

Nom et apparence générale

ELENDIL

1m95, 100 kgs, 26 ans

Né de la résurrection de feu Gwenn Scarabaë

Gwenn Scarabaë est né à l'origine en 607.

<i>Race</i>	<i>Sexe</i>	<i>Alignement</i>	<i>Niveau global</i>	<i>Classes acquises</i>	<i>Classes pratiquées</i>
humain	M	Neutre	20	Guide 10	idem
		Bon		Voleur 10	

<i>Caractéristiques passives</i>		<i>Caractéristiques actives</i>	
<i>constitution/lourdeur</i>	<i>0</i>	<i>force</i>	<i>1</i>
		<i>endurance</i>	<i>1</i>
<i>intuition/arrogance</i>	<i>0</i>	<i>perception</i>	<i>3</i>
		<i>empathie</i>	<i>5</i>
		<i>dextérité</i>	<i>4</i>
<i>émotivité/angoisse</i>	<i>2</i>	<i>ego</i>	<i>2</i>
		<i>souffle</i>	<i>2</i>
<i>sensibilité/vulnérabilité</i>	<i>2</i>	<i>imagination</i>	<i>2</i>
<i>souplesse/fragilité</i>	<i>0</i>	<i>agilité</i>	<i>2</i>
<i>réflexes/impulsivité</i>	<i>0</i>	<i>promptitude</i>	<i>2</i>
<i>tolérance</i>	<i>3</i>	<i>mémoire</i>	<i>3</i>
		<i>analyse</i>	<i>3</i>

Facultés/Restrictions

<i>Attaque surprise V</i>
<i>Chasseur</i>
<i>Lire et écrire, Sensibilité à la magie</i>
<i>1ère proie de prédilection : Morts-Vivants</i>
<i>2ème proie de prédilection : Gobelinoïdes</i>
<i>3ème proie de prédilection : Dragons</i>
<i>Initiative améliorée, Rapidité surnaturelle, Rapidité encore plus surnaturelle de la mort qui tue</i>
<i>Esquive automatique, Parade automatique</i>
<i>Combat en finesse, Combat en finesse amélioré</i>
<i>Ambidextrie, Combat à deux armes</i>
<i>Stratégie défensive, Dégainer rapidement, Attaque éclair, Mobilité accrue, Désarmement</i>
<i>Maîtrise des armes simples et martiales, des armures légères et moyennes et de tous les boucliers</i>
<i>Langues : Commun, Elfique, Elfique antique</i>

<i>Affinités</i>	<i>Ext.</i>	<i>Pouvoirs</i>
<i>Vie</i>	<i>6</i>	<i>Monde des sèves</i>
<i>jp :10+Emp+niv. sort</i>		
		<i>Chaleur (Accumulation +1, Équilibre -1)</i>
		<i>Lumière (Renouveau -1, Transformation +2)</i>
		<i>Matière inerte gazeuse (Accumulation +1, Équilibre -1)</i>
		<i>Matière inerte liquide (Équilibre -1, Adaptation -1, Transformation +1)</i>
		<i>Matière inerte solide (transformation -1, Violence +3, Permanence -3)</i>
		<i>Règne animal (Société -2, Solitude +1, Renouveau +1, Violence -2, Transformation +1, Permanence -2)</i>
		<i>Règne végétal (Violence +2, Adaptation -1, Société +3)</i>
		<i>Le ciel proche</i>
		<i>Chaleur (Accumulation -2, Équilibre -4)</i>
		<i>Lumière (Violence -1, Renouveau -2, Transformation +1)</i>
		<i>Matière inerte gazeuse (Équilibre -2)</i>
		<i>Matière inerte liquide (Transformation +2)</i>
		<i>Matière inerte solide (Violence +1, Permanence -4)</i>
		<i>Règne animal (Société -1, Renouveau +1, Violence -2, Transformation +1, Permanence -2)</i>
		<i>Règne végétal (Violence +3, Adaptation -2, Société +4, Transformation +1)</i>
		<i>Pulsions dialectiques</i>
		<i>Société 0 ↔ Solitude 0</i>
		<i>Violence 0 ↔ Paresse 0</i>
		<i>Adaptation 0 ↔ Transformation 0</i>
		<i>Accumulation 0 ↔ Équilibre 0</i>
		<i>Permanence 0 ↔ Renouveau 0</i>

