

# Ombres d'Esteren

## CHARACTER SHEET

Name: Math Player: Derfel  
 Sex: H Age: 25 Ethnicity: Osag Profession: Fighter  
 Description : yeux dorés et traits clairs, musclé et fort, large mais maigre parce qu'il mange peu, grand.

### Ways

Combattiveness: 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 00000
Critical	-3 00000
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 :

### Erudition

○○○○○+(REA:3)  
 Bonus : Malus :  
 Disc :  
 Disc :  
 Disc :

### Magience

○○○○○+(REA:3)  
 Bonus : Malus :  
 Disc :  
 Disc :  
 Disc :

### Natural env.

●●○○○+(EMP:3)  
 Bonus : Malus :  
 Disc :  
 Disc :  
 Disc :

### Demorthen Mys.

○○○○○+(EMP:3)  
 Bonus : Malus : ~1  
 Disc :  
 Disc :  
 Disc :

### Occultism

○○○○○+(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...(...)

