

Ombres d'Esteren

CHARACTER SHEET

Name: **Artaïth**

Player: _____

Sex: **H** Age: **30** Ethnicity: **Osag**

Profession: **Fighter**

Description: **Nomme robuste, vif, taciturne et torturé. 1m82 95kg**

Ways

Combativeness: **5**

Empathy: **2**

Creativity: **3**

Reason: **3**

Conviction: **2**

Advantages

Strong

Quick

Disadvantages

Obtuse

Sickly

Health Condition

Good 00000

Okay -1 0000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: **7**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

●●●○○+(CREA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

●●●●●+(COMB: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc: Unarmed Fighting 6

Disc: Swords 6

Disc:

Stealth

○○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

●○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

○○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Natural env.

●○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Demorthèn Mys.

○○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

●○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

●○○○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

○○○○○+(CONV: 2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

●●○○○+(COMB: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

○○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

○○○○○+(CREA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

●●●○○+(REA: 3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

●●●○○+(COMB: 5)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

○○○○○+(EMP: 2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Weapons



Dagger, knife, dirk dmg: 1
 Osag straight-bladed longsword 3
 Short sword dmg: 2
 _____ dmg:
 _____ dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir
 Ⓢ Standard
 Atk: 11/9 Def: 10 Spd: 8
 Ⓢ Offensive
 Atk: 13/11 Def: 8 Spd: 8
 Ⓢ Defensive
 Atk: 9/7 Def: 12 Spd: 8
 Ⓢ Quick
 Atk: 11/9 Def: 8 Spd: 10
 Ⓢ Movement
 Atk: 0/0 Def: 12 Spd: 8

Defense :
 00000 00000

Speed:
 00000

Armor:
 Studded leather tunic (2)



Equipment

Sacoche de cuir robuste
 Morceau de tissu bleu (souvenir)
 Chiffon sâle
 Opale mystérieuse (Bijou de famille)
 Poignée de gemmes d'artisan (Pour s(...))
 Outils d'artisan à la ceinture

Treasure

0 Ember
 0 Azure
 0 Frost

Valuables

Artifacts

Combat arts

Two-weapon fighting
 Parry

Resources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath



Score: 10 / 10

Ogham:



Exaltation



Score: 6 / 6

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: Reizh - Tri-Swezörs archipelago - Rural

Social class: Craftsman

Setbacks: Wound - Illness

Artaïth fait partie des rares humains qui sont originaire de la région de Erieth, le continent le plus à l'est de l'océan de Mirovia. Il évolue depuis son enfance dans l'hostilité qui ravage Erieth depuis les premiers âges. Le conflit entre des entités célestes venant d'un autre monde, appelées les "Naufragés" a détruit son foyer, le contraignant à fuir et à s'enfoncer plus loin dans l'Est. Il vivait dans une modeste maison avec ses parents qui avaient réussi à bénéficier de la protection d'un seigneur des environs en échange d'un pacte mystérieux. Il était en plein repas lorsqu'un éclair traversa le plafond et désintégrant son père avant de faire s'effondrer le toit sur lui, sa mère et sa jeune soeur... Il resta inconscient pendant une durée indéterminée pour enfin se réveiller aux côtés d'un tas de gravats sous lequel était(...)

Mental health

Mental Resistance: 7

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

Disorder: Frénésie

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : Instinctive

Character traits : Quality : Dynamic

Flaw : Taciturn

Faults

Passion : 5

Subversion : 3

Influence : 2

Doubt : 3

Guilt : 2

Experience Points

Reste : 15

Total : 100

Highlights : Durant sa jeunesse il affronta une meute de Lycaons, une espèce de loups aux pointes venimeuses. Le poison coule encore dans ses veines et il doit régulièrement faire face à des douleurs aiguës à l'endroit de la morsure (à déterminer par le joueur). Toutefois, ce combat réveilla en lui des capacités spéciales, rapidité et réflexes accrus, d'où vient ce pouvoir...? Un événement traumatisant l'a à jamais marqué et il n'accordera jamais totalement sa confiance à un personnage de type Dragon ou issu de la noblesse. Ses diverses épreuves ont renforcé son corps et son esprit, il en faut beaucoup pour le déstabiliser(...)