Transcendance vive

<i>Potentiel 120</i>	<i>Décompte</i>
----------------------	-----------------

Transcendance morte

<i>Décompte</i>

Grâce

<i>Potentiel</i>	<i>Décompte</i>
------------------	-----------------

Combat : +17

Caractéristiques de résistance

† ARMES : +8

- Armes en force (force) : +9
- Armes à distance (perception) : +11
- Armes en finesse (dextérité) : +12

† ESQUIVE (agilité) : +8

† MOUVEMENT (promptitude) : +8

Encaissement (constitution)	: +10
Rapidité (réflexes)	: +10
Volonté (sensibilité)	: +10
Résistance à la magie	: 0 %

Armes

nom	taille	d. att.	d. par.	seg.	sol.	rob.	prise	dégâts	portée/remarques
arc court	m	9	16	2	2	10	18+f	1d6	20m/2 mains
épée courte	m	11	12	2	10	100	14+f	1d6+f(+d)	arme fine
rapière	m	11	12	2	5	50	18+f	1d6+f(+d)	arme fine
Épée de Lune	m	9	9	2	∞	∞	14+f	2d6+5+f(+d)	fine, mithril

Compétences inductives

f Athlétisme (souffle)	10	f Intimider (imagination)	2
f se Cacher (agilité+dextérité)	14	f Lire les pensées (empathie)	11
f Chercher (perception+dextérité+analyse)	19	f Monter (empathie)	13
f Comédie (imagination)	2	f Orientation (perception)	10
f Cordages (analyse)	12	f Ouïe fine (perception)	17
f se Déguiser (imagination+dextérité)	10		
f Diplomatie (imagination)	9		
f Discrétion (agilité+dextérité)	20		
f Équilibre (agilité)	10	f Soins (dextérité)	11
f Escalade (agilité)	9	f Survie	11
f Évaluation (mémoire)	15	(tolérance+empathie)	
f s'Informer (empathie)	21	f Vigilance (perception)	19

Compétences déductives

f Alchimie (mémoire)	9	f Lire sur les lèvres (analyse)	12
f Concentration (endurance+ego)	12	f Métallurgie (perception)	4
f Connaissance de la Nature (mémoire)	11	f Nage (souffle)	13
f Connaissance des Hauts-Elfes (mémoire)	9	f Travail du bois (dextérité)	5
f Déchiffrer (analyse)	13	f Travail du cuir (dextérité)	5
f Identification de la Magie (analyse)	4	f Pièges (dext+ana)	17
f Empathie animale (emp)	21	f Détournement de la magie (dext)	9
f Herboristerie (per)	18		

Épuisement (Souffle : +2)

Armure portée

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Haubert de mailles de mithril
à son nom, malus 0/0%

État physique selon les localisations et sous-localisations

♠ Tête (1)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35/35

♡ Œil gauche (1)

♡ Œil droit (2)

♡ Gorge/Nuque (3-4)

- Protection du col : 2
- Robustesse du col : 10/10

♠ Poitrine (2)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 10
- Robustesse : ∞

♠ Abdomen (3)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 10
- Robustesse : ∞

♡ Plexus(5-8)

♠ Hanches (4)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 10
- Robustesse : ∞

♡ Parties génitales (9-10)

♡ Aine (11-12)

♠ Bras gauche (5)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35/35

♡ Main gauche (13-16)

- Protection du gant gauche : 2
- Robustesse du gant gauche : 10/10

♠ Bras droit (6)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35/35

♡ Main droite (17-20)

- Protection du gant droit : 2
- Robustesse du gant droit : 10/10

♠ Jambe gauche (7)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

♠ Jambe droite (8)

- Points de vie :

	35
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

Équipement

Épée de Lune, Médaillon de Lune
Haubert de mithril dissimulée sous une armure de cuir souple
35 pièces d'or
1 champignon-parleur
5 pierres blanches
6 rations