

# 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 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 : **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)

Disc :

Disc :

6





## 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

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ⊗ 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 : Reizh - Région du Pont de l'Alliance - Rural

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

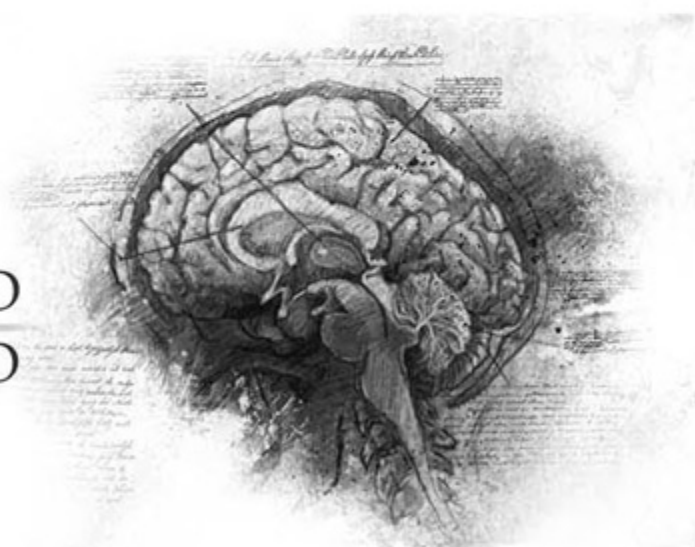
TRAUMA : ●●●●●●● ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○  
Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

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.

