

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Iskar Skarsol

Joueur : Antoine M

Sexe : H Âge : 28 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Combattant

Description : Homme de bonne carrure, borgne, 1.78m. Cheveux courts, barbe mal entretenue, brun

Voies

Combativité : 5

Empathie : 2

Créativité : 1

Raison : 4

Idéal : 3

Avantages

Rapide

Désavantages

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc : Épées 9

Disc :

Disc :

Discretion

●0000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●0000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●0000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●0+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●0+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc : Armes de jet 6

Disc :

Disc :

Voyage

●0000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Glaive continental dom : 2
 Épée longue dom : 3
 dom :
 dom :

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard
 Att : 10/10 Def : 11 Rap : 9
 ⊕ Offensive
 Att : 11/11 Def : 10 Rap : 9
 ⊕ Défensive
 Att : 9/9 Def : 12 Rap : 9
 ⊕ Rapide
 Att : 10/10 Def : 10 Rap : 10
 ⊕ Mouvement
 Att : 0/0 Def : 12 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

● 00000

Armures :

Bouclier rond (1)
 Cotte de mailles (3)



⊕ Équipement

Manteau de fourrure

Cache oeil

Lettre de Svèn

⊕ Trésor

0



Braise

7



Azur

3



Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 9 / 9



❄ 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 : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Historie

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Adversaire

Fils de roturier, Iskar travaillait avec son père au champ étant jeune. Plus tard il dû faire son service militaire où il apprit les rudiments du combats. Il rencontra là-bas, un instructeur, Xervès, qui devint pour lui un modèle en terme de forces, il poussa donc son entraînement militaire avec cet homme et devint un redoutable combattant, au corps-à-corps comme à distance. Fier des capacités qu'il avait acquis, il décida de devenir mercenaire ou garde du corps selon les périodes. Les années passèrent et le mercenaire avait réussi contrat sur contrat. Que ce soit des boulots de gardes du corps, ou simple combattant pour le plus offrant, il réussit toute ses requêtes et fini par acquérir une certaine notoriété dans la région. De plus en plus de guerriers aguerris, en quête d'un bon combat, de gloire ou d'un(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 8

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Vaniteux

Travers

Passion : 5

Subversion : 1

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 3

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 165

Faits marquants : Perte d'un œil. Mort de sa femme. A vécu comme mercenaire et garde du corps. Cherche a se venger. Découverte d'un orbe mystérieux liée aux esprit démorthèn. Rencontre d'un féonda et d'une horde lors d'un voyage en direction de la Gwidre.

