

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: Math

Player: Derfel

Sex: H Age: 25 Ethnicity: Osag

Profession: Fighter

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

Ways

Combateness: 5

Empathy: 3

Creativity: 3

Reason: 3

Conviction: 1

Advantages

Bonne vue

Sturdy

Strong

Disadvantages

Obtuse

Trauma x2

Anosmia

Ageusia

Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

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 :

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 :

Demorthen 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:

000000 000000

Speed:

000000

Armor:

Round shield (1)

Chain mail (3)



⊕ Equipment

⊕ Treasure

0  Ember

0  Azure

0  Frost

Valuables

⊕ Artifacts

⊕ Combat arts

Two-weapon fighting

Parry

⊕ Resources

000000 000000 000000

000000 000000 000000

000000 000000 000000

Rindath

Score: 11 / 11




Ogham:




Exaltation

Score: 3 / 3



 Major miracles:

 Minor miracles:

Flux



Mineral Flux

000000 000000 000000

Vegetal Flux

000000 000000 000000

Organic Flux

000000 000000 000000

Fossil Flux

000000 000000 000000



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...(.)

