

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:3)

Bonus : +1 Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:5)

Bonus : Malus : ~1

Disc : Arbalètes 6

Disc : Arcs 6

Disc :

Érudition

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

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 voila, 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

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.

