



Armes

Carath _____ dom : 2
 Epée longue droite Osag dom : 3
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 7/3 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Offensive
Att : 9/5 Def : 10 Rap : 9
- ⊕ Défensive
Att : 5/1 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Rapide
Att : 7/3 Def : 10 Rap : 11
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



⊕ Équipement

Tente une place _____
 Sac de couchage _____
 Nécessaire pour allumer un feu _____
 Nécessaire de voyage _____
 Gourde _____
 Nébulaire portatif (2 recharges de flu (...)) _____

⊕ 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 : 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 : Taol-Kaer - Terres de Déas - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire - Amour tragique

Leviaz est né à Vancecht. De nature indépendant et plutôt libre, il a très rapidement décidé que sa vie se ferait sur les routes, avant d'être remarqué par un varigal qui en fit son apprenti. Mais Leviaz n'apprit pas à dissimuler ses pensées... Profondément imprégné de la culture traditionnelle, il se fit un ennemi d'un sigire cruel. Préférant se cacher un moment, Leviaz se fit discret... mais le sigire, décidé à le faire sortir, condamna sa jeune épouse pour hérésie et le varigal ne put assister que de loin à son exécution. Meurtri, il erra un temps et apprit que son village natal avait été décimé. Persuadé qu'il devait rester des survivants, il s'y rendit, passant par le village minier de Cadweil(...)

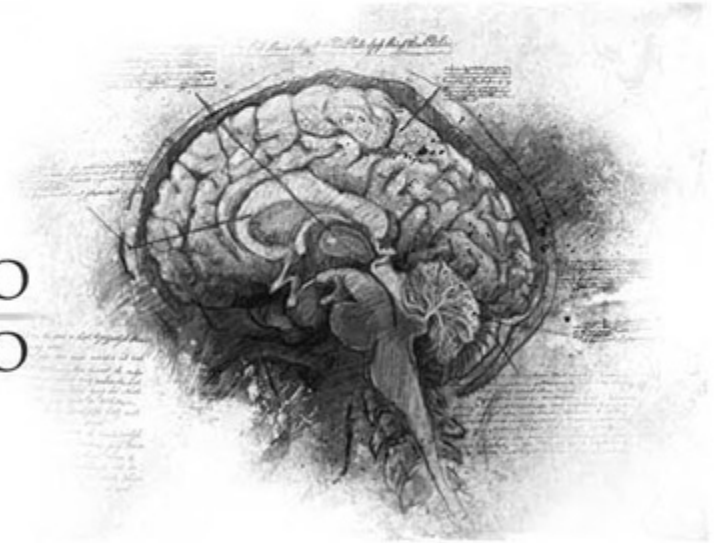
🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Confusion mentale** Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 7

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Libre**

Défaut : Outrecuidant

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 5

Doute : 2

Culpabilité : 1



🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : _____

