

# Ombres d'Esteren

## Feuille de Personnage

Nom : **Cerak**

Joueur : **Rule**

Sexe : **H** Âge : **27** Peuple : **Ossag**

Métier : **Chevalier lame du Temple**

Description : **Grand personnage aux traits connu des Ossag**

### Voies

Combativité : **4**

Empathie : **1**

Créativité : **3**

Raison : **2**

Idéal : **5**

### Avantages

Allié mentor

Endurant

Fort x2

### Désavantages

Ennemi

### État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : **10**

Survie : **3**

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Épées

6

Disc :

Disc :

### Discretion

00000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

00000+(RAI:2)

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:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

●●●●●+(IDÉ:5)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles

7

Disc : Recueillement

6

Disc :

### Prouesses

●●●●●+(COMB:4)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●●●●●+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

00000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

00000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

●0000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●0000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



# Armes

Épée longue dom: 3  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 11/7 Def: 8 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 13/9 Def: 6 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 9/5 Def: 10 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 11/7 Def: 6 Rap: 7
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 10 Rap: 5

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:




- Cotte de mailles (3)
- Heaume (0)
- Pavois du temple (1)



# Équipement

- Épée courte (2dmg) \_\_\_\_\_
- Torche \_\_\_\_\_
- Silex (3) \_\_\_\_\_
- Tente \_\_\_\_\_
- Duvet \_\_\_\_\_
- Pendentif du Temple \_\_\_\_\_
- Journal de quête \_\_\_\_\_

# Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

# Artefact

# Arts de combat

# Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath

Score: 8 / 8



# Ogham:

-  \_\_\_\_\_
-  \_\_\_\_\_
-  \_\_\_\_\_
-  \_\_\_\_\_
-  \_\_\_\_\_
-  \_\_\_\_\_

# Exaltation

Score: 20 / 20



# Miracles majeurs:

Vision des limbes (s□me la peur)

# Miracles mineurs:

Cantique (augmente DEF)

Châtiment (cause des

DMG)(...)

# 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 - Forêt des Murmures - Urbain

Classe sociale : Clerge

Revers : Rumeur - Maladie - Chance

Terak est né deux fois, oui deux fois...Sa première naissance est oublié de tous, sa seconde, seul lui et ses mentors de Gwidre la connaisse, en effet, Terak à été retrouvé par des Templiers en pleine forêt des murmures alors que c'était un nourrisson. Il a été élevé dans les ordres afin de devenir leur arme, oui une arme, car les origines de Terak sont flagrantes, il était un Ossag. Désormais il ne vit que pour le temple, et est prêt à réprimander sévèrement de part sa force les infidèles du royaume entier.

## 🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

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

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## 🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Incorruptible*

*Défaut : Fanatique*

## 🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 2

Culpabilité : 5

🌀 Points d'Expérience : Reste : 15 Total : 175

Faits marquants : Elevé dans le but de devenir une machine du Temple. Se permet de punir à son bon vouloir les infidèles allant même a sévèrement punir les gens bons ne partageant pas forcément la religion du Temple.

