

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom: Heimdall

Joueur: Bruno

Sexe: H Âge: 33 Peuple: Tri-Kazel

Métier: Chevalier lame du Temple

Description: Carrure de paysan robuste, brun cheveux court, une cicatrice coté gauche, blessure au genou.

### Voies

Combativité: 4

Empathie: 2

Créativité: 1

Raison: 3

Ideal: 5

### Avantages

Aisance financière 2

Bonne vue

Fort x2

### Désavantages

Boiteux

Ennemi

Mal entendant

### 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:1)

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:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Combat au C.

000000+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Haches

6

Disc:

Disc:

### Milieu Naturel

000000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prière

000000+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc: Conn. du Temple

6

Disc:

Disc:

### Science

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Discretion

000000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Mys. Demorthen

000000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prouesses

000000+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Tir & Lancer

000000+(COMB:4)

Bonus: +3 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Erudition

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

000000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

000000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Voyage

000000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:





## Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Arbalète dom : 2

Hache de bataille dom : 3

dom :

dom :

Potentiel : 1

## Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 11/12 Def : 9 Rap : 5



Offensive

Att : 12/13 Def : 8 Rap : 5



Défensive

Att : 10/11 Def : 10 Rap : 5



Rapide

Att : 11/12 Def : 8 Rap : 6



Mouvement

Att : 0/0 Def : 10 Rap : 5

Défense :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de mailles (3)



## Équipement

Possède également :

- Un tabard élimé aux couleurs du Te(...)

- Un sac à dos contenant des provisio(...)

- Une couverture

- Une paire de bottes poussiéreuses



## Trésor

0



Braise

0



Azur

5



Givre

## Objets précieux



## Artefact



## Arts de combat

Combat à 2 armes

Archerie



## Ressources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

## Rindath

Score : 7 / 7



Ogham :



## Exaltation

Score : 15 / 15



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

## Flux



Flux minéral

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000





## Histoire

Lieu de naissance : Gwidre - Région de Gorm Caladh - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Séquelle - Adversaire - Solitude

Heimdall est issu d'une famille de paysan vivant dans un petit village perdu. La fratrie était constitué d'un grand frère , de deux grandes sœurs, et d'une sœur cadette. Ses parents très pieux, lui firent intégrer à 10 ans une école ecclésiastique pour qu'il devienne prêtre.

Toutefois l'année de ses 16 ans, un événement tragique lui fit prendre un chemin différent, Son village fut attaqué par des brigands dirigés par un barbare nommé Cirth "L'Ours Barbare". Ses parents et ses frères furent décapités tandis que ses soeurs furent emportées dans le nord. Depuis ce jour, Heimdall s'est juré de venger ses proches, cherchant dans sa foie la force nécessaire, il parcourt les sentiers en arborant les couleurs du temple à la recherche de ses fantômes, châtiant les infidèles qui s'émissent en travers de son(...)

## Santé mentale

Résistance mentale : 10

TRAUMA : ●●●○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Désordre : **Mysticisme**

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 8

Instinct : 5

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : **Qualité : Pugnace**

**Défaut : Austère**

## Travers

**Passion :** 4

**Subversion :** 1

**Émotivité :** 2

**Doute :** 3

**Culpabilité :** 5

Points d'Expérience : Reste : 0 Total : 100

Faits marquants : Combat contre Cirth => Echech lourd, Heimdall fût blessé à la tête, perdant une partie de son audition, et une balafre en forme de croix traverse le coté gauche de son visage, ainsi qu'une blessure au genou qui le fait boiter. Renfermement dans la religion et le combat

