

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: Anista Darvine

Joueur: chacha

Sexe: F Âge: 28 Peuple: Tarish

Métier: Combattant à distance

Description: La tête cachée par un capuchon noir, des vêtements et jamais sans son arbalète

### Voies

Combativité: 5

Empathie: 1

Créativité: 3

Raison: 2

Idéal: 4

### Avantages

Rapide

Instinct de survie

### Désavantages

Timide

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: 9

Survie: 4

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

00000+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

00000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

00000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

00000+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

00000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

00000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

00000+(IDÉ:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

00000+(EMP:1)

Bonus: Malus:~1

Disc:

Disc:

Disc:

### Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:~1

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

00000+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc: Arbalètes 6

Disc: Arcs 6

Disc:

### Voyage

00000+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arbalète dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ dom : \_\_\_\_\_

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 8/10 Def : 8 Rap : 7
- ⊕ Offensive  
Att : 10/12 Def : 6 Rap : 7
- ⊕ Défensive  
Att : 6/8 Def : 10 Rap : 7
- ⊕ Rapide  
Att : 8/10 Def : 6 Rap : 9
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 10 Rap : 7

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :



## ⊕ Équipement

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

## ⊕ 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 : 12 / 12



## ❄ 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 : Taol-Kaer - Les Épavières - Rural

## 🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Violence

La famille d'Anista sont des artisans qui voyagent afin de vendre ce qu'ils fabriquent. Anista se révèle assez rapidement plus douée pour le combat que pour l'artisanat, elle devient donc une des gardiennes du campement. Elle se passionne pour l'archerie; et c'est cachée dans les arbres qu'elle protège sa famille. Jusqu'au jour où un groupe de bandits attaque le camp.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 9

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

Désordre : Paranoïa

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combative

Défaut : Froide

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 2

Culpabilité : 4

🌀 Points d'Expérience : Reste : 40 Total : 100

Faits marquants : L'attaque de son campement par les bandits: une partie de sa famille est tuée et elle se retrouve avec une cicatrice lui traversant le visage. Par chance, une partie de son groupe est sain et sauf, ils sont tous ramenés au sein d'un campement plus important. De là, elle décide de partir seule, pour se venger.

