

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Wyrdi Skuld**

Joueur : **Milady**

Sexe : **F** Âge : **20** Peuple : **Tarish**

Métier : **Barde**

Description : Auburn, yeux vert, petite

Voies

Combativité : 2

Empathie : 5

Créativité : 4

Raison : 3

Idéal : 1

Avantages

Charismatique x2

Lettree

Désavantages

Boiteuse

Dépendance

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●○○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

●●●○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●○○○○+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

●●●●●+(CRÉA:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Instrument de musique 6

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 4/2 Def : 12 Rap : 6
- ⊕ Offensive
Att : 6/4 Def : 10 Rap : 6
- ⊕ Défensive
Att : 2/0 Def : 14 Rap : 6
- ⊕ Rapide
Att : 4/2 Def : 10 Rap : 8
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :




Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

Sac à dos, couverture, _____
 Bottes et gants cuire, _____
 Bourse, ceinture, outre _____
 Pochettes _____
 5 marionnettes 30 cm _____
 petit matériel sculpture et couture _____
 Journal d'histoire et de légende _____
 Plume et encre _____
 Guiterne _____

⊕ 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 : 11 / 11



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



❄ 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 - Île aux Cairns - Urbain

Classe sociale : Artisan

Revers :

Fille de caravanier, sa vie fût faite de route poussiéreuse, de marchés, de foires et de veillée au coin du feu. Pas d'amis fixe autre que ceux de la modeste caravane de son père elle se passionne pour l'histoire. Pas la grande Histoire, mais aux légendes des contrées qu'elle visite. Elle engrangera tous les contes qu'on lui aura raconté et en grandissant, elle cherchera à les transmettre à son tour grâce à ses petits spectacles. Elle compose des chants ou fabrique des marionnettes pour faire vivre ses contes. Passionnée, elle cherche à percer les secrets Demorthèns.

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Hallucination

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Intuitive

Défaut : Distraite

Travers

Passion : 2

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Fille unique. Elle s'est brulé la jambe lors d'un attaque en forêt. La blessure causé par la magie a mal guérit et elle en souffre chaque jour. Elle boit jusqu'à l'ivresse quand c'est trop douloureux... ou qu'elle est en manque.

Elle fait des spectacles pour gagner sa vie. Nomade.

