

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: Vellsina Brik

Joueur: Mikael

Sexe: F Âge: 31 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Magientiste

Description:

### Voies

Combativité: 4

Empathie: 1

Créativité: 3

Raison: 4

Idéal: 3

### Avantages

Vive d'esprit

### Désavantages

Pauvre

Traumatisme

### État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur: 8

Survie: 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

●●●●●●+(RAI:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Conn. des Flux 6

Disc: Médecine 6

Disc:

### Perception

●○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

○○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●●○○○○+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●●●○○○+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

○○○○○○+(IDÉ:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

●●●●○○+(RAI:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

●○○○○○+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthen

○○○○○○+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

○○○○○○+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●○○○○○+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

○○○○○○+(RAI:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●○○○○○+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

●●●○○○+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:





## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arc dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 6/5 Def : 10 Rap : 5



Offensive

Att : 8/7 Def : 8 Rap : 5



Défensive

Att : 4/3 Def : 12 Rap : 5



Rapide

Att : 6/5 Def : 8 Rap : 7



Mouvement

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



## Équipement

Sac de Voyage

1 artefact magicien légué par son tt(...)

1 gourde

nourriture

vêtements chauds en cuir



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux



## Artefact



## Arts de combat



## Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



## Exaltation

Score : 9 / 9



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 : Artisan

Revers : Séquelle - Maladie - Violence

Née d'un père serrurier et d'une mère au foyer issu d'une vieille famille de Tri-Kazel, Wellsina Brik a depuis sa tendre enfance était plonger dans le monde de l'artisanat. Originaire de Faeril, petite ville bordant la forêt des murmures, son père l'a initié très tôt à l'art des serrures. Son créneau « pour faire la bonne serrure, tu dois savoir ce qu'elle devra protéger ». Malheureusement, ces parents, assez pauvre durent très tôt la promettre au fils d'un riche marchand itinérant. Ne pouvant se résoudre à l'épouser, elle s'enfuit à l'âge de 14 ans et fuis vers Gwidre. Elle errera durant près de 5 ans, vivant de l'aumône dans plusieurs villages. Suite à une mauvaise rencontre dans une ruelle sombre, elle donnera naissance dans de terribles conditions qui lui laisseront des séquelles à vie, à une petite fille.(...)



## Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Pugnace

Défaut : Repliée sur soi



## Travers



Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 4

Culpabilité : 3



Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Forcé de l'abandonné sur le perron d'une maison, Wellsina se retrouve sans rien à 23 ans. Le hasard frappe alors à sa porte le jour où elle rencontre un vieil adepte de la magie. Prenant pitié d'elle, il décide de la prendre sous son aile et de l'éduquer à cette nouvelle science. Il mourra quelques années plus tard laissant Wellsina à nouveau seule. Se renfermant sur elle-même, voulant donner un sens à sa vie, Wellsina décide alors de parcourir le monde pour percer les secrets de la magie.

