

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Winn a Mad

Joueur : Shiro

Sexe : H Âge : 25 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Varigal

Description : Chatain, barbu, cheveux mi-long, plutôt grand, pas spécialement large mais jambes musclées

Voies

Combativité : 5
Empathie : 2
Créativité : 4
Raison : 3
Idéal : 1

Avantages

Endurant

Leste

Désavantages

Ennemi

État de santé

Bon	00000
Moyen -1	00000
Grave -2	0000
Critique -3	0000
Agonie 0	



Vigueur : 11

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●●●●+(CRÉA:4)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Magience

●●●●●+(RAI:3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Représentation

●●●●●+(CRÉA:4)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Prière

●●●●●+(IDÉ:1)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Science

●●●●●+(RAI:3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Discretion

●●●●●+(EMP:2)
Bonus : +1 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Mys. Demorthèn

●●●●●+(EMP:2)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:5)
Bonus : +2 Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Érudition

●●●●●+(RAI:3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Occultisme

●●●●●+(RAI:3)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Relation

●●●●●+(EMP:2)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Voyage

●●●●●+(EMP:2)
Bonus : Malus :
Disc :
Disc :
Disc :

Armes



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

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 7/5 Def : 11 Rap : 7
 ⊕ Offensive
 Att : 9/7 Def : 9 Rap : 7
 ⊕ Défensive
 Att : 5/3 Def : 13 Rap : 7
 ⊕ Rapide
 Att : 7/5 Def : 9 Rap : 9
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 13 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

provisions pour 2 semaines

baume cicatrisant x3

cape en laine

sac à dos

outre en peau

chapeau fourré

coffret

besace

tente à une place

briquet à silex

⊕ 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



Lieu de naissance : Reizh - Région de Crail et Leacach - Rural

Historie

Classe sociale : Artisan

Revers : Rumeur

Fils cadet d'une famille de 5 enfants, 2 filles et 3 garçons, son père est le boulanger du petit village montagnard dans lequel Winn est n(...) et a vécu son enfance. L'ainée de la famille s'est mariée quand Winn avait 8 ans avec le fils aîné du paysan fournissant le blé à la boulangerie. Le premier fils étant destiné à reprendre la boulangerie, Winn est libre de choisir sa vocation. L'année de ses 12 ans, Winn passe le plus clair de son temps avec un varigal, blessé aux jambes lors de l'un de ses voyages et qui a été recueilli au village en attendant son rétablissement. Ses blessures étant plus sévères qu'attendues, il ne pourra pas reprendre la route, et se consacrera à l'éducation de Winn qui est alors déterminé à lui aussi devenir un varigal. A 16 ans, Winn effectue son service d'Ost, mais pendant cette(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Peu influençable

Défaut : menteur

Travers

Passion : 5

Subversion : 4

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Rumeur : On raconte qu'en visite à Kel Loar pour remettre un courrier au marchand maritime Boer Venneck, Winn a profité de son absence pour séduire sa femme et que leurs ébats étaient tellement intenses qu'ils ont brisé en deux un canot de bois. La vérité : Winn a effectivement couché avec la femme de Boer Venneck, mais seulement après l'avoir fait avec leur fille, qui, en se vantant des exploits de Winn, ne se doutait pas que sa mère tendait l'oreille et voudrait elle aussi profiter des talents du jeune homme. L'histoire du canot reste une invention colportée par les commérages. Le marchand ayant eu vent de l'affaire, Winn quitta la ville sans demander son reste non sans gagner(...)

