

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : **Heimdall**

Joueur : **Bruno**

Sexe : **H** Âge : **33** Peuple : **Tri-Kazel**

Métier : **Chevalier lame du Temple**

Description :

Voies

Combativité : **4**

Empathie : **2**

Créativité : **1**

Raison : **3**

Idéal : **5**

Avantages

Aisance financière **2**

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 : **9**

Survie : **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus : **+2** Malus :

Disc : Haches **6**

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:2)

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:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

00000+(EMP:2)

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:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:1)

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: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 :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

Bouclier rond (1)

Cotte de mailles (3)



Équipement

Tabard élimé du Temple

Un sac à dos

Rations de route : 7

Une couverture

Une outre d'eau



Trésor

0



Braise

0



Azur

5



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 : Paysan

Revers : Séquelle - Adversaire - Solitude

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

Toutefois lorsqu'il eut 16 ans, un événement tragique fit prendre un chemin différent au jeune Heimdall. Son village fut attaqué par des brigands dirigés par un barbare nommé Cirth. Ses parents et son frère 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 foi la force nécessaire. Il parcourt les sentiers en arborant les couleurs du temple à la recherche de ses fantômes, châtiant les infidèles qui s'opposent au Temple.(...)

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 : *Mort de sa famille : Renfermement dans la religion et le combat. Combat contre Cirth : Heimdall blessé à la tête, perd une partie de son audition. Une balafre en forme d'Etoile de Givre traverse le côté gauche de son visage, et une blessure au genou le fait boiter. Obsession : s'est mis à dos la Sigire Madrena.*