





# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Bâton dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 9/4 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Offensive  
Att : 11/6 Def : 10 Rap : 9
- ⊕ Défensive  
Att : 7/2 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Rapide  
Att : 9/4 Def : 10 Rap : 11
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 9

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Arts de combat

Attaque sournoise  
 Parade

\_\_\_\_\_

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath



Score : 12 / 12

# 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 : Gwidre - Forêt des Murmures - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

Melo est un jeune Tri-Kazélien né sur les terres de Gwidre, dans une famille très religieuse. Des « expériences négatives » (d'où provient sa phobie) avec les prêtres locaux, ainsi que certains membres louches de sa famille rurale le poussent à s'isoler dans la nature dès son plus jeune âge. Observant la détresse du petit Melo, alors âgé de 7 ans, un varigal nommé Aldur le remarque et décide de le soutenir psychologiquement et spirituellement lors de ses fréquents passages. Melo, attiré par le mode de vie et la philosophie de son mentor, et souhaitant fuir sa famille, demande comment devenir varigal. Avec l'appui de son mentor, il intègre la guilde des varigaux à 14 ans.(...)

# Santé mentale

Résistance mentale : 6



Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



# Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Libre*

*Défaut : Douce*

---

---

---

---

---

---

---

---

# Travers

Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 2

Culpabilité : 1



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : 

---

---

---

---

---