Nom :	Nibor		
Race :	Sylwë		
Ville :	Clan Celebluyn		
Taille :	1,8 m	Poids :	64,9 Kg
Cheveux :	Blond	Yeux :	Verts
Age :		Sexe :	Masculin
Main :	Droitier	Œil :	Droitier
Apparence :	57+ PR 5 = 62		
Profession :	Archer		
Statut :	Moyen		
Niveau :	6		
XP :	70 000		

Langages

Coût :	3/*	Parlé	Ecrit
1	Sylwër	7	7
2	Baelnuk	7	0
3	Lyansaquë	7	7
4	Calaan (commun)	6	0
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0

Signes Particuliers

P16

CARAC		Temp.	Pot.	Dev.	Norm	Race	Spé.	Total
Constitution	CO	85	85	8	5	0	0	5
Agilité*	AG	100	100	10	25	10	15	50
Autodiscipline	AD	82	82	7	5	-20	0	-15
Mémoire	ME	88	88	8	5	5	0	10
Raisonnement	RS	96	96	9	15	0	0	15
Développement	DEV	XXX	XXX	42	XXX	XXX	XXX	XXX
Force*	FO	90	90	XXX	10	0	0	10
Rapidité	RP	97	97	XXX	15	5	20	40
Présence	PR	62	62	XXX	0	5	0	5
Empathie	EM	71	71	XXX	0	5	0	5
Intuition	IT	89	89	XXX	5	0	20	25

1D8	Max race : 100	Récup : X0,77
Base PdeC :	56 + 7 = 63	
Cap de PdeC :	67	Bonus bouclier : 0
Type D'armure :	1	Bonus Déf : 40 -0 = 40
MM-50/RP0/Proj0		Bonus divers :
Base de MM :	19,5m/rd	Allure Max. :

COMPETENCES

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Cuir Souple	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	AG	50	3/N-18				
Cuir Rigide	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	AG	50	3/N-18				
Cotte de Maille	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	FO	10	3/N-18				
Armure de Plates	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	FO	10	3/N-18				
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
C1	1/3	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	70	AG	50	3/N-18		7	10	155
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Astuce de Tir Angle	1/3	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	AG/RP	45	3/N-18			10	123
Astuce de Tir Eclair	1/3	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	IT/RP	33	3/N-18			10	111
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐						5	10	
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Préparation de Tir/Jet	1/2	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	!AD!/IT	25	3/N-18				93
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
C2	2/5	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	FO	10	3/N-18				63
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Aggrav. Blessures	1/4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/FO	30	3/N-18				23
Rixe	1/2	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	FO/AG	30	3/N-18				23
Feinte	3/6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RP/PR	23	3/N-18				16 ‰
Combat espace restreint	1/5	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	XXX	0	3/N-18				-7
Combat Aveugle Ouïe	1/5	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/EM	10	3/N-18				3%
Revers	2/7	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/RS	33	3/N-18				26%
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Yado	2/6	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	RP/AG	45	3/N-18				93
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
╫ Dév. Corp.	2/6	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	45	CO	5	1/N-6				56╫

5/5/5/5/5/5/5/5/5/////////////////

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Percep. Vue	2/5	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	IT	25	1/N-6			10	76
Percep. Odorat	2/5	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	25	1/N-6				41
Percep. Ouïe	2/5	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	IT	25	1/N-6				66
Percep. Goût	2/5	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	25	1/N-6				41
Percep. Toucher	2/5	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	25	1/N-6				41
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Surveillance	1/3	☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	15	IT/AD	5	1/N-6				26
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Embuscade	3/8	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	XXX	0					30
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Escalade	3/7	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	AG	50	1/N-6				91
Natation	2/6	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	AG	50	1/N-6				91
Funambule	3/6	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	AG/AD	18	1/N-6				34
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Filature	2/5	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	AG	50				15	85
Dissimulation	2/5	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	!AD!	25				15	60
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Maîtrise de la Corde	2/6	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	ME/AG	30	1/N-6				66
Flècherie	1/2	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG/AD	18	1/N-6				54
Forge de Flècherie	3/5	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	FO/AG	30	1/N-6				66
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Equitation	2/6	☑☑☑☑☑☑☑☑☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	40	EM	5	1/N-6				51
Animalerie	2/8	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	EM/PR	5	1/N-6				31
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Survie Forêt	2/6	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	45	IT/ME	18	1/N-6			15	84
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Env. Hostile Froid	2/8	☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	15	AG/AD	18	1/N-6			10	49
Env. Hostile Chaleur	2/8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	18	1/N-6				-1
Env. Hostile Tangage	2/8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	18	1/N-6				-1
Volonté	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	30
JR Essence	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	EM	5			0	-5	0
JR Théurgie	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	IT	25			0	-5	20
JR Mentalisme	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	PR	5			0	-5	0
JR Poison	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	5			0	10	15
JR Maladie	XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	5			0	100	105

