

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Haldric Sagovard**

Joueur : **Booz**

Sexe : **H** Âge : **31** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Chevalier**

Description : **Chevalier errant**

Voies

Combativité : **5**

Empathie : **2**

Créativité : **3**

Raison : **4**

Idéal : **1**

Avantages

Endurant

Fort x2

Désavantages

Ennemi

Pauvre

Aqueusie x2

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **11**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

●●●●●+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Combat à mains nues 6

Disc : Épées 6

Disc :

Discretion

●0000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

●0000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

●●000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●0000+(RAI:4)

Bonus : Malus : ~2

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

●●●00+(COMB:5)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●00+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

●●●00+(COMB:5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

- Dague, poignard, couteau dom : 1
- Épée courte dom : 2
- Épée longue dom : 3
- Arc court dom : 2
- _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- Standard Att : 12/10 Def : 11 Rap : 7
- Offensive Att : 14/12 Def : 9 Rap : 7
- Défensive Att : 10/8 Def : 13 Rap : 7
- Rapide Att : 12/10 Def : 9 Rap : 9
- Mouvement Att : 0/0 Def : 13 Rap : 7

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000




Armures :

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



Équipement

Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Combat à 2 armes

Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

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 : Taol-Kaer - Duché de Dulan - Rural

Classe sociale : Noblesse

Revers : Adversaire - Rumeur - Solitude

Unique héritier d'une famille mineure, les Sago d'Ard, tout bascule au banquet sensé sceller une alliance avec la famille voisine, les Hollets-Monach. L'aîné, ayant découvert qu'Haldric a un sens du goût déplorable, monte une farce qui en fait la risée de l'assistance. La colère le prend d'assaut et il se jette sur son persécuteur, lui portant des coups mortels avant d'être empêché. Le cadet se sentant de devoir laver l'honneur de sa famille, défie Haldric publiquement le lendemain dans un duel à mort. Haldric se contente de défendre pendant un long moment avant que son adversaire ne le pousse à bout à force d'assauts et de railleries, causant sa perte. La barde Érétrice, qui devait témoigner de l'alliance, s'en va rapporter les événements au suzerain qui arbitre en déposant Haldric de son droit(...)

Santé mentale

Résistance mentale : 6

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

Désordre : Frénésie

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Traits de caractère : Qualité : Combatif

Défaut : Impulsif

Travers

Passion : 5

Subversion : 3

Émotivité : 2

Doute : 4

Culpabilité : 1

Points d'Expérience : Reste : 37 Total : 100

Faits marquants : 20 ans : humiliation publique, vengeance meurtrière, duel réussi, arbitrage du suzerain. 22 ans : tue un assassin. 23 ans : repousse une embuscade. 24 ans : ses parents meurent empoisonnés, cession forcée des terres à son suzerain, début de l'errance.

