

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : Terak

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 000000

Moyen -1 000000

Grave -2 00000

Critique -3 00000

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

000000+(CRÉA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

000000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Épées 6

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

000000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

000000+(IDÉ:5)

Bonus : Malus :

Disc : Miracles 7

Disc : Recueillement 6

Disc :

Science

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

000000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys. Demorthen

000000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

000000+(COMB:4)

Bonus : +3 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

000000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(RAI:2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

000000+(EMP:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Epée 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 :

000000 000000

Rapidité :

000000

Armures :

Cotte de mailles (3)

Heaume (0)

Pavois du temple (1)



Équipement

Epée 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

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

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

000000 000000 000000

Flux végétal

000000 000000 000000

Flux organique

000000 000000 000000

Flux fossile

000000 000000 000000



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 :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO
Endurcissement :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO

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 à sévèrement punir les gens bons ne partageant pas forcément la religion du Temple.

