

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: **Ano** au regard de **Fauc(...)**

Joueur: **Zarksol / Antho(...)**

Sexe: **H** Âge: **19** Peuple: **Tarish**

Métier: **Chasseur**

Description: Solitaire et discret, Ano est un homme grand et de carrure moyenne, sans grande particularité.

### Voies

Combativité: 1

Empathie: 3

Créativité: 5

Raison: 4

Idéal: 2

### Avantages

Bonne vue x2

### Désavantages

Pauvre

Timide

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: 10

Survie: 3

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Combat au C.

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Discretion

●●●●○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Érudition

○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Magience

○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc: Pistage 6

Disc:

Disc:

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Occultisme

○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Perception

●●●●●+(RAI:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Prière

○○○○○+(IDÉ:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Prouesses

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

#### Science

○○○○○+(RAI:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

#### Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:1)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Arcs 6

Disc:

Disc:

#### Voyage

●○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



## Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Arc court dom : 2  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 3

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
 Att : 1/8 Def : 12 Rap : 4  
 ⊕ Offensive  
 Att : 4/11 Def : 9 Rap : 4  
 ⊕ Défensive  
 Att : -2/5 Def : 15 Rap : 4  
 ⊕ Rapide  
 Att : 1/8 Def : 9 Rap : 7  
 ⊕ Mouvement  
 Att : 0/0 Def : 15 Rap : 4

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000




## Armures :



## ⊕ Équipement

- Un pendentif de bois sculpté, représ(...)
- Une sorte de sifflet imitant le cri du(...)
- Une outre d'eau en cuir, fait par lui □(...)
- Un étuis à flèche porté à la ceinture, (...)
- Un couteau au pommeau fait en os, (...)
- Un arc court qui a vu des jours meil(...)
- Un sac de cuire, loin d'être étanche' (...)

## ⊕ Trésor

○  Braise  
 ○  Azur  
 ○  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 : 6 / 6



## ❄ 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 : Reizh - Région de Boischandelles - Rural

## Historie

Classe sociale : Paysan

Revers :

Ano n'a pas vraiment eu une enfance très palpitante ou spéciale. Suivant les traces de son père, lui même chasseur pour leur petit village, il a appris à manier l'arc et à observer ce qui l'entour dès son plus jeune âge. Montrant une aptitude certaine à l'art, et montrant plus d'une reprise que sa vue était aussi perçante que l'oiseau emblématique de leur famille, il a rapidement gagné son surnom quand son père a commencé à l'emmenner en chasse avec lui. Deux mois avant ses 18 ans, les chasseurs devinrent cependant le chassés, et s'il a réussi à rejoindre les murs solides de son village à temps pour survivre, cela n'a pas été le cas de son père. Il n'a jamais dit exactement ce qui s'est passé ce jours la, le regard toujours perdu dans le vague avec une expression mêlant peine et peur figée sur son(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 7

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

Désordre : **Mélancolie**

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Libre**

**Défaut : Anticonformiste**

## Travers

**Passion : 1**

**Subversion : 5**

**Émotivité : 3**

**Doute : 4**

**Culpabilité : 2**

Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : - A ses 8 ans, il a eu son premier arc personnel. - A ses 12 ans, sa mère lui a remis l'effigie du faucon, qu'il porte encore autour du coup, et son père lui a remis la voix du faucon, qu'il porte également toujours avec lui, l'utilisant régulièrement pour chanter avec le vent. - A ses 16 ans et quelque mois, il a gagné son surnom de regard de faucon. - Pendant ses 17 ans, un évènement tragique le priva de son père, et le bouleversa profondément. - A ses 19 ans, la soif d'aller découvrir le monde deviens pesante, un appel constant vers ce monde aussi beau que terrible.

