

Ombres d'Esteren

Feuille de personnage

Nom : **Daïn**

Joueur : **Lockhiel**

Sexe : **H** Âge : **24** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Varigal**

Description : **Grand, mince, le crane rasé, un air méfiant et intense**

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **5**

Créativité : **2**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Bonne vue

Leste

Instinct de survie

Désavantages

Ennemi

Lent desprit

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●○○○+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●○○○○+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●○○○○+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●●●+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc : Orientation

6

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arc dom : 2
 Épée longue dom : 3
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att: 6/6 Def: 14 Rap: 9
- ⊕ Offensive
Att: 8/8 Def: 12 Rap: 9
- ⊕ Défensive
Att: 4/4 Def: 16 Rap: 9
- ⊕ Rapide
Att: 6/6 Def: 12 Rap: 11
- ⊕ Mouvement
Att: 0/0 Def: 16 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

⊕ 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 : Taol-Kaer - Duché de Salann Tir - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Violence

Paysan, Daïn revient de son service d'Ost pour découvrir ses parents et son jeune frère assassinés et la ferme détruite. Fou de douleur et de rage, il jure de retrouver et de rendre la pareille à celui qui a tué sa famille. Il perd la foi dans les autres et dans le monde, il ne pourra compter que sur lui. Déraciné, il prend des risques inconsidérés dans sa recherche et se fera des ennemis à cause de ses accusations inconsidérées. Il devient Varigal car cela lui permet de continuer sa quête et que le voyage constant apaise la perte de ses repères. Il aime se décrire comme un animal sauvage, rapide, furtif, vivant dans le présent; mais dès qu'un nouvel indice se présente, l'animal sauvage redevient humain et avide de vengeance.(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Hallucination**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Persévérant**

Défaut : Buté

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 5

Doute : 3

Culpabilité : 1

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : - a développé une affinité avec la nature depuis tout petit - Se sent plus à l'aise seul et préfère ne compter que sur ses propres capacités - n'apprécie ni le mysticisme ni la foi car il n'y trouve pas de réponse face à la cruauté du monde, est pragmatique - meurtre de sa famille menant à la quête de vengeance et à panser ses plaies dans la solitude et la nature.

