

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Ash'Carra

Joueur : Brunelle

Sexe : F Âge : 21 Peuple : Tarish

Métier : Explorateur

Description : Brune aux yeux verts, peau hâlée, robuste mais élancée, regard hautain, tatouages relatant son

### Voies

Combativité : 5

Empathie : 1

Créativité : 3

Raison : 2

Idéal : 4

### Avantages

Endurance

Esprit solide

### Désavantages

Ennemi

Pauvre

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

#### Artisanat

●○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Discretion

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Érudition

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Magie

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Occultisme

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Perception

●○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prière

○○○○○+(IDÉ:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Prouesses

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Évasion 6

Disc :

Disc :

#### Relation

○○○○○+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Représentation

○○○○○+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Science

○○○○○+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Tir & Lancer

●○○○○+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

#### Voyage

●●●●●+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1  
 Lance courte, épieu dom : 2  
 Hache de bataille dom : 3  
 \_\_\_\_\_ dom :  
 \_\_\_\_\_ dom :

Potentiel : 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att : 10/6 Def : 8 Rap : 6
- ⊕ Offensive  
Att : 12/8 Def : 6 Rap : 6
- ⊕ Défensive  
Att : 8/4 Def : 10 Rap : 6
- ⊕ Rapide  
Att : 10/6 Def : 6 Rap : 8
- ⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 10 Rap : 6

# Défense :

00000 00000

# Rapidité :

00000

# Armures :

Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

# ⊕ Artefact

---

---

---

# ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes  
 Parade

# ⊕ 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 : Gwidre - Région de Fionnfuar - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Maladie

Ash'Tara est issue d'une famille ayant souhaité garder sa liberté nomade, et de ce fait ayant développé une certaine fierté. Ash'Tara a conservé cette fierté, cette volonté par dessus tout d'être libre, et une certaine combattivité. N'ayant jamais créé de contacts réel avec la société et les autres, elle est de nature plutôt solitaire. Elle s'est visiblement fait un ennemi, mais elle en est jusqu'alors inconsciente...  
Passé l'âge de la majorité, elle a souhaité poursuivre les voyages en y ajoutant du piment : à la recherche de quêtes à accomplir, de challenges à surmonter, d'ennemis à terrasser...

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Pugnace

Défaut : Fièvre

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 2

Culpabilité : 4

🌀 Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : A 4 ans, elle est tombée gravement malade. Alors que tout le monde la croyait perdue, elle a usé de toute sa force de vie pour s'en sortir. Elle en est sortie plus forte, mais garde néanmoins une certaine faiblesse... Âgée de 10 ans seulement, elle a combattu à mains nues un loup un peu trop audacieux A ses 16 ans, elle a commencé à faire des démonstrations de combats de rue pour gagner quelques sous lors d'escales en ville

