

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:

Magience

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

00000+(RAI:3)

Bonus: +1 Malus: -1

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

00000+(CRÉA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

00000+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Haches

6

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

00000+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc: Conn. du Temple

6

Disc:

Disc:

Science

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Discretion

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthen

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prouesses

00000+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

00000+(COMB:4)

Bonus: +3 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

00000+(RAI:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP:2)

Bonus: 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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

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

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 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

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
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.

