

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Thomas Myrdinn

Joueur : Mikaua

Sexe : H Âge : 21 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Barde

Description : Jeune homme aux cheveux acajou nattés sur l'épaule gauche, aux yeux verts, un semis de taches

Voies

Combativité : 2

Empathie : 5

Créativité : 4

Raison : 3

Idéal : 1

Avantages

Charismatique

Intuitif

Chanceux

Désavantages

Traumatisme

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

● 0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

● ● ● 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

● 0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● 0 + (EMP : 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

● ● ● ● ● + (CRÉA : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Chant 6

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● ● ● 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Bâton dom : 2

_____ dom :

_____ dom :

_____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 3/2 Def : 13 Rap : 7



Offensive

Att : 5/4 Def : 11 Rap : 7



Défensive

Att : 1/0 Def : 15 Rap : 7



Rapide

Att : 3/2 Def : 11 Rap : 9



Mouvement

Att : 0/0 Def : 15 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



Équipement

Lyre _____

Livre _____

Fusain _____



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 - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Artisan

Revers : Pauvreté - Chance

Ce jeune aspirant barde accompagnait son maître, Solwenn Héréments, sur les routes de Tri-Kazel au gré des demandes de médiation qui leur parvenaient. Suite à une expédition désastreuse près d'Osta-Baille, son maître disparut et il ne dut qu'à l'intervention du mécène de son maître d'éviter de finir mendiant à la capitale. Depuis, il parcourt les routes de Tri-Kazel en tâchant de parfaire sa formation et en faisant des recherches sur divers sujets qui l'intéressent.

Santé mentale

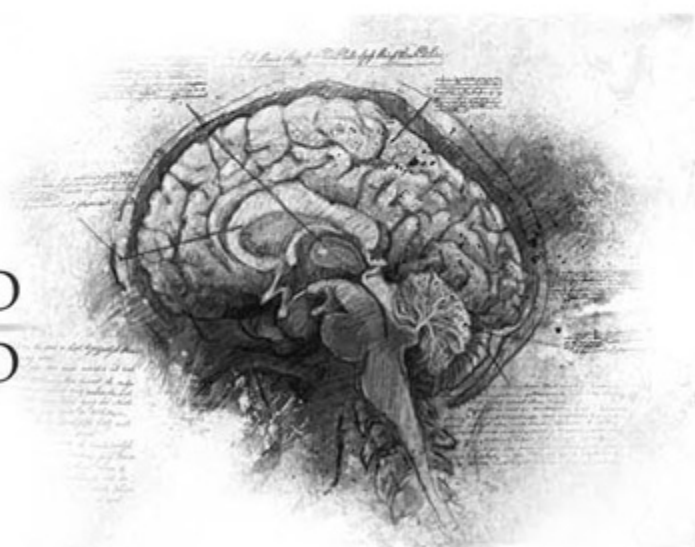
Résistance mentale : 6

TRAUMA : ●●●○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : Confusion mentale Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Sensible

Défaut : Mauvaise estime

Travers

Passion : 2

Subversion : 4

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Thomas sortit traumatisé de l'expédition de son maître dans Mór Fosair, et ne se rappelle de rien.

En fait, son maître était devenu obsédé par un témoignage parlant d'un cinquième liagcal, perdu dans la forêt de Calhtair.

Thomas se perdit dans les brumes et ne vit rien, mais les hurlements du prédateur indiqué par les signes des varigaux et ceux de son maître marquèrent profondément le jeune homme. Au terme de son errance, son esprit préféra se protéger derrière l'oubli.

