

Ombres d'Esteren

Feuille de personnage

Nom : **Kfer**

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 **x2**

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 : 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 : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:3)

Bonus : 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 : +2 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 : 5/10 Def : 15 Rap : 8
- ⊕ Offensive
Att : 6/11 Def : 14 Rap : 8
- ⊕ Défensive
Att : 4/9 Def : 16 Rap : 8
- ⊕ Rapide
Att : 5/10 Def : 14 Rap : 9
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 16 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :




Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

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 : Violence - 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 châtement, 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 : Austère

🌀 Travers

Passion : 3

Subversion : 1

Émotivité : 5

Doute : 5

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 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.

