

Les 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 **x2**

Aqueusie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●OOO+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●●O+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●OOOO+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

●●●OO+(RAI:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

OOOOO+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●●●+(RAI:5)

Bonus : +2 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

OOOOO+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●OO+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●OOOO+(EMP:5)

Bonus : Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

OOOOO+(CRÉA:1)

Bonus : Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Science

OOOOO+(RAI:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Arbalètes 6

Disc : Artefact de combat 6

Disc :

Voyage

●●OOO+(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



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

Historie

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. Kfer, 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 : 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.

