

Ombres d'Esteren

CHARACTER SHEET

Name: **Venser**

Player: **Adrien**

Sex: **H** Age: **21** Ethnicity: **Tri-Kazel**

Profession: **Demorthen**

Description: **Nomme 2lans, brun, lm85, rouflaquettes**

Ways

Combativeness: **5**

Empathy: **5**

Creativity: **1**

Reason: **1**

Conviction: **3**

Advantages

Sturdy

Intuitive x2

Lucky

Disadvantages

Addiction

Enemy

Trauma x3

Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: **10**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

OOOOO+(CREA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

●●●●●O+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

OOOOO+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

OOOOO+(REA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

OOOOO+(REA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Natural env.

●●●●●O+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Demorthen Mys.

●●●●●O+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Sigil Rann 6

Disc:

Disc:

Occultisme

OOOOO+(REA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

OOOOO+(REA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

●●●●●O+(CONV:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

●●●●●O+(COMB:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

OOOOO+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

OOOOO+(CREA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

OOOOO+(REA:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

OOOOO+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

●●OOO+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Weapons



Dagger, knife, dirk dmg: 1
 Mace dmg: 2
 _____ dmg:
 _____ dmg:
 _____ dmg:

Potential: 1

Combat attitudes

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Atk: 9/5 Def: 11 Spd: 10
- ⊕ Offensive
Atk: 10/6 Def: 10 Spd: 10
- ⊕ Defensive
Atk: 8/4 Def: 12 Spd: 10
- ⊕ Quick
Atk: 9/5 Def: 10 Spd: 11
- ⊕ Movement
Atk: 0/0 Def: 12 Spd: 10

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Leather tunic (1)



Equipment

- Bottes, pantalon, ceinture, gants et m'(...)
- chemise en lin en dessous de l'armur(...)
- Sacoche de cuir en bandoulière (épal(...)
- Accroché a la ceinture la dague coté i(...)
- Ogham de démorthen dans la sacoch(...)
- Masse d'armes à ailettes en acier 60c(...)
- petit couteau 20cm

Treasure

- 0 Ember
- 0 Azure
- 0 Frost

Valuables

Artifacts

Combat arts

Resources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 16 / 16

Ogham :

-
-
-
-
-
-

Exaltation



Score : 9 / 9

Major miracles:

Minor miracles:

Flux



Mineral Flux

00000 00000 00000

Vegetal Flux

00000 00000 00000

Organic Flux

00000 00000 00000

Fossil Flux

00000 00000 00000



History

Birthplace: Taol-Kaer - Dukedom of Salann Tir - Rural

Social class: Peasant

Setbacks: Solitude

Né dans une maison environnant la ville de Tilliarch dans la nature, Venser n'a pas connus sa famille, morte de manière mystérieuse en pleine nature. Il fut élever tôt par un demorthen et suivit ce dernier dans tout le royaume de Taol-kaer. Il participa et grandit auprès de son maître et fut reconnu dans les cercles demorthen du royaume comme un privilégié de Angail, l'esprit du feu, et Saol, l'esprit de la vie/mort qu'il affectionne particulièrement et prie régulièrement aux points d'en développer une dépendance et de ne croire que par leurs pouvoirs. Cependant, par la maîtrise de ces esprits et de son ogham environnemental, il souhaitait que les demorthens du royaume participe à des exactions contre tout ennemis ou bandits et utilise la force et les esprits pour vaincre. Ce qui provoqua des indignations(...)

Mental health

Mental Resistance: 8

	Balance	Symptom	Syndrom	Madness
TRAUMA :	●●●●●	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
Hardening:	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

Disorder: *Mysticisme*

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : *Instinctive*

Character traits : *Quality : Intuitive*

Flaw : Boastful

Faults

Passion : 5

Subversion : 1

Influence : 5

Doubt : 1

Guilt : 3

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Mort de l'ensemble de sa famille Grandis auprès d'un maître demorthen et devient son apprenti à 19 ans décide de s'engager sous un faux nom pour avoir les rudiments du combats au corps à corps à 20 ans, quitte l'armée et revient vers son maître, qui le destitue, laisse ce dernier inconscient après s'etre accroché avec lui et part sur la route comme mercenaire. à 21 ans, 1 an de route déjà et début de l'aventure.

