

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 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 11

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●●○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●○○+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

○○○○○+(COMB:5)

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



🌀 Histoire

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

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

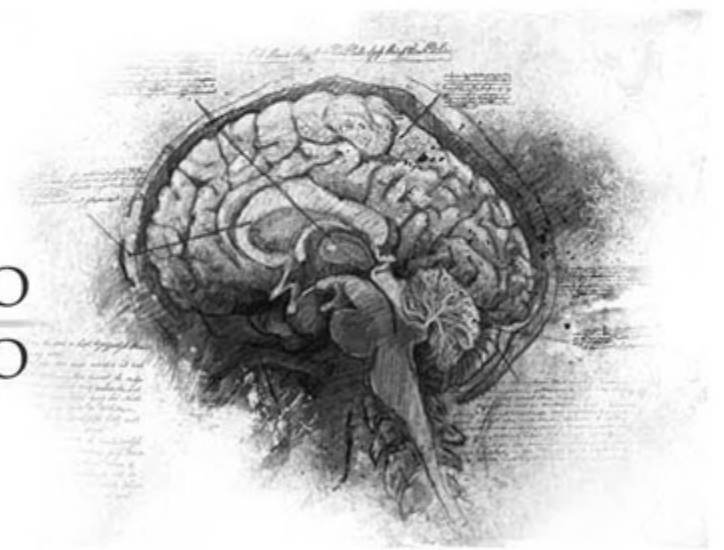
	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	●●●●●	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

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(...)

