

Ombres d'Esteren

Character Sheet

Name: **Ban**

Player: **Adrien**

Sex: **H** Age: **21** Ethnicity: **Tri-Kazel**

Profession: **ionnthen**

Description: **Ex-ionnthen naturel fier, ambitieux et doté d'une vive intelligence**

Ways

Combateness: **5**

Empathy: **2**

Creativity: **3**

Reason: **4**

Conviction: **1**

Advantages

Strong Mind

Smart

Lucky

Lettre

Disadvantages

Enemy

Obtuse

Trauma

Health Condition

Good 00000

Okay -1 00000

Bad -2 0000

Critical -3 0000

Agony 0



Stamina: **10**

Survival: **3**

Domains & Disciplines

Craft

00000+(CREA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Close Combat

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Stealth

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Erudition

00000+(REA:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

00000+(REA:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Natural env.

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Demorthen Mys.

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus: ~1

Disc: Demorthen Knowledge 6

Disc: Sigil Rann 6

Disc:

Occultism

00000+(REA:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

00000+(REA:4)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prayer

00000+(CONV:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Feats

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:

Performance

00000+(CREA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

00000+(REA:4)

Bonus: +1 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Shooting & throw.

00000+(COMB:5)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Travel

00000+(EMP:2)

Bonus: Malus: ~1

Disc:

Disc:

Disc:



Weapons

Dagger, knife, dirk dmg: 1

Staff dmg: 2

dmg:

dmg:

dmg:

Potential: 2

Combat attitudes

CàC/Tir



Standard

Atk: 7/5 Def: 11 Spd: 7



Offensive

Atk: 9/7 Def: 9 Spd: 7



Defensive

Atk: 5/3 Def: 13 Spd: 7



Quick

Atk: 7/5 Def: 9 Spd: 9



Movement

Atk: 0/0 Def: 13 Spd: 7

Defense :

00000 00000

Speed:

00000

Armor:



Equipment



Treasure

0



Ember

0



Azure

0



Frost

Valuables



Artifacts



Combat arts



Resources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 15 / 15



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 - Rural

Social class: Peasant

Setbacks: Solitude

Né au cœur du sauvage et traditionnel Val de Dearg, le personnage voit sa vie basculer très jeune par la perte brutale de ses parents.

Face à cette fatalité injuste, l'enfant ne s'effondre pas mais développe une carapace de froideur et un besoin viscéral de contrôle : il se

jure de devenir fort pour ne plus jamais subir. Repéré pour ses capacités intellectuelles hors normes, il est pris comme apprenti

(ionnthèn) par un demorthèn de la région. Mais le dogme traditionnel ne lui convient pas. Frustré par la lenteur des rituels et excédé de

devoir « prier » et quémander la faveur d'esprits de la nature invisibles, sa fierté prend le dessus. Convaincu qu'il peut faire mieux et

plus vite, il commence à schématiser les oghams sacrés comme des équations logiques. Cette quête de puissance absolue se transforme(...)

Mental health

Mental Resistance: 7

TRAUMA :

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

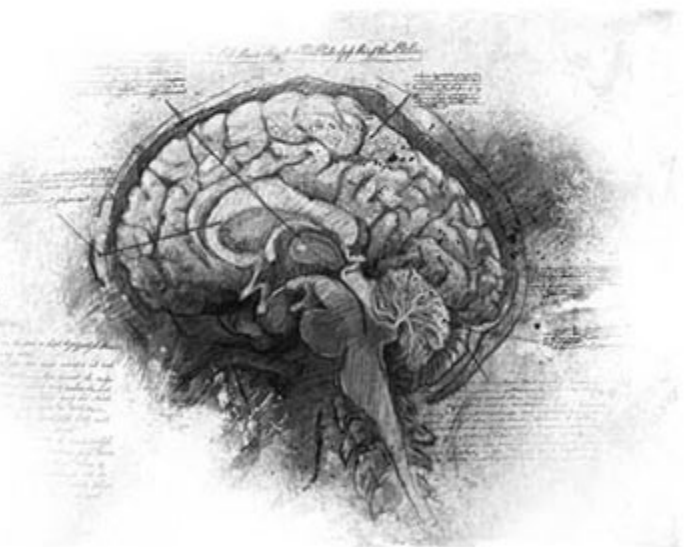
Hardening: ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Disorder: **Obsession**

Str./Weak:

Scarring :

Special Ability:



Personality

Conscience : 5

Instinct : 8

Orientation : *Instinctive*

Character traits : Quality : Combative

Flaw : Arrogant

Faults

Passion : 5

Subversion : 3

Influence : 2

Doubt : 4

Guilt : 1

Experience Points

Reste : 0

Total : 100

Highlights : • La Nuit du Sacrilège : Le moment de bascule où, armé de ses seules certitudes, il a gravé un ogham interdit pour contraindre un C'maogh (un esprit). La violente réaction spirituelle qui a suivi a failli lui coûter la vie et sa santé mentale. Son maître est intervenu in extremis pour endiguer le désastre avant de le maudire et de le chasser. •

L'Éveil Technologique Clandestin : Au milieu d'une région profondément traditionaliste et analphabète, il passe ses nuits à annoter ses carnets de croquis géométriques, décodant les lois de la physique et de la mécanique. Il a réussi

l'exploit d'acquérir les toutes premières bases théoriques de la Magience en autodidacte, sans jamais avoir vu une(...)

