

# Ombres d'Esteren

## CHARACTER SHEET

Name: Adior (Mori Gluki)

Player: Coucou2015

Sex: H Age: 22 Ethnicity: Tri-Kazel

Profession: Craftsman

Description : Il est petit et maigre avec une capuche sombre.

### Ways

Combativeness: 1

Empathy: 3

Creativity: 2

Reason: 4

Conviction: 5

### Advantages

Quick

Smart

Survival Instinct

### Disadvantages

Enemy

### Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 4

## Domains & Disciplines

### Craft

●●●●●+(CREA:2)

Bonus: Malus:

Disc: Smithing 6

Disc:

Disc:

### Close Combat

●○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Stealth

●●●○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Erudition

○○○○○+(REA:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

●○○○○+(REA:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Natural env.

●●●○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Demorthen Mys.

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultism

○○○○○+(REA:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●●●○○+(REA:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prayer

○○○○○+(CONV:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Feats

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Performance

○○○○○+(CREA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

●●●●○+(REA:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Shooting & throw.

○○○○○+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Travel

●●○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



# Weapons

Dagger, knife, dirk      dmg: 1  
 \_\_\_\_\_      dmg:  
 \_\_\_\_\_      dmg:  
 \_\_\_\_\_      dmg:  
 \_\_\_\_\_      dmg:

Potential: 2

# Combat attitudes

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Atk: 2/1 Def: 12 Spd: 5
- ⊕ Offensive  
Atk: 4/3 Def: 10 Spd: 5
- ⊕ Defensive  
Atk: 0/-1 Def: 14 Spd: 5
- ⊕ Quick  
Atk: 2/1 Def: 10 Spd: 7
- ⊕ Movement  
Atk: 0/0 Def: 14 Spd: 5

# Defense :

00000 00000

# Speed:

00000

# Armor:

Plate armor (4)



# ⊕ Equipment

Baton de Demorthèn pour contrôler 1 (...)

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Treasure

0  Ember

0  Azure

0  Frost

# Valuables

# ⊕ Artifacts

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Combat arts

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

# Rindath

Score: 6 / 6



# Ogham:



# Exaltation

Score: 15 / 15



# ⊕ 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: Gwidre - Ashen Archipelago - Rural

Social class: Craftsman

Setbacks: Solitude

Mori est un lointain descendant de « Darish, le démon » mais ceci n'attire que des ennemies. Ses parents sont morts pour ce fait. Il décida donc d'aller à la forêt des murmures pour savoir la vérité sur ce lointain ancêtre tout en restant discret. Pour ça, il dut se faire passer pour un artisan en apprenant le métier. Dans cette mystérieuse forêt, il rencontra un Demorthèn, « Gorable, l'incroyable » et apprit à métriser la nature. Il fut, malgré tout, mêlé à une guerre opposant les Tri-Kazeliens aux Tarishiens. Il fut contraints à tuer leurs chefs et devint commandant des deux tributs, ce qui le laissa tranquille pour apprendre la vérité sur Darish. Il fut finalement tué, trahit par ses hommes.(...)

## Mental health

Mental Resistance: 10

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

Disorder: Paranoïa

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



## Personality

Conscience : 9

Instinct : 3

Orientation : Rationnelle

Character traits : Quality : Loyal

Flaw : Sad

## Faults

Passion : 1

Subversion : 2

Influence : 3

Doubt : 4

Guilt : 5

## Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : La mort de ses parents. La poursuite quand il a été démasqué par les gardes à Jorfort.

L'apprentissage pour métriser la nature. La guerre opposant les Tri-Kazeliens aux Tarishiens. La trahison de son ami.

