

<div>Nom : <div></div></div> <div>Espèce : Humain</div> <div><div>Points de vie</div><div></div><div>/</div><div>18</div></div> <div><div>Énergie</div><div></div><div>/</div><div>32</div></div> <div><div>Points de moral</div><div></div><div>/</div><div>18</div></div>			<div>- <i>Flenjyr</i> -</div> <div><div>Dextérité : 62 / <div></div></div><div>Conviction : 52 / <div></div></div></div> <div><div>Maîtrise magique : 50 / <div></div></div><div>Endurance : 58 / <div></div></div></div> <div><div>Perception : 48 / <div></div></div><div>Intelligence : 50 / <div></div></div></div>			<div>Armes : - <div>Masse : 3 dégâts, Arme courte, brise-armure</div></div> <div>- <div>Fléau : 3 dégâts, Ignore-bouclier</div></div> <div>Armure : <div>Brigandine</div><div>2</div> PP <div></div> / <div>50</div></div> <div>Sous-Armure : <div>Gambison</div><div>1</div> PP <div></div> / <div>20</div></div> <div>Bouclier : <div></div><div></div> <div></div> / <div></div></div>		
Techniques			Compétences			Sortilèges		
Attaque basique		[DEX] Porte un coup	Discuter		[CV-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.			
Maîtrisée			Maîtrisée					
0 NRJ			0 NRJ					
Tir classique		[PERC] Tire un projectile	Autorité I		[CV] Dialogue, Permet d'invoquer des titres ou des responsabilités			
Maîtrisée			Maitrisée					
0 NRJ			1 NRJ					
Port d'armure I		[END] Octroie un bonus de 20 en END pour le port d'armure exclusivement (déjà appliqué)						
Maitrisée								
Passif								
Attaque améliorée II		[DEX-10] Dommages +2						
Maitrisée								
1 NRJ								
Attaque lourde II		[DEX] Attaque unique, Brise-bouclier, Ignore-bouclier, Dommages x2						
Maitrisée								
4 NRJ								
Attaque habile I		[DEX+10] Porte un coup						
Maitrisée								
1 NRJ								

