

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Bradan**

Joueur : /

Sexe : **H** Âge : **23** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Barde**

Description : Jeune homme brun de stature svelte, bien vêtu.

Voies

Combativité : 3

Empathie : 4

Créativité : 5

Raison : 1

Idéal : 2

Avantages

Vif desprit

Lettre

Désavantages

Douillet

Maladif

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 8

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discrétion

● ● 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

● ● ● ● ● + (RAI : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

● ● 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

● ● ● 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

● ● 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

● ● ● ● ● + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc : Persuasion

6

Disc :

Disc :

Représentation

● ● ● ● ● + (CRÉA : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

● ● 0 0 0 + (RAI : 1)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

● 0 0 0 0 + (EMP : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Épée courte dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 3/3 Def: 10 Rap: 7
- ⊕ Offensive
Att: 6/6 Def: 7 Rap: 7
- ⊕ Défensive
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 7
- ⊕ Rapide
Att: 3/3 Def: 7 Rap: 10
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

⊕ 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 : 12 / 12

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



Historie

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Urbain

Classe sociale : Bourgeois

Revers : Amour tragique

Naît au sein d'une famille bourgeoise d'Osta-Baille. Faible physiquement et de santé fragile, il lui est dispensé une éducation plus qu'honorable, sans espoirs qu'il s'illustre par les armes. Jeune adolescent, il s'éprend d'une femme de petite vertu, que son père fait disparaître dans de sordides circonstances. Bradan fugue, apprenant du jour au lendemain comment vivre "à la dure." Il use de son bon parler pour bénéficier de petits avantages de-ci, de-là, puis, se fixe un jour pour objectif de devenir conteur, et d'être admis à la guilde des bardes. Une sorte de marque dans l'histoire, qu'il aura laissée "malgré tout." L'idée lui plaît. Note : Bradan n'a jamais su se rapprocher des armes, se reposant toujours, jusque là, sur la protection d'autrui.(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Indépendant

Défaut : Excentrique

Travers

Passion : 3

Subversion : 5

Émotivité : 4

Doute : 1

Culpabilité : 2



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : 1 — La perte de son amour de jeunesse a profondément marqué Bradan. Jusque là un jeune garçon réservé, il change du tout au tout lorsqu'il prend la décision de s'enfuir. Il envoie balader tout ce qu'il a été, se construisant un nouveau lui qu'il estime plus fort. 2 — Bradan a toujours guetté quelque chose d'exceptionnel. Les histoires de fantômes et de monstres le fascinent lorsqu'il en entend, et cette affaire au village dans lequel il est retenu par les neiges, bien que dangereuse, l'attire indubitablement. Il s'est porté volontaire. Après... était-ce une sage idée...?(...)