

<div>Nom : <div></div></div> <div>Espèce : Humain</div> <div><div>Points de vie</div><div></div><div>/</div><div>14</div></div> <div><div>Énergie</div><div></div><div>/</div><div>34</div></div> <div><div>Points de moral</div><div></div><div>/</div><div>19</div></div>			<div>- <div>Flenjyr</div> -</div> <div><div>Dextérité :</div><div>50</div><div>/</div><div></div></div> <div><div>Conviction :</div><div>50</div><div>/</div><div></div></div> <div><div>Maîtrise magique :</div><div>65</div><div>/</div><div></div></div> <div><div>Endurance :</div><div>52</div><div>/</div><div></div></div> <div><div>Perception :</div><div>52</div><div>/</div><div></div></div> <div><div>Intelligence :</div><div>53</div><div>/</div><div></div></div>			<div><div>Armes :</div><div>-</div><div>Épée courte : 3 dégâts, arme courte</div></div> <div><div></div><div>-</div><div>Fronde : 1 dégât, Distance (15m)</div></div> <div><div>Armure :</div><div>Cuirasse de cuir</div><div>2</div><div>PP</div><div></div><div>/</div><div>30</div></div> <div><div>Sous-Armure :</div><div>Gambison</div><div>1</div><div>PP</div><div></div><div>/</div><div>20</div></div> <div><div>Bouclier :</div><div></div><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.	Récupération d'eau		[MM] Permet de manipuler légèrement l'eau et d'en récupérer facilement pour toujours avoir de quoi boire pour une personne.
Maîtrisée			Maîtrisée			Maîtrisée		
0 NRJ			0 NRJ			0 NRJ - 1 action		
Tir classique		[PERC] Tire un projectile				Onde apaisante		[MM] Soigne 1 PV à soi-même ou une cible au contact
Maîtrisée						Maîtrisée		
0 NRJ						0 NRJ - 1 action		
Tir précis		[PERC+10] Tire un projectile				Fluide cicatrisant		[MM] Soigne de 3 PV soi-même ou un allié au contact
Maîtrisée						Maîtrisée		
1 NRJ						2 NRJ - 1 action		
Attaque défensive		[DEX] Esquive CàC +5 pour le prochain adversaire (le nombre d'adversaire est cumulable, pas le bonus).				Flux régénérateur		[MM] Soigne de 5 PV soi-même ou un allié au contact
Maîtrisée						Maîtrisée		
1 NRJ						3 NRJ - 1 action		
						Lame d'eau		[MM] Inflige 8 dégâts non-magique
						Maîtrisée		
						3 NRJ - 3 action		
						Flots contenus		[MM] Ôte une action à la cible + Enlève X PV à la cible. Cible taille Grand et moins. Coût de maintien : -10-10X MM
						Maîtrisée		
						6+X NRJ - 2 action		
						Brume		[MM] Crée une brume autour de soi-même ce qui rend les dégâts à distance plus compliquées : Esquive Dist +10
						Maîtrisée		
						1 NRJ - 1 action		

Inventaire

[illegible][illegible]

Flacons max

Bourse

0

1

15

7

Notes

