

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Asma**

Joueur : **suz la suze**

Sexe : **F** Âge : **24** Peuple : **Tarish**

Métier : **malandrin**

Description :

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **2**

Créativité : **5**

Raison : **3**

Idéal : **1**

Avantages

Bonne vue

Ouïe fine

Rapide **x2**

Désavantages

Dépendance

Fragile **x2**

Anosmie

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : **9**

Survie : **1**

Domaines & Disciplines

Artisanat

●●○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●●○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

○○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●●○○+(RAI:3)

Bonus : +2 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

○○○○○+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●○○○+(COMB:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

○○○○○+(CRÉA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Armes de jet 6

Disc : Artefact de combat 6

Disc :

Voyage

●○○○○+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1

dom :

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 3

Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard

Att : 6/10 Def : 10 Rap : 8

⊕ Offensive

Att : 9/13 Def : 7 Rap : 8

⊕ Défensive

Att : 3/7 Def : 13 Rap : 8

⊕ Rapide

Att : 6/10 Def : 7 Rap : 11

⊕ Mouvement

Att : 0/0 Def : 13 Rap : 8

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)



⊕ Équipement

arme de poing, carabine long distance

⊕ Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 11 / 11



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 - Forêt des Murmures - Urbain

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur

Née d'une mère descendante des tribus nomades qui ont parcourues le pays, et d'un père natif des tribus de la forêt, Asma vit jusqu'à l'âge de 13 ans dans la forêt. Elle y vit dans un petit village indépendant, et y apprend l'escalade, la débrouillardise, la chasse, et l'indépendance. La communauté n'est pas déclarée à l'état, ce qui rendent les habitants hors la loi. Ainsi, Asma et son frère aîné mènent des excursions hors de la forêt, pour voler les potentiels passants, et s'aventurent parfois chaparder dans les villages voisins. Ils se forment alors avec quelques amis dans l'art du combat, pour viser de plus en plus haut dans les cibles. Ils Attaquent alors des villes, et des nobles.(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Exaltation

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 9

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Peu influençable

Défaut : Anticonformiste

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 5

Émotivité : 2

Doute : 3

Culpabilité : 1

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

Faits marquants : Après une excursion risquée, l'armée parvient au village des bois, et assassine les habitants. A cet instant, Asma était en train de chasser avec un pote. En voyant le massacre de ses proches, né en elle une haine puissante.

Avec son pote, ils partent en ville, et mènent des crimes envers les nobles. Ils se font des alliés et des ennemis, et suite à

l'assassinat d'un duc leurs têtes sont mises à prix. Ils commencent alors à arpenter les villes, tout en s'entraînant au

combat, pour de mener des actions contre l'état. Ils se séparent dans leur missions, leur convictions et objectifs

divergents trop. Mais ils restent de solides alliés, animés par la même rage de vengeance.(...)

