

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	00000
Critique -3	00000
Agonie	0



Vigueur : **9**
 Survie : **4**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:3)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Combat au C.

●●●00+(COMB:5)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Discrétion

●●000+(EMP:1)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Érudition

00000+(RAI:2)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Magie

00000+(RAI:2)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Milieu Naturel

●●000+(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

●●000+(RAI:2)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Prière

00000+(IDÉ:4)
 Bonus : Malus :
 Disc :
 Disc :
 Disc :

Prouesses

●0000+(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

●●●●●+(COMB:5)
 Bonus : Malus :
 Disc : Arbalètes 6
 Disc : Arcs 6
 Disc :

Voyage

●●●00+(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



Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Les Épavières - Rural

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.

