

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : Heimdall "La voix de Li(...)"

Joueur : Bruno

Sexe : H Âge : 33 Peuple : Tri-Kazel

Métier : Chevalier lame du Temple

Description : 1m85, 100Kg de muscle, Brun, Cheveux court, Cicatrice sur la cuisse gauche

### Voies

Combativité : 4

Empathie : 1

Créativité : 2

Raison : 3

Idéal : 5

### Avantages

Bonne vue

Fort x2

### Désavantages

Boiteux

Ennemi

Mal entendant

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Haches

6

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

00000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

00000+(EMP:1)

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:5)

Bonus : Malus :

Disc : Conn. du Temple

6

Disc :

Disc :

### Prouesses

00000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

00000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

00000+(COMB:4)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

00000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Armes

Arbalète dom : 2

Francisque dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

## Attitudes de combat

CàC/Tir

⊕ Standard  
Att : 11/12 Def : 8 Rap : 4

⊕ Offensive  
Att : 13/14 Def : 6 Rap : 4

⊕ Défensive  
Att : 9/10 Def : 10 Rap : 4

⊕ Rapide  
Att : 11/12 Def : 6 Rap : 6

⊕ Mouvement  
Att : 0/0 Def : 10 Rap : 4

## Défense :

00000 00000

## Rapidité :

00000

## Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de mailles (3)



## ⊕ Équipement

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

## ⊕ Trésor

0  Braise

0  Azur

0  Givre

## Objets précieux

## ⊕ Artefact

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

## ⊕ Arts de combat

Combat à 2 armes

Archerie

\_\_\_\_\_

## ⊕ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 7 / 7



## Ogham :


## Exaltation

Score : 15 / 15



 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 : Gwidre - Région de Gorm Caladh - Rural

Classe sociale : Clerge

Revers : Adversaire - Amour tragique - Solitude

Né dans une famille très pieuse, Heimdall a été envoyé à l'école du clergé en vu de devenir prêtre. Toutefois il changea de voie à ses 15 ans lorsqu'il apprit que son village fut rasé et ses habitants capturés ou tués par une bande de brigands à la solde d'un énigmatique seigneurs ennemis. Ses parents, son frère et ses sœurs furent pendus, et sa promise fut enlevée. Depuis ce jour, il a trouvé le salut dans la foi qu'il voue au dieu Unique, cherchant sans discontinuer l'auteur des terribles actes dont ont été victimes ses proches. Armées de la francisque de son père qui a participé à la grande guerre un demi siècle avant, il châtie ceux qui lui font face.

## Santé mentale

Résistance mentale : 10

TRAUMA : ●●●○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○  
Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : **Obsession**

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 8

Instinct : 6

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Incorruptible**

Défaut : Austère

## Travers


Passion : 4

Subversion : 2

Émotivité : 1

Doute : 3

Culpabilité : 5

 Points d'Expérience : Reste : 20 Total : 100

Faits marquants : Dans le nord, il permit la libération de hauts représentant du clergé fait prisonniers par une bande d'infidèles étrangers. Il tua en duel le chef de guerre qui faisait régner sa loi dans la région. Il gardera de ce combat une blessure grave à la jambe gauche qui le fait encore boiter encore de nos jours. Cette blessure est symbolisée par une cicatrice sur la cuisse en forme de croix. Signe interprété comme la volonté de l'Unique à poursuivre sa quête.

