

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: Daïn

Player: Lockhiel

Sex: H Age: 24 Ethnicity: Tri-Kazel

Profession: Varigal

Description: Grand, mince, le crane rasé, un air méfiant et intense

Ways

Combativeness: 4

Empathy: 5

Creativity: 2

Reason: 3

Conviction: 1

Advantages

Bonne vue

Nimble

Survival Instinct

Disadvantages

Enemy

Slow Witted

Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 00000

Critical -3 00000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 4

Domains & Disciplines

Craft

●●●●●+(CREA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

●●●●●+(COMB:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●●●●●+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

●●●●●+(REA:3)

Bonus: Malus: ~1

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: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●●●●●+(REA:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

●●●●●+(CONV:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

●●●●●+(COMB:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

●●●●●+(CREA:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

●●●●●+(REA:3)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

●●●●●+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc: Orientation

6

Disc:

Disc:



Weapons

Dagger, knife, dirk dmg: 1

Bow dmg: 2

Long sword dmg: 3

dmg:

dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir

⊕ Standard
Atk: 6/6 Def: 14 Spd: 9

⊕ Offensive
Atk: 8/8 Def: 12 Spd: 9

⊕ Defensive
Atk: 4/4 Def: 16 Spd: 9

⊕ Quick
Atk: 6/6 Def: 12 Spd: 11

⊕ Movement
Atk: 0/0 Def: 16 Spd: 9

Defense:

000000 000000

Speed:

000000

Armor:

Leather tunic (1)



⊕ Equipment

Equipment section with 10 horizontal lines for notes.

⊕ Treasure

0  Ember

0  Azure

0  Frost

Valuables

Valuables section with 3 horizontal lines for notes.

⊕ Artifacts

Artifacts section with 3 horizontal lines for notes.

⊕ Combat arts

Combat arts section with 3 horizontal lines for notes.

⊕ Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score: 11 / 11



Ogham:



Exaltation

Score: 3 / 3



❄ Major miracles:

Major miracles section with 3 horizontal lines for notes.

❄ Minor miracles:

Minor miracles section with 3 horizontal lines for notes.

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 Salann Tir - Rural

Social class: Peasant

Setbacks: Violence

Paysan, Daïn revient de son service d'Ost pour découvrir ses parents et son jeune frère assassinés et la ferme détruite. Fou de douleur et de rage, il jure de retrouver et de rendre la pareille à celui qui a tué sa famille. Il perd la foi dans les autres et dans le monde, il ne pourra compter que sur lui. Déraciné, il prend des risques inconsidérés dans sa recherche et se fera des ennemis à cause de ses accusations inconsidérées. Il devient Varigal car cela lui permet de continuer sa quête et que le voyage constant apaise la perte de ses repères. Il aime se décrire comme un animal sauvage, rapide, furtif, vivant dans le présent; mais dès qu'un nouvel indice se présente, l'animal sauvage redevient humain et avide de vengeance.(...)

Mental health

Mental Resistance: 6

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

Disorder: Hallucination

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Persevering

Flaw : Stubborn

Faults

Passion : 4

Subversion : 2

Influence : 5

Doubt : 3

Guilt : 1

Experience Points

Reste : 5

Total : 100

Highlights : - a développé une affinité avec la nature depuis tout petit - Se sent plus à l'aise seul et préfère ne compter que sur ses propres capacités - n'apprécie ni le mysticisme ni la foi car il n'y trouve pas de réponse face à la cruauté du monde, est pragmatique - meurtre de sa famille menant à la quête de vengeance et à panser ses plaies dans la solitude et la nature.

