

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 : 4

Créativité : 2

Raison : 2

Idéal : 2

Avantages

Allié mentor

Désavantages

Ennemi

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●0000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●00+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●0000+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●●●●●+(EMP:4)

Bonus : Malus :

Disc : Chemins de traverse (Varigal)

Disc : Signes (Varigal)

6

Disc :



Armes

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

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 10/5 Def : 11 Rap : 9
- ⊕ Offensive
Att : 12/7 Def : 9 Rap : 9
- ⊕ Défensive
Att : 8/3 Def : 13 Rap : 9
- ⊕ Rapide
Att : 10/5 Def : 9 Rap : 11
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir clouté (2)






⊕ 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 _____

Cartes _____
 Règles et compas _____
 Carnet _____
 Plume et encre _____
 Torches _____
 Bottes de marche _____
 Gants en cuir _____
 Ceinture de cuir _____
 Kilt _____
 Vêtements en laine avec cape _____

⊕ 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 découvre la claymore familiale dans les décombres. 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(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Discipliné

Défaut : Fier

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 4

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 Service 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.

