

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: **Ainacai Figeltcoi Avel(...)**

Player: **Titia**

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

Profession: **Varigal**

Description: **Pâle, cheveux frisés longs et noirs, yeux bleus, petite et dégingadée**

Ways

Combativeness: **3**

Empathy: **5**

Creativity: **2**

Reason: **3**

Conviction: **2**

Advantages

Influential Ally

Chanceuse

Lettée

Disadvantages

Enemy

Maladroite

Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 00000

Critical -3 00000

Agony 0



Stamina: **10**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

●○○○○○+(CREA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

○○○○○○+(COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

○○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●○○○○○+(REA: 3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Natural env.

●●●○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Demorthèn Mys.

○○○○○○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

○○○○○○+(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: 3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●○+(EMP: 5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

○○○○○○+(CREA: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

○○○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

●○○○○○+(COMB: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

●●●●●○+(EMP: 5)

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: 2

Combat attitudes

CàC/Tir

⊗ Standard
Atk: 3/4 Def: 12 Spd: 8

⊗ Offensive
Atk: 5/6 Def: 10 Spd: 8

⊗ Defensive
Atk: 1/2 Def: 14 Spd: 8

⊗ Quick
Atk: 3/4 Def: 10 Spd: 10

⊗ Movement
Atk: 0/0 Def: 14 Spd: 8

Defense :

000000 000000

Speed:

000000

Armor:

Leather tunic (1)



Equipment

Corde

Lampe

Briquet

Couvertures

Vêtements de rechange

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 partir un peu en catastrophe de là où ils campaient 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 :	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO
Hardening:	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO	OOOOOO

Disorder: Exaltation

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 5

Instinct : 5

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Intuitive

Flaw : Empotée

Faults

Passion : 3

Subversion : 2

Influence : 5

Doubt : 3

Guilt : 2

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Ainacai, à la surprise générale, 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 par-dessus chariots, mulets, corniches et potentiellement tout élément apte à faire tremplin vers une chute mortelle) et atteint maintenant l'âge de tout les dangers : à 16 ans, les membres du clan Avelorbios doivent quitter leur cellule familiale et entamer seul le chemin qui les mènera vers l'âge adulte. Partant du lieu de leur naissance, ils doivent effectuer un long périple à travers toutes les terres du continents puis revenir vers leur(...)

