

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Kferr

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

000000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

000000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

000000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

000000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

000000+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthen

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

000000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

000000+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

000000+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

000000+(EMP:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

000000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

000000+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

000000+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Arbalètes 6

Disc : Artefact de combat 6

Disc :

### Voyage

000000+(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

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 : 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







## Histoire

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

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

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.

