

# 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 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

0 0 0 0 0 + (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

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

● ● 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

● 0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

● ● ● 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

● ● ● 0 0 + (EMP : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

● 0 0 0 0 0 + (CRÉA : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 2)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

● ● ● 0 0 + (COMB : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

● 0 0 0 0 0 + (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



## Historie

Lieu de naissance : Reizh - Région de Bald-Ruoch - Rural

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.(...)

