

# 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 :

### 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



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(...)

