

# 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 0000

Critique -3 0000

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

Equipment section with multiple horizontal lines for notes.

## Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

## Objets précieux

## Artefact

Artefact section with multiple horizontal lines for notes.

## Arts de combat

Archerie

Arts de combat section with multiple horizontal lines for notes.

## Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 10 / 10



## Ogham :



## Exaltation

Score : 3 / 3



Miracles majeurs :

Miracles majeurs section with multiple horizontal lines for notes.



Miracles mineurs :

Miracles mineurs section with multiple horizontal lines for notes.

## 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

