

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 000000

Moyen -1 000000

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. Demorthen

●●●●●+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

provisions pour 2 semaines

baume cicatrisant x3

cape en laine

sac à dos

outré en peau

chapeau fourré

coffret

besace

tente à une place

briquet à silex



Trésor

O



Braise

O



Azur

O



Givre

Objets précieux



Artefact



Arts de combat



Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

Rindath

Score : 11 / 11



Ogham :



Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000





Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Région de Craill 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

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(...)

