

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Karsser Alle**

Joueur : **Rhett**

Sexe : **H** Âge : **29** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Combattant à distance**

Description : **Taille Moyenne, Mains Cornées**

Voies

Combativité : **5**

Empathie : **3**

Créativité : **2**

Raison : **4**

Idéal : **1**

Avantages

Fort

Rapide

Instinct de survie

Désavantages

Obtus x2

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Escalade 6

Disc :

Disc :

Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arcs 6

Disc :

Disc :

Voyage

○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arc dom : 2
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 8/11 Def : 12 Rap : 9
- ⊕ Offensive
Att : 10/13 Def : 10 Rap : 9
- ⊕ Défensive
Att : 6/9 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Rapide
Att : 8/11 Def : 10 Rap : 11
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 14 Rap : 9

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Archerie

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :



Exaltation



Score : 3 / 3

⊕ 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 : Gwidre - Région d'Ard-Amrach - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire - Rumeur

Quelques semaines après son retour du service militaire, ses deux parents sont tués : la rumeur l'accuse et il s'exile du village. Il commet quelques larcins sur les chemins pour survivre, et fait la rencontre d'un groupe de malandrins qui l'accueille. Mais son tempérament de plus en plus violent et impulsif dégrade ses relations avec ses compères; après plusieurs années et lors d'une dispute qui finira mal pour l'un d'eux, il est exclu de la compagnie et jure de les "massacrer un par un" si il les recroise. Il erre à la recherche du moindre daol à gagner, en mettant à disposition ses talents de tireur en tant que tueur à gage ou service de sécurité.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Impulsif

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 2

Émotivité : 3

Doute : 4

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : la mort de ses parents - sa rencontre et son exclusion du groupe de malandrins

