

Ombres d'Esteren

CHARACTER SHEET

Name: **Math**

Player: **Derfel**

Sex: **H** Age: **25** Ethnicity: **Osag**

Profession: **Fighter**

Description : yeux dorés traits clairs, musclé et fort, large mais maigre parce qu'il mange peu, grand.

Ways

Combativeness: **5**

Empathy: **3**

Creativity: **3**

Reason: **3**

Conviction: **1**

Advantages

Bonne vue

Sturdy

Strong

Disadvantages

Obtuse

Trauma *x2*

Anosmia

Ageusia

Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: **10**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

●●●○○+(CREA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Close Combat

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Blind Fighting **6**

Disc :

Disc :

Stealth

●○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

○○○○○+(REA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

○○○○○+(REA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Natural env.

●●○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Demorthèn Mys.

○○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

○○○○○+(REA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

●●○○○+(REA: 3)

Bonus : +1 Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Prayer

○○○○○+(CONV: 1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Feats

○○○○○+(COMB: 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

●●●○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Performance

○○○○○+(CREA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

○○○○○+(REA: 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Shooting & throw.

●●●○○+(COMB: 5)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Travel

○○○○○+(EMP: 3)

Bonus : Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Weapons



Dagger, knife, dirk dmg: 1
 Sling dmg: 1
 Craftsman's hammer dmg: 2
 Short sword dmg: 2
 Long sword dmg: 3

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir

⊕ Standard
 Atk: 11/10 Def: 11 Spd: 8
 ⊕ Offensive
 Atk: 13/12 Def: 9 Spd: 8
 ⊕ Defensive
 Atk: 9/8 Def: 13 Spd: 8
 ⊕ Quick
 Atk: 11/10 Def: 9 Spd: 10
 ⊕ Movement
 Atk: 0/0 Def: 13 Spd: 8

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Round shield (1)
 Chain mail (3)



⊕ Equipment

⊕ Treasure

0 Ember
 0 Azure
 0 Frost

Valuables

⊕ Artifacts

⊕ Combat arts

Two-weapon Fighting
 Parry

⊕ Resources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score: 11 / 11



Ogham:



Exaltation

Score: 3 / 3



⊕ 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: Reizh - Region of Farl - Rural

Social class: Craftsman

Setbacks: Wound

enfant né d'un viol, mère décédée dans sa petite enfance, élevé par un ancien mercenaire converti en forgeron. Il a appris la forge et le combat mais est meilleur en combat notamment combat en aveugle. Ses yeux captent très bien la lumière même très faible donc se déplace avec aisance dans l'obscurité. A été surpris par un missionnaire théocrate alors qu'il visitaient son habitation de nuit. Obligé d'être éloigné de son village, est envoyé à la ville pour faire son service de l'Ost.

Mental health

Mental Resistance: 6

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

Disorder: Exaltation

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Combative

Flaw : Stubborn

Faults

Passion : 5

Subversion : 3

Influence : 3

Doubt : 3

Guilt : 1

Experience Points

Reste : 10

Total : 100

Highlights : A participé à des patrouilles contre des pillards. Lors de la traque d'une troupe ayant torturé et assassiné les habitants de son village, il s'est retrouvé obligé de se réfugier dans un labyrinthe de cavernes où il est resté plusieurs semaines se nourrissant et s'abreuvant de ce qu'il pouvait trouvé... c'est à dire de l'eau saumâtre, des vers, des carcasses pourrissantes et des moisissures ... il en a perdu le goût et l'odorat mais y a gagné un sens encore accru du déplacement dans l'obscurité la plus totale. Très marqué par cette épreuve il en sort mélancolique et frustré de n'avoir pu rendre justice...(...)