :

Natural env.

●○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Demorthèn Mys.

○○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultism

●○○○○+(REA: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

○○○○○+(REA: 5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Prayer

○○○○○+(CONV: 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Feats

○○○○○+(COMB: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Performance

○○○○○+(CREA: 4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●●○+(REA: 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Shooting & throw.

○○○○○+(COMB: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Travel

●○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Weapons

Craftsman's hammer dmg: 2
 Staff dmg: 2
 _____ dmg:
 _____ dmg:
 _____ dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Atk: 2/1 Def: 13 Spd: 4
- ⊕ Offensive
Atk: 4/3 Def: 11 Spd: 4
- ⊕ Defensive
Atk: 0/-1 Def: 15 Spd: 4
- ⊕ Quick
Atk: 2/1 Def: 11 Spd: 6
- ⊕ Movement
Atk: 0/0 Def: 15 Spd: 4

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Leather tunic (1)



⊕ Equipment

10 parchemins vierges
 2 fioles d'encre noire et 2 plumes
 5 herbes analgésiques
 10 bandages propres
 5 baumes cicatrisants
 Gants et ceinture en cuir
 Tunique et cape en lin
 Bottes de marche
 Couverts, gobelet et bol en bois
 Soupière

Bourse et outre en peau
 Besace et Sac à dos
 Lot d'hameçon et Canne en roseau
 Briquet à silex
 Grappin avec 10 mètres de corde
 Sac de couchage
 Tente double

⊕ Treasure

0 ⊕ Ember
 0 ⊕ Azure
 2 ⊕ Frost

Valuables

"Journal" de recherche

⊕ Artifacts

Nébulaire (12H/charge), 10 cartouches
 de flux végétal

⊕ Combat arts

⊕ Resources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 6 / 6



⊕ Major miracles:

⊕ Minor miracles:

Flux



Mineral Flux

00000 00000 00000

Vegetal Flux

00000 00000 00000

Organic Flux

00000 00000 00000

Fossil Flux

00000 00000 00000



History

Birthplace: Taol-Kaer - Dukedom of Tulg - Rural

Social class: Nobility

Setbacks: Wound

Né dans une famille noble, il reçut une éducation stricte qui lui a fait découvrir les sciences et la magie. Très intéressé par ce dernier et profitant des ressources de sa famille, il a fait énormément de recherche dessus afin de venir un magicien.

Mental health

Mental Resistance: 7

	Balance	Symptom	Syndrom	Madness
TRAUMA :	●●●○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Hardening:	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Disorder: **Obsession**

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Character traits : **Quality** : Inventive

Flaw : Eccentric

Faults

Passion : 1

Subversion : 4

Influence : 3

Doubt : 5

Guilt : 2

Experience Points

Reste : 5

Total : 100

Highlights : Lors de ses nombreuses expérimentations, alors qu'il extrayait le flux, un incident est survenu le rendant en partie sourd et défiguré. Pour éviter les remontrances de ses professeurs et de sa famille, il décida de partir un voyage, le temps que tout le monde se soit calmé.