HISTORIQUE PERSONNAGE

Nom : Nibor Origine : _____

Race : Sylwë _____

Caractère Comportement : _____

_____

_____

_____

Capacités Raciales

Cicatrisation : ne peut conserver aucune cicatrice
Vision : Excellente et d'une acuité bien supérieure à celle des humains
Vision de nuit : si la lune ou les étoiles sont présentes, l'elfe voit comme en plein jour.
Sous un faible éclairage, la vue est parfaitement claire jusqu'à 30m. Ouïe fine : 3 fois la portée auditive d'un humain.
Sommeil : Pas de sommeil, 3h de méditation/nuit suffisent. Possibilité de faire "nuit blanche" 1 soir sur 3 sans fatigue.
Grande endurance : possibilité de voyager 16h/jour sans courbatures ni fatigue anormale.
Immortel : (sauf mort violente), pas de vieillissement, l'apparence reste celle des 20ans. Immunité aux maladies de toutes sortes.
+15 en pistage, filature, dissimulation, survie en forêt.
Très bons musiciens : +10 aux sorts de barde (son + air) et en musique. Totem
+10 contre les attaques basées sur le froid.

+15 à l'AG **+20 à l'IT** **+20 à l'AG**

Œil Perçant
Le personnage reçoit un +10 aux perceptions basées sur la vue et à toutes ses attaques par arc ou arbalète.

Taupe : Herboriste Le bénéficiaire d'un Totem-Taupe acquiert une connaissance intuitive de l'usage qui peut-être fait d'une plante. Sans en connaître le nom, il en devinera, rien qu'en la touchant, ses propriétés, et comment la préparer et l'utiliser. Attention, ceci n'est valable que pour les plantes trouvées à l'état naturel ou ressemblant encore à des plantes, (ex. : séchées), en aucun cas une substance minérale ou un onguent à base de plantes ne pourra être analysé ainsi.

Finances

Pièces de Mithril (Pm) :	0
Pièces de Platine (Pp) :	0
Pièces d'Or (Po) :	1
Pièces d'Argent (Pa) :	25
Pièces de Bronze (Pb) :	42
Pièces de Cuivre (Pc) :	13
Pièces d'Etain (Pe) :	24

Objets à Bonus de Sorts

Personnage : Nibor

Nom	XPP	X géné	Réserve PP
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
Synthèse	**1**	**1**	**0**

Armure

Decsription : _____

TAVestimentaire	1				RS/Max		RS/Max			RS/Max
TAProtection	1	Pénalité max	50	Mat, Casque	Cuir	Jambe D	0/0		Bras D	0/0
TAMagique	1	Pénalité min	5	RS Casque	0/0	Jambe G	0/0		Bras G	0/0
Matière Armure	Cuir	Pénalité RP	0	Plastron	62/62	Tibia D	0/0		Av.Bras D	0/0
Bonus BD	0	Pénalité Projeciles	0	Dorsal	62/62	Tibia G	0/0		Av.Bras G	0/0

Armes de Mêlée

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	BD	Long. (Cm)	Localisation	Enc. (Kg)
Epée Large	0	Fer	1	110	110	0	95		
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						

Bouclier

1	0		

Armes de Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	Localisation	Enc. (Kg)
Arc Long	10	Corde en cheveu d'elfe tressé, poigné recouv. Cuir	1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		

Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	Nb
F. large	5	Acier 1	1	55	55	20
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			

Objets divers

Désignation / Description	Localisation	Enc.

Objets divers	Désignation / Description	Localisation	Enc.
Chemise de lin vert sombre, pantalon de toile brun foncé, ceinturon d'armes en cuir noir, bottes en cuir brun			
Sac à dos (15Kg/30l. max.)			
Duvet 4 saisons, en laine et fourrure			
Outre en cuir (2l.)			
Corde 15m qualité supérieure			
Pierre à feu + grattoir (allume un feu en 3mn)			