

# 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

Combativeness: 3

Empathy: 5

Creativity: 3

Reason: 3

Conviction: 1

### Advantages

Handsome

Bonne vue

Survival Instinct

### Disadvantages

Enemy

Trauma

### Health Condition

Good 000000

Okay -1 000000

Bad -2 00000

Critical -3 00000

Agony 0



Stamina: 10

Survival: 4

## Domains & Disciplines

### Craft

000000+(CREA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Close Combat

000000+(COMB:3)

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:

### Demorthen Mys.

000000+(EMP:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

000000+(REA:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Acute Senses 6

Disc:

Disc:

### Prayer

000000+(CONV:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Feats

000000+(COMB:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Relation

000000+(EMP:5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Performance

000000+(CREA:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

000000+(REA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Shooting & throw.

000000+(COMB:3)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Travel

000000+(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 :

000000 000000

## Speed:

000000

## 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

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

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...(…)

