

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Berath

Joueur : Arsaki

Sexe : H Âge : 28 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Investigateur

Description : 1m75 pour 70kg, brun avec une barbe de plusieurs jours, yeux noir et peau blanche

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 1

Créativité : 3

Raison : 5

Idéal : 2

### Avantages

Fort

Rapide

### Désavantages

Ennemi

### 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 : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Épées

6

Disc :

Disc :

### Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Observation

6

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 4)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Épée courte dom : 2

Épée longue dom : 3

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 10/5 Def : 11 Rap : 6

⊕ Offensive  
Att : 12/7 Def : 9 Rap : 6

⊕ Défensive  
Att : 8/3 Def : 13 Rap : 6

⊕ Rapide  
Att : 10/5 Def : 9 Rap : 8

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 13 Rap : 6

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Cotte de cuir clouté (2)



## ⊕ Équipement

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

## ⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

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

## ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

Parade

\_\_\_\_\_

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 8 / 8



## 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





Classe sociale : Paysan

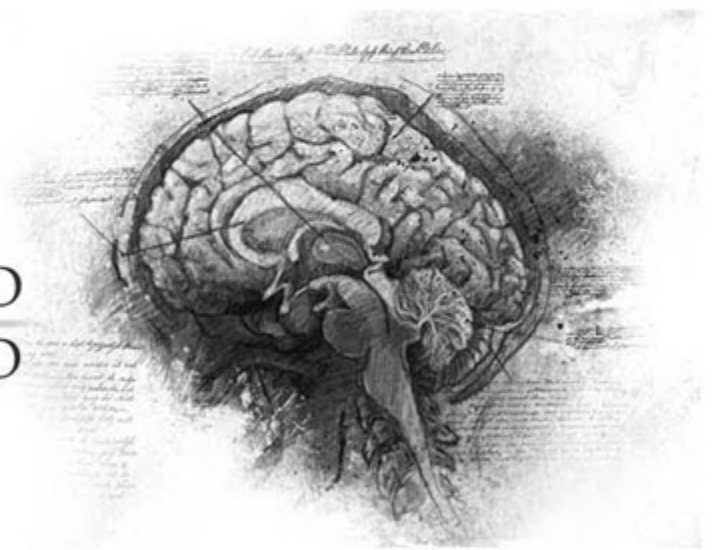
Berath vie dans une ville qui se situe a proximité de la frontière des deux autres royaumes et le climat tendu après la guerre y règne toujours et certains brigand en profite pour commettre divers crimes dans cette région "instable". Les habitants locaux qui souhaite avoir justice se tourne donc vers berath qui est un habituer de ces scène généralement horrible que les dirigent on pour habitude d'accusé une incursion du royaume de Gwidre. Étant lui même formé au maniement des armes après son service militaire il propose également à ses clients un système de "justice" une fois l'enquête résolue.



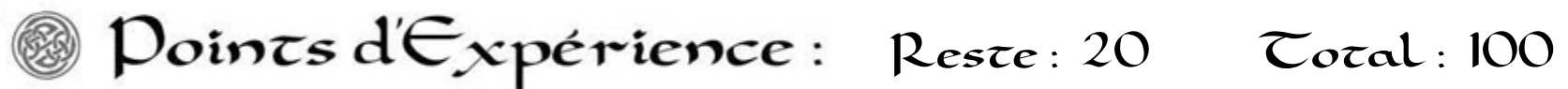
TRAUMA : ● ○ ○ ○ ○ ○    ○ ○ ○ ○ ○ ○    ○ ○ ○ ○ ○ ○    ○ ○ ○ ○ ○ ○

Acc./ Aff. :

Aptitude Spé. :

 Travers 

Culpabilité: 2



**Faits marquants :** Un jour on l'embaucha pour enquêter sur l'absence de nouvelle d'un petit village et lorsqu'il arriva sur place il trouva tout les habitants du coin qui avait été massacré brutalement, cette scene le marqua et il ne fini jamais cette enquête ne souhaitant pas rencontré la personne capable d'une telle sauvagerie.