

<div>Nom : <input type="text"/></div> <div>Espèce : Humain</div> <div><div>Points de vie</div><div><input type="text"/></div><div>/</div><div>16</div></div> <div><div>Énergie</div><div><input type="text"/></div><div>/</div><div>30</div></div> <div><div>Points de moral</div><div><input type="text"/></div><div>/</div><div>20</div></div>			<div>- <b>Flenjyr</b> -</div> <div><div>Dextérité : 57 / <input type="text"/></div><div>Conviction : 51 / <input type="text"/></div></div> <div><div>Maîtrise magique : 50 / <input type="text"/></div><div>Endurance : 50 / <input type="text"/></div></div> <div><div>Perception : 66 / <input type="text"/></div><div>Intelligence : 53 / <input type="text"/></div></div>			<div>Armes : - <u>Arc composite</u> : 4 dégâts, Distance (45m), Perçant (2)</div> <div>- <u>Épée courte</u> : 3 dégâts, arme courte</div> <div>Armure : <u>Cuirasse de cuir</u> <input type="text" value="2"/> PP <input type="text"/> / <input type="text" value="30"/></div> <div>Sous-Armure : <u>Gambison</u> <input type="text" value="1"/> PP <input type="text"/> / <input type="text" value="20"/></div> <div>Bouclier : <input type="text"/> <input type="text"/> / <input type="text"/></div>		
Techniques			Compétences			Sortilèges		
<div>Attaque basique</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>0 NRJ</div>	<div>[DEX] Porte un coup</div>		<div>Discuter</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>0 NRJ</div>	<div>[CV-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Tir classique</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>0 NRJ</div>	<div>[PERC] Tire un projectile</div>		<div>Persuasion I</div> <div>Maitrisée <input type="text"/></div> <div>1 NRJ</div>	<div>[CV] Dialogue, Permet de convaincre ou d'embrouiller une cible</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Aux aguets II</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>6 NRJ / jour</div>	<div>[PERC] Détection d'ennemis potentiels (Confrontation PERC+20)</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Discrétion du rôdeur I</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>2 NRJ</div>	<div>Confrontation auditive <b>PERC</b>+10 en discrétion</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Tir précis II</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>1 NRJ</div>	<div>[PERC+20] Tire un projectile</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Tir rapide I</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>2 NRJ</div>	<div>Attaque unique, 3 flèches, chacune sur <b>PERC</b>-15.</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Attaque améliorée I</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>1 NRJ</div>	<div>[DEX-10] Dommages +1</div>		<div></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div></div>	<div></div>	
<div>Attaque habile I</div> <div>Maîtrisée <input type="text"/></div> <div>1 NRJ</div>	<div>[DEX+10] Porte un coup</div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>		<div></div> <div><input type="text"/></div> <div></div>	<div></div>	

