

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Yorrick Tugdual**

Joueur : **Maître Dragon**

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

Métier : **Magientiste**

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 reçu 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 magienciste.

## 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 un 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.

