

Ombres d'Esteren

Feuille de personnage

Nom : Galin Kûmîs

Joueur : Lucile

Sexe : F Âge : 19 Peuple : Tarish

Métier : Demorthèn

Description : jeune métis tarish/osag

Voies

Combativité : 1

Empathie : 5

Créativité : 3

Raison : 4

Idéal : 2

Avantages

Allié mentor

Désavantages

Faible

État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 10

Survie : 3

Domaines & Disciplines

Artisanat

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

0 0 0 0 0 + (COMB : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Premiers soins 6

Disc :

Disc :

Mys. Demorthèn

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc : Langue ancienne 6

Disc : Savoirs demorthèn 6

Disc : Sigil Rann 6

Occultisme

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

0 0 0 0 0 + (IDÉ : 2)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

0 0 0 0 0 + (COMB : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

0 0 0 0 0 + (CRÉA : 3)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

0 0 0 0 0 + (RAI : 4)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

0 0 0 0 0 + (COMB : 1)

Bonus : Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

0 0 0 0 0 + (EMP : 5)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

Dague, poignard, couteau dom : 1

Bâton dom : 2

dom :

dom :

dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir



Standard

Att : 0/0 Def : 14 Rap : 6



Offensive

Att : 2/2 Def : 12 Rap : 6



Défensive

Att : -2/- Def : 16 Rap : 6



Rapide

Att : 0/0 Def : 12 Rap : 8



Mouvement

Att : 0/0 Def : 16 Rap : 6

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :



Équipement

une sacoche avec des herbes diverses(...)

(souvent médicinale),

son carnet de notes et

une petite gourde



Trésor

0



Braise

0



Azur

0



Givre

Objets précieux



Artefact



Arts de combat



Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindath

Score : 9 / 9



Ogham :



- Appel des animaux (animal)



- SAIN (Vie)



- LUMIÈRE (feu)



- BRUISSEMENT (Air)



- CHALEUR (Feu)



Exaltation

Score : 6 / 6



Miracles majeurs :



Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal

00000 00000 00000

Flux organique

00000 00000 00000

Flux fossile

00000 00000 00000





Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché de Tulg - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers :

sa mère (Kün Kūmis) une tarish a eu une aventure avec un ionnthèn osag avant de se sédentariser à proximité du village de Melwan avec sa fille. Cette dernière ne sait rien de son père biologique, hormis son ethnie, et a été élevée par sa mère. Une fois à Melwan la jeune Jalin a été repéré par la Demorthèn locale, Weilan, et est devenue son ionnthèn.



Santé mentale

Résistance mentale : 7

| | Équilibre | Symptôme | Syndrome | Folie |
|------------------|-----------|----------|----------|-------|
| TRAUMA : | ●●○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| Endurcissement : | ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 4

Orientation : Rationnelle

Traits de caractère : *Qualité : Intuitive*

Défaut : Douce



Travers



Passion : 1

Subversion : 3

Émotivité : 5

Douce : 4

Culpabilité : 2



Points d'Expérience : Reste : 10 Total : 100

Faits marquants : Lorsque sa mère est morte, Jalin retrouve des affaires qui semblent avoir appartenues à son père, en particulier un carnet du temps où il était ionnthèn. En parcourant ces notes elle constate que son père se posait des questions sur les autres utilisations possible de la magie des esprits pratiquée par les Demorthènes. Jalin comprend que son père fut sans doute un morcaill, ce qui explique pourquoi sa mère ne parlait pas de lui et lui interdisait même de dire qu'il fut ionnthèn (elles disaient à tous qu'il était un artisan comme sa mère et qu'il décéda sur la route durant leur voyage).(...)

