

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Rferr**

Joueur: **Jerem**

Sexe: **H** Âge: **26** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Combattant à distance**

Description: **Taille moyenne, ne se distingue pas dans une foule si ce n'est les cicatrices qu'il a sur le visage**

Voies

Combativité: **3**

Empathie: **5**

Créativité: **1**

Raison: **5**

Idéal: **1**

Avantages

Bonne vue

Leste

Lettre

Désavantages

Ennemi

Laid

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

00000+(COMB:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

00000+(RAI:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

00000+(RAI:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

00000+(COMB:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Arbalètes 6

Disc: Artefact de combat 6

Disc:

Voyage

00000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Armes



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

Potentiel : 1

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 6/9 Def : 16 Rap : 8
- ⊕ Offensive
Att : 7/10 Def : 15 Rap : 8
- ⊕ Défensive
Att : 5/8 Def : 17 Rap : 8
- ⊕ Rapide
Att : 6/9 Def : 15 Rap : 9
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 17 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



Équipement

Fusil à flux (Artefact de combat)

Cape large, avec capuche

Trésor

○  Braise

○  Azur

○  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Archerie

Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 9 / 9




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



Lieu de naissance : Gwidre - Région d'Expiation - Urbain

🌀 Histoire

Classe sociale : Noblesse

Revers : Rumeur - Solitude

Issue de la noblesse à Gwidre, sa famille est décimée alors qu'il fait son service militaire. Ce jugement punitif fait sûrement suite à des calomnies (suspecté d'hérésie ou de trahison au Temple), afin de s'emparer des terres des accusés. Kferr, seul survivant de la famille, garde une grande rancœur contre la personne à l'initiative de tout ceci, et a l'espoir de se venger, éventuellement de réhabiliter son nom. En attendant d'avoir les moyens et l'opportunité d'exercer son châtiment, il erre, seul, dans les villes, principalement à Reizh, afin d'amasser des connaissances et des informations pouvant servir à son but, ainsi qu'à sa survie. Néanmoins, il a été porté à la connaissance de ses ennemis qu'il était encore en vie. Il est donc également traqué et tend à se faire discret.(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : Qualité : Indépendant

Défaut : Rigide

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 5

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Il a récemment rejoint un groupe de mercenaires lié aux loges magientistes afin d'approfondir sa connaissance des artefacts de combat.

