

# 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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

000000+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

000000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

000000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

000000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

000000+(EMP:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

000000+(CRÉA:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Chant 6

Disc :

Disc :

### Science

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

000000+(COMB:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

000000+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :



## Équipement

Lyre

Livre

Fusain



## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux



## Artefact



## Arts de combat



## Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

## Rindath

Score : 11 / 11



Ogham :



## Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

## Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000







## 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

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
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.

