

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Guenièvre

Joueur : Hélène

Sexe : F Âge : 23 Peuple : Continent

Métier : Combattant à distance

Description : Petite, une vilaine cicatrice dans le cou côté droit.

### Voies

Combativité : 5

Empathie : 3

Créativité : 3

Raison : 3

Idéal : 1

### Avantages

Ouïe fine

### Désavantages

Myope

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●00000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

●●●000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

●●0000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magie

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●0000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●00000+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●●●00+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●0000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●●●●●0+(COMB:5)

Bonus : Malus : -1

Disc : Arbalètes 6

Disc : Arcs 6

Disc :

### Voyage

●●●000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Javelot dom: 2  
 Arc dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 6/9 Def: 11 Rap: 8
- ⊕ Offensive  
Att: 8/11 Def: 9 Rap: 8
- ⊕ Défensive  
Att: 4/7 Def: 13 Rap: 8
- ⊕ Rapide  
Att: 6/9 Def: 9 Rap: 10
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 13 Rap: 8

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:




Bouclier rond (1)  
 Cotte de cuir clouté (2)



# ⊕ Équipement

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

# ⊕ Trésor

4  Braise  
 6  Azur  
 0  Givre

# Objets précieux

# ⊕ Artefact

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

# ⊕ Arts de combat

Archerie

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

# ⊕ 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



## 🌀 Histoire

Lieu de naissance : Reizh - Archipel des Tri-Sweszörs - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle

Guenièvre a vécu toutes les injustices possibles dans son village natal. Lassée de l'incompétence du pouvoir en place, elle décide de mener sa petite révolution, seule. Son plan était parfait : tuer tous les représentants du pouvoir, pour créer une nouvelle société. Oui mais voilà, Guenièvre a une phobie. Elle s'évanouie à la vue du sang et vomit en sentant son odeur. Qu'à cela ne tienne ! Elle décide de se lancer dans le combat à distance, pour pouvoir tuer ses adversaires, mais avec classe ! Petit à petit Guenièvre se perfectionne et devient une pro du meurtre organisé ... de loin ! Elle ne fera plus jamais face à un adversaire à moins de 500 mètre.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Courageuse

Défaut : Butée

## 🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 3

Doute : 3

Culpabilité : 1

🌀 Points d'Expérience : Reste : 5 Total : 100

Faits marquants : A force de plisser les yeux pour voir de loin, Guenièvre devient de plus en plus myope. Ce n'est pas réellement un problème pour tuer ses adversaires, mais ça en devient un lorsqu'il faut reconnaître un ami d'un ennemi.

La vie de Guenièvre a été bouleversée le jour où elle a confondu un chaton avec un guerrier ultra-armé. Depuis lors, ses nuits sont hantées de cauchemar remplis de petits félins ensanglantés, ce qui ne manque pas de la faire vomir dans son sommeil, quand elle ne s'évanouit pas pendant qu'elle rend ses tripes.

