

# Ombres d'Esteren

## Character Sheet

Name: Vailig Daelag

Player: Adrien

Sex: H Age: 21 Ethnicity: Osag

Profession: Demorthèn

Description: Grand et sec, cheveux longs blonds, yeux bleus-gris

### Ways

Combativeness: 1

Empathy: 5

Creativity: 5

Reason: 3

Conviction: 1

### Advantages

Intuitive x2

Keen Taste

### Disadvantages

Addiction

Enemy

### Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 00000

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:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Natural env.

000000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Demorthèn Mys.

000000+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Herbalism 6

Disc: Sigil Rann 6

Disc:

### Occultisme

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

000000+(REA:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prayer

000000+(CONV:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Feats

000000+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

000000+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Performance

000000+(CREA:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Shooting & throw.

000000+(COMB:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Travel

000000+(EMP:5)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:





## Weapons

Dagger, knife, dirk      dmg: 1

Bow                              dmg: 2

Staff                             dmg: 2

                                      dmg:

                                      dmg:

Potential: 3

## Combat attitudes

CàC/Tir

⊕ Standard  
Atk: 1/1   Def: 13   Spd: 6

⊕ Offensive  
Atk: 4/4   Def: 10   Spd: 6

⊕ Defensive  
Atk: -2/-   Def: 16   Spd: 6

⊕ Quick  
Atk: 1/1   Def: 10   Spd: 9

⊕ Movement  
Atk: 0/0   Def: 16   Spd: 6

## Defense :

000000 000000

## Speed:

000000

## Armor:

Leather tunic (1)



## ⊕ Equipment

Amulette oghamique

Torche

Sacoche d'herbes et simples

Sac de couchage

Pipe

Sac à dos

Outre d'eau

Tome de calyre

Viande séchée

Pain d'épeautre

Couteau

Briquet à amadou

## ⊕ Treasure

0



Ember

0



Azure

0



Frost

## Valuables

## ⊕ Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

## Rindath

Score : 16 / 16



## 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: Taol-Kaer - Dukedom of Tulg - Rural

Social class: Peasant

Setbacks: Adversary

Né près de Caiginn dans une famille Osag, Wailig a grandi dans le respect le plus pur des traditions ayant survécu au sein des montagnes. Ayant développé très tôt des sens aigus et une affinité naturelle avec la nature, il a été choisi comme ionnthen de son clan. Sa formation lui a permis de développer d'importantes capacités tandis que sa curiosité, ainsi que son inventivité l'ont amené quand à elles, à explorer les anciens lieux sacrés encore préservés dans les Mor Roimh et à sillonner bois et vallées à la recherche des plantes les plus variées.

## Mental health

Mental Resistance: 6

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

Disorder: Hallucination

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



## Personnality

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Extrovert

Flaw : Eccentric

## Faults

Passion : 1

Subversion : 5

Influence : 5

Doubt : 3

Guilt : 1

## Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Au cours d'une de ses expéditions dans les montagnes, Wailig a fait la rencontre d'un groupe de sigires qui traquait un démorthen gwidrite. Wailig ayant décidé de venir en aide à ce dernier, parvint à emprisonner le groupe dans un amas de racines, avant de faire s'effondrer le terrain, emportant les sigires vers le fond d'une vallée escarpée. Les survivants en ont constitué une certaine rancœur et n'ont cessé de considérer ce démorthen comme une menace (deux des sigires présents étant aptes à faire appel à des miracles, chose peu commune, la victoire du démorthen a très mal été perçue).(...)

