

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 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

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. Demorthen

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

●00000+(COMB:4)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

●00000+(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

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

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 20 / 20



Miracles majeurs :

Vision des limbes (sme 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 :	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.

