

# Ombres d'Esteren

## Character Sheet

Name: Finn

Player: Freddy

Sex: H Age: 24 Ethnicity: Tarish

Profession: Magientist

Description : Jeune homme jovial, qui se sert de l'humour pour masquer ses peurs et ses souffrances.

### Ways

Combativeness: 3

Empathy: 3

Creativity: 5

Reason: 3

Conviction: 1

### Advantages

Smart x2

### Disadvantages

Poor

### Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 00000

Critical -3 00000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 3

## Domains & Disciplines

### Craft

●●●○○○+(CREA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Close Combat

●●●●○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Stealth

○○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Erudition

○○○○○○+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

●●●●●●+(REA:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc : Flux knowledge 6

Disc : Medicine 6

Disc :

### Natural env.

○○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Demorthen Mys.

○○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultism

○○○○○○+(REA:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●○○○○○+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prayer

○○○○○○+(CONV:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Feats

●●○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

●○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Performance

○○○○○○+(CREA:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

●●●●○○+(REA:3)

Bonus : +2 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Shooting & throw.

○○○○○○+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Travel

○○○○○○+(EMP:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



## Weapons

Short sword

dmg: 2

dmg:

dmg:

dmg:

dmg:

Potential: 3

## Combat attitudes

CàC/Tir



Standard

Atk: 7/3 Def: 11 Spd: 6



Offensive

Atk: 10/6 Def: 8 Spd: 6



Defensive

Atk: 4/0 Def: 14 Spd: 6



Quick

Atk: 7/3 Def: 8 Spd: 9



Movement

Atk: 0/0 Def: 14 Spd: 6

## Defense :

00000 00000

## Speed:

00000

## Armor:

Leather tunic (1)



## Equipment

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Treasure

0



Ember

0



Azure

0



Frost

## Valuables

---

---

---

---



## Artifacts

---

---

---

---



## Combat arts

---

---

---

---



## 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 - Tri-Sweszörs archipelago - Urbain

Social class: Craftsman

Setbacks: Adversary

Enfant des rues, qui assiste à 3 ans au meurtre de ses parents, il errera dans les rues froides jusqu'à être enrôlé dans un "gang" d'enfants des rues, il servira de défouloir aux plus grand jusqu'à ce qu'un magientiste ne le trouve et ne le prenne sous son aile, l'éduquant et l'initiant aux arcanes de la magie. D'abord idolâtré et vu comme un père de substitution son amour pour ce "sauveur" s'amenuisera au fur et à mesure que sa compréhension du monde grandira jusqu'à l'amener à fuguer pour vivre sa vie tel que le lui guide son coeur.

## Mental health

Mental Resistance: 6

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

Disorder: Hallucination

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



## Personnality

Conscience : 4

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Inventive

Flaw : Nonconformist

## Faults

Passion : 3

Subversion : 5

Influence : 3

Doubt : 3

Guilt : 1

## Experience Points

Reste : 3

Total : 113

Highlights : Mort de ses parents à 3 ans, Maltraitance et utilisation par des enfants des rues durant 4 années, éducation rigoureuse par un maître magientiste et découverte de la magie et du potentiel de cet "art pour améliorer le monde. Fugue à 19 ans pour découvrir le monde et tenter par ses propres moyens de le rendre meilleur.

