

Ombres d'Esteren

CHARACTER SHEET

Name: **Ainacai Avelorbios** Player: **Citia**

Sex: **F** Age: **16** Ethnicity: **Tarish** Profession: **Varigal**

Description : Teint pâle, cheveux longs, noirs et terriblement frisés, yeux bleux, petite créature toute en bras

Ways

Combativeness: 2

Empathy: 3

Creativity: 5

Reason: 3

Conviction: 2

Advantages

Influential Ally

Chanceuse

Lettree

Disadvantages

Enemy

Maladroite

Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 3

Domains & Disciplines

Craft

●●○○○+(CREA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

○○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

○○○○○+(EMP:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Erudition

○○○○○+(REA:3)

Bonus: +1 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:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultism

○○○○○+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●○○○+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

○○○○○+(CONV:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

●○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

○○○○○+(CREA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

●○○○○+(COMB:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

●●●●●+(EMP:3)

Bonus: Malus:

Disc: Side Roads (Varigal) 6

Disc: Signs (Varigal) 6

Disc:



Weapons

Dagger, knife, dirk dmg: 1
 Crossbow dmg: 2
 _____ dmg:
 _____ dmg:
 _____ dmg:

Potential: 3

Combat attitudes

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Atk: 2/3 Def: 10 Spd: 5
- ⊕ Offensive
Atk: 5/6 Def: 7 Spd: 5
- ⊕ Defensive
Atk: -/0 Def: 13 Spd: 5
- ⊕ Quick
Atk: 2/3 Def: 7 Spd: 8
- ⊕ Movement
Atk: 0/0 Def: 13 Spd: 5

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Leather tunic (1)



⊕ Equipment

Corde _____
 Lampe _____
 Couverture _____
 Rations _____
 Gourde _____
 Kit de couture _____
 Nécessaire de toilette _____

⊕ Treasure

0 ⊕ Ember
 0 ⊕ Azure
 0 ⊕ Frost

Valuables

⊕ Artifacts

⊕ Combat arts

⊕ Resources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score : 10 / 10

Ogham :

⊕ _____
 ⊕ _____
 ⊕ _____
 ⊕ _____
 ⊕ _____
 ⊕ _____

Exaltation



Score : 6 / 6

⊕ 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: Taol-Kaer - Dukedom of Dulan - Urbain

Social class: Middle class

Setbacks:

La famille Avelorbios était sur les routes bien avant même qu'il y ait des routes. Ils sont nomades et varigales depuis des générations, fières de leur culture, de leurs traditions et de leur métier. Ainacai est née au sein d'une famille tentaculaire, où les différents cousins ne se croisent qu'au détour d'un chemin, mais où ces joyeuses retrouvailles sont sources de fêtes fortement alcoolisées et de bagarres viriles propres à resserrer les liens familiaux. Peut-être est-ce au cours d'une de ces libations que fut forgée la haine que porte aujourd'hui un homme à leur famille, mais pour l'instant, malgré la rancune tenace de l'individu, il a suffi à la famille de se presser un peu parfois pour éviter les problèmes qu'il souhaitait leur causer. Leur chance tournera peut-être un jour.(...)

Mental health

Mental Resistance: 7

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

Disorder: *Exaltation*

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 5

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Character traits : *Quality : Débrouillarde*

Flaw : Distraite

Faults

Passion : 2

Subversion : 5

Influence : 3

Doubt : 3

Guilt : 2

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Ainacai, à la surprise générale et surtout la sienne, a réussi à survivre à sa propre naissance, à la petite enfance (qui croirait qu'apprendre à se retourner, à ramper, puis à marcher, puisse être à ce point source de plaies, bosses, et trébuchements dramatiques pardessus chariots, mulets, corniches et potentiellement tout élément apte à devenir un tremplin vers la gravité. Et on ne parlera même pas des tentatives d'étouffements par ingestions diverses et autres déboires...) et atteint maintenant l'âge de tout les dangers : Vers l'âge de 16 ans, les membres du clan Avelorbios doivent quitter leur petite cellule familiale et entamer seul le chemin qui les mènera vers l'âge adulte. Partant du(...)

