

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: Enor Mac Mewen

Joueur: Damien

Sexe: H Âge: 35 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Varigal

Description: Taille moyenne, trapu et athlétique. Roux, crâne rasé, longue barbe. Yeux gris.

Voies

Combativité: 5

Empathie: 3

Créativité: 3

Raison: 2

Idéal: 2

Avantages

Allié mentor

Désavantages

État de santé

Bon 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur: 10

Survie: 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

000000+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

000000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

000000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

000000+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc: Chemins de traverse (Varigal)

Disc: Signes (Varigal) 6

Disc:



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arbalète dom : 2
 Carath dom : 2
 Claymore dom : 4
 dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 10/6 Def : 10 Rap : 8
 ⊕ Offensive
 Att : 12/8 Def : 8 Rap : 8
 ⊕ Défensive
 Att : 8/4 Def : 12 Rap : 8
 ⊕ Rapide
 Att : 10/6 Def : 8 Rap : 10
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 12 Rap : 8

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000




Armures :



⊕ Équipement

Sac à dos
 Outre en peau
 Carquois et 12 carreaux
 Gobelet, assiette et couverts en bois
 Sac de couchage
 Grappin
 Corde
 Briquet à silex
 Hache de bûcheron
 Craie

⊕ 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 : 6 / 6



❄ 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 : Noblesse

Revers : Adversaire - Violence - Solitude

Né en Salann Tir, fils d'un chef de clan mineur et d'une noble de Llewellen, il est destiné à devenir chevalier. Alors qu'il effectue son service d'ost pour la flotte du roi, le village de son clan est dévasté. A son retour, il ne trouve que ruines et cadavres. Il se rend à Llewellen pour obtenir des réponses sur le massacre auprès des chevaliers Hilderin de la ville. Devant leur indifférence, il retourne à son village, essayant de survivre parmi les ruines. Il est repéré par un varigal de passage qui voit en lui un bon potentiel. Le voyageur lui raconte ses histoires de varigal et lui propose de le suivre. Sans attache, dépité par les chevaliers, Enor accepte et choisi d'embrasser la voie des Varigaux. Après sa formation, il parcourt ainsi Tri-Kazel, espérant obtenir des réponses sur la fin de son clan.(...)



Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Frénésie

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Courageux

Défaut : Fier



Travers



Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 2



Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Naissance au sein d'un clan et entraînement dès l'enfance au combat Servie militaire au sein de la flotte royale, il apprend les rudiments de navigation Retour sur ses terres et découverte de son clan dévasté. Il est affecté par ces images qui le hantent encore. Rencontre d'un voyageur à qui il offre un humble repas dans les ruines de son village. Ce varigal devient son mentor et il décide de suivre cette voie.

