

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Yorrick Tugdual**

Joueur : **Maître Dragon**

Sexe : **H** Âge : **21** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Magicien**

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

Voies

Combativité : 1

Empathie : 3

Créativité : 4

Raison : 5

Idéal : 2

Avantages

Allié influent

Aisance financière 1

Chanceux

Lettre

Désavantages

Laid

Mal entendant

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 : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●●●○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Extraction de Flux 6

Disc : Raffinage de Flux 6

Disc :

Milieu Naturel

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

●○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

○○○○○+(RAI:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●●●●○+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Marteau d'artisan dom: 2
 Bâton dom: 2
 _____ dom:
 _____ dom:
 _____ dom:

Potentiel: 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 2/1 Def: 13 Rap: 4
- ⊕ Offensive
Att: 4/3 Def: 11 Rap: 4
- ⊕ Défensive
Att: 0/-1 Def: 15 Rap: 4
- ⊕ Rapide
Att: 2/1 Def: 11 Rap: 6
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 15 Rap: 4

Défense:

00000 00000

Rapidité:

00000

Armures:

Cotte de cuir (1)






⊕ Équipement

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

⊕ Trésor

0  Braise
 0  Azur
 2  Givre

Objets précieux

"Journal" de recherche

⊕ Artefact

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

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score: 8 / 8



Ogham:



Exaltation

Score: 6 / 6



❄ 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 : Noblesse

Revers : Séquelle

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.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Obsession**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Inventif**

Défaut : Excentrique

🌀 Travers

Passion : 1

Subversion : 4

Émotivité : 3

Doute : 5

Culpabilité : 2

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : 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.

