

Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Chelma**

Joueur: **Ninon**

Sexe: **F** Âge: **22** Peuple: **Tri-Kazel**

Métier: **Combattant**

Description: **Grande, musclée, les cheveux bruns mi-longs, yeux gris**

Voies

Combativité: **5**

Empathie: **3**

Créativité: **4**

Raison: **2**

Idéal: **1**

Avantages

Bonne santé

Lettree

Désavantages

Ennemi

Lente d'esprit

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus: Malus:

Disc: Combat à mains nues 6

Disc: Épées 6

Disc:

Discretion

00000+(EMP: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

00000+(RAI: 2)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

●●000+(EMP: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

00000+(EMP: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●0000+(RAI: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

●●●00+(COMB: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●00+(EMP: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

●0000+(CRÉA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

●●●00+(COMB: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●0000+(EMP: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Armes



Dague, poignard, couteau dom : 1
 Arbalète dom : 2
 Épée longue dom : 3
 dom :
 dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

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

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Cotte de cuir (1)






⊕ Équipement

Tenue civile (tunique, jupon ample)
 Tenue de combat (cotte, gambison, gt(...))
 Bottes de marche
 Carreaux x20
 Sac à dos
 Gourde de cuir
 Duvet en laine
 Savon
 Peigne en corne
 Bandages et alcool

Bourse en peau

⊕ Trésor

0  Braise
 0  Azur
 0  Givre

Objets précieux

⊕ Artefact

⊕ Arts de combat

Attaque sournoise
 Cavalerie

⊕ Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 12 / 12

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 : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Rural

🌀 Histoire

Classe sociale : Paysan

Revers : Rumeur

Fille de paysans, Thelma n'a jamais été une lumière. Malgré les efforts de sa nourrice pour l'éduquer, c'est tout juste si elle a pu apprendre à lire et à écrire. N'ayant aucun talent ni pour l'agriculture, ni pour le commerce, elle décide à 16 ans de quitter son village (qu'elle n'a jamais revu) pour s'engager dans l'armée. Elle prend vite goût à la violence et à la rudesse de ce milieu, et s'entoure de la pire racaille de son camp. Avec quelques autres, elle déserte peu après. Forte de sa formation militaire, elle vend depuis lors ses services de garde du corps ou de mercenaire à des clients peu scrupuleux. Elle n'est animée par aucun idéal, si ce n'est celui de se battre quand elle le veut, boire quand elle le veut, fréquenter qui elle veut, et partir dès quelle se lasse.(...)

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : **Confusion mentale** Acc./Aff. :

Séquelles : Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 3

Instinct : 9

Orientation : **Instinctive**

Traits de caractère : **Qualité : Courageuse**

Défaut : Peu fiable

🌀 Travers

Passion : 5

Subversion : 4

Émotivité : 3

Doute : 2

Culpabilité : 1

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 40 Total : 100

Faits marquants : La bande de camarades avec qui Thelma avait déserté l'armée s'est séparée de manière tragique : une querelle amoureuse éclata entre deux de ses amis, qui finirent par en venir aux mains. L'un des deux fut tué et la bande se déchira entre la vengeance de certains pour la victime, la loyauté des autres au tueur et la confusion des derniers, refusant de choisir un camp. Elle n'a jamais retrouvé une telle camaraderie depuis. Quelques temps plus tard, Thelma fut menée en bateau par un client qui profita de son intellect limité pour retourner la loi contre elle et la priver de sa solde de mercenaire. Folle de rage, elle se jura de ne plus se laisser duper de la sorte.(...)

