

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Caerhin**

Joueur: **Quentin**

Sexe: **H** Âge: **17** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Varigal**

Description: jeune homme de 17 ans qui adore voyager, tant et si bien qu'il peine à rester plusieurs jours au même endroit.

Voies

Combativité: **5**

Empathie: **3**

Créativité: **3**

Raison: **2**

Idéal: **2**

Avantages

Bonne vue

Endurant

Intuitif x2

Rapide

Désavantages

Ennemi

Pauvre

Phobie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **11**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●○○○○+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●○○○+(RAI:2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

○○○○○+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●○○○+(EMP:3)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

●●○○○+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Signes (Varigal) **6**

Disc:

Disc:



Armes

Arc dom : 2

Bâton dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
Att : 6/8 Def : 10 Rap : 9

⊕ Offensive
Att : 8/10 Def : 8 Rap : 9

⊕ Défensive
Att : 4/6 Def : 12 Rap : 9

⊕ Rapide
Att : 6/8 Def : 8 Rap : 11

⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 12 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



⊕ Équipement

Handwritten notes on lined paper.

⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

Handwritten notes on lined paper.

⊕ Arts de combat

Handwritten notes on lined paper.

⊕ 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



Lieu de naissance : Reizh - Région du Pont de l'Alliance - Rural

Historie

Classe sociale : Artisan

Revers :

Faer'hin a grandi dans une famille aimante et a choisi de devenir Varigal car ne souhaitait pas embrasser la vie d'artisan. Reprendre l'activité de ses parents ne l'enchantait guère, même s'il a beaucoup appris à leurs cotés. Depuis qu'il est un Varigal, il n'a pas cessé d'être au contact des habitants de sa région. Son rêve est de faire le tour du monde.

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 : Indépendant

Défaut : Inconstant

Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 2

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : Faer'hin a un jour été interpellé par de jeunes parents lorsqu'il transmettait un courrier dans un village aux abords d'une forêt. Le jeune couple avait un enfant qui n'était pas revenu de ce qui aurait dû être une simple promenade en forêt. Faer'hin se proposa pour partir à sa recherche et c'est au bout de plusieurs heures qu'il retrouva l'enfant qui était tombé dans un fossé, la cheville cassée. Faer'hin ramena l'enfant et obtint la gratitude des deux villageois.

