

O¹^{es} M¹^{es}BRES d'ESTEREN

CHARACTER SHEET

Name: S'agrim

Player: S'agrim

Sex: H Age: 25 Ethnicity: Osag

Profession: Bard

Description : D'un air idiot au premier abord, Sa manière de se faire des alliés est due en grande partie à sa

Ways

Combativeness: 1

Empathy: 3

Creativity: 5

Reason: 3

Conviction: 3

Advantages

Good Health

Intuitive x2

Nimble

Lettre

Disadvantages

Feeble

Unlucky x2

Awkward

Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 000000

Critical -3 00000

Agony 0



Stamina: 9

Survival: 3

Domains & Disciplines

Craft

000000+(CREA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Close Combat

000000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Stealth

000000+(EMP:3)

Bonus : +1 Malus : -1

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

000000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

000000+(REA:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Natural env.

000000+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Demorthen Mys.

000000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

000000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

000000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prayer

000000+(CONV:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Feats

000000+(COMB:1)

Bonus : +1 Malus : -2

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

000000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Performance

000000+(CREA:5)

Bonus : Malus :

Disc : Musical Instruments 6

Disc :

Disc :

Science

000000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Shooting & throw.

000000+(COMB:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Travel

000000+(EMP:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Weapons

Staff

dmg: 2

dmg:

dmg:

dmg:

dmg:

Potential: 3

Combat attitudes

CàC/Tir



Standard

Atk: 2/1 Def: 11 Spd: 4



Offensive

Atk: 5/4 Def: 8 Spd: 4



Defensive

Atk: -1/-2 Def: 14 Spd: 4



Quick

Atk: 2/1 Def: 8 Spd: 7



Movement

Atk: 0/0 Def: 14 Spd: 4

Defense:

000000 000000

Speed:

000000

Armor:

Round shield (1)

Reed cuirass (2)



Equipment



Treasure

0



Ember

0



Azure

0



Frost

Valuables



Artifacts



Combat arts



Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score: 9 / 9



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: Gwidre - Calvary - Rural

Social class: Peasant

Setbacks: Poverty

Né en tant que mendiant et sans famille, Toute sa jeunesse est faite de vol et de voyages. Ceci jusqu'au jour où il tombe nez à nez avec un joueur de cithare venant de l'est extrême. Après certaines circonstances, Celui-ci finit par être instruit et "guidé" par cet étranger. A la mort de celui-ci, S'agrim part en voyage sur le continent en tant que barde errant et finit par arriver à l'est extrême où il part à la recherche de la famille de son mentor pour les prévenir de son décès. Durant son voyage, S'agrim est passé dans de nombreux villes et villages et a donc nombre de connaissances parmi le peuple du continent.

Mental health

Mental Resistance: 8

	Balance	Symptom	Syndrom	Madness
TRAUMA :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO
Hardening:	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO

Disorder: Hallucination

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 6

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Poetic

Flaw : Nonconformist

Faults

Passion : 1

Subversion : 5

Influence : 3

Doubt : 3

Guilt : 3

Experience Points

Reste : 5

Total : 100

Highlights : Personne ne connaît le nom de famille de S'agrim ni ses parents. Mais une chose est sûre, ils sont morts et étaient tout aussi des étrangers que lui. S'agrim ne les a jamais connus et n'a donc aucunes séquelles à ce sujet. Sa jeunesse est plutôt floue et peu de gens savent d'où il vient. S'agrim lui-même ne sait pas réellement comment il a fini avec cet étranger ni dans quelles circonstances. De plus, lorsqu'il essaye de se souvenir de lui, sa mémoire devient floue et il ne peut s'en souvenir. Comme si un sort le faisait l'oublier.

