

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: Arsan Sharshez

Player: Le Goumi

Sex: H Age: 23 Ethnicity: Tarish

Profession: Spy

Description : Peau mate, yeux verts tirant sur le doré, cheveux cuivrés mi longs, beauté captivante, moustache

Ways

Combactiveness: 3

Empathy: 5

Creativity: 3

Reason: 3

Conviction: 1

Advantages

Handsome

Bonne vue

Survival Instinct

Disadvantages

Enemy

Trauma

Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 4

Domains & Disciplines

Craft

00000+(CREA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Close Combat

00000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Stealth

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Erudition

00000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Natural env.

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Demorthen Mys.

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultism

00000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(REA:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Acute Senses 6

Disc :

Disc :

Prayer

00000+(CONV:1)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Feats

00000+(COMB:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:5)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Performance

00000+(CREA:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(REA:3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Shooting & throw.

00000+(COMB:3)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Travel

00000+(EMP:5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Weapons

Bow dmg: 2

Short sword dmg: 2

dmg:

dmg:

dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir



Standard

Atk: 5/8 Def: 13 Spd: 8



Offensive

Atk: 7/10 Def: 11 Spd: 8



Defensive

Atk: 3/6 Def: 15 Spd: 8



Quick

Atk: 5/8 Def: 11 Spd: 10



Movement

Atk: 0/0 Def: 15 Spd: 8

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:

Leather tunic (1)



Equipment

Vêtements usés, bottes de bonne fact(...)

Carquois, flèches x12 , couteau

besace, nécessaire de voyage, gourde(...)

Corde 5M, Grappin

Sac de couchage, gant et pain de sav,(...)

Briquet à silex

Cape à capuche

Bandage x1

210db 27da



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: Taol-Kaer - Dukedom of Osta-Baille - Urbain

Social class: Middle class

Setbacks: Solitude

Arsan vient d'une famille tarish sédentaire et bourgeoise d'Osta-Baille. Captivé depuis tout petit par les récits de son grand-père sur l'arrivée de la communauté Tarish en Tri-Kazel et notamment leur confrontation face au Feondas et éduqué uniquement avec les plus hautes familles d'Osta-Baille, Arsan développe un sens des responsabilités vis à vis des enjeux de Tri-Kazel. Petit à petit dégoûté par le mode de vie confortable qu'ont choisis ses parents et captivé par sa rencontre avec un enfant de Neven, Arsan prend la décision de couper les ponts avec sa famille et de rejoindre les rangs d'une organisation secrète d'espionnage implantée à Osta-Baille.

Mental health

Mental Resistance: 6

TRAUMA :

Balance	Symptom	Syndrom	Madness
●●●○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Disorder: Exaltation

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personnality

Conscience : 4

Instinct : 6

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Intuitive

Flaw : Inconstant

Faults

Passion : 3

Subversion : 3

Influence : 5

Doubt : 3

Guilt : 1

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Lors de son rattachement au Murmure, Arsan bénéficie d'un entraînement avancé dans les armes et la rhétorique. Le but principal de leur organisation est de consolider le lien entre Reizh et Taol Kaer. Faisant partie d'une promotion de 4 jeunes du même âge que lui, ils partent sur les routes de Reizh sous couverture. Mais lors du voyage de retour où chacun devaient suivre une route différente, ses 3 compagnons meurent dans des circonstances qui restent encore à éclaircir. Seul, coupé de sa famille et de ses compagnons, sa dernière mission le pousse à enquêter sur la mort de deux Demorthen qui pourrait être rattaché à des actions du Temple en Taol Kaer...(…)

