

# Ombres d'Esteren

## CHARACTER SHEET

Name: **Dakul Eadro**

Player: **Nico**

Sex: **H** Age: **25** Ethnicity: **Tri-Kazel**

Profession: **Explorer**

Description: **L'explorateur sans destination fixe**

### Ways

Combativeness: **4**

Empathy: **2**

Creativity: **4**

Reason: **4**

Conviction: **1**

### Advantages

Sturdy

Keen Hearing

Quick

### Disadvantages

### Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: **10**

Survival: **3**

## Domains & Disciplines

### Craft

OOOOO+(CREA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Close Combat

●●OOO+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Stealth

OOOOO+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Érudition

●●OOO+(REA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Magience

●●OOO+(REA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Natural env.

●●●OO+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Demorthèn Mys.

OOOOO+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Occultisme

OOOOO+(REA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Perception

●OOOO+(REA: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Prayer

OOOOO+(CONV: 1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Feats

●●●●●+(COMB: 4)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Acrobatics 6

Disc:

Disc:

### Relation

●OOOO+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Performance

OOOOO+(CREA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Science

OOOOO+(REA: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Shooting & throw.

●●●OO+(COMB: 4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

### Travel

●●OOO+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



## History

Birthplace: Taol-Kaer - Dukedom of Salann Tir - Urbain

Social class: Nobility

Setbacks: Illness - Lucky!

Né dans la célèbre famille Eadro du Duché de Salann-Tir, Dakul a reçu une éducation noble et des enseignements de combat depuis sa plus tendre enfance jusqu'à ses 17 ans. Cette année là, il contracte une maladie supposément mortelle, qui le cloue au lit pendant 1 an et 3 mois. Durant cette période, ne pouvant plus bouger, il se penche alors sur les recherches de sa mère, qui a énormément voyagé avant sa naissance. Il découvre aussi ses études sur "le flux", "la magiance", "les miracles", et se persuade que tous ces phénomènes doivent avoir une origine ou une explication commune. Pour Dakul, sans cette maladie, sa voie aurait été toute tracée : partir. Quitter cette vie ennuyeuse, dont la seule distraction est l'entraînement quotidien avec le maître d'armes. Au lieu de cela, il est bloqué au lit, et ne peut(...)

## Mental health

Mental Resistance: 6

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

Disorder: Confusion mentale Str./Weak:

Scarring : Special Ability:



## Personality

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Inventive

Flaw : Impulsive

## Faults

Passion : 4

Subversion : 4

Influence : 2

Doubt : 4

Guilt : 1

## Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : Enfance dans la noblesse Éducation au combat rapproché et à distance Maladie mortelle à 17 ans, ne peut plus bouger de son lit Guérison miracle à 18 ans, puis départ de chez lui Voyage sans destination précise depuis, cherchant à résoudre le mystère des forces du continent

