

# 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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **4**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

●●●●●+(CRÉA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

●●●●●+(IDÉ:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthen

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Escalade 6

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Arcs 6

Disc:

Disc:

### Érudition

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus: ~2

Disc:

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 :

000000 000000

## Rapidité :

000000

## 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

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
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 : mort de ses parents - rencontre et exclusion du groupe de malandrins

