

Nom : \_\_\_\_\_

Espèce : Humain

Points de vie  / 12

Énergie  / 26

Points de moral  / 12

**- Flenjyr -**

Dextérité :  / 51      Conviction :  / 50

Maîtrise magique :  / 59      Endurance :  / 50

Perception :  / 50      Intelligence :  / 55

Armes : - Bâton : 2 dgts, arme d'hast

- Dague de fer : 1dgt, arme courte, touche +5

Armure :  PP  /

Sous-Armure :  PP  /

Bouclier :   /

## Techniques

## Compétences

## Sortilèges

Attaque basique	[DEX] Porte un coup
Maîtrisé	
0 NRJ	

Discuter	[CV-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.
Maîtrisé	
0 NRJ	

Récupération d'eau	Permet de manipuler légèrement l'eau et d'en récupérer facilement pour toujours avoir de quoi boire pour une personne
Maîtrisé	
0 NRJ	

Tir classique	[PERC] Tire un projectile
Maîtrisé	
0 NRJ	

Connaissances glyphiques I	[MM+5] Permet d'intervenir sur tout ce qui concerne les enchantements
Maîtrisé	

Onde apaisante	Soigne 1 PV à soi-même ou une cible en contact
Maîtrisé	
0 NRJ 1 action	

Attaque améliorée II	[DEX-10] Dommages +2
Maîtrisé	
1 NRJ	

Médecine I	Permet d'utiliser des bandages
Maîtrisé	
passif	

Fluide cicatrisant	Soigne 3 PV à soi-même ou une cible en contact
Maîtrisé	
2 NRJ 1 action	

Maîtrise de l'allonge I	[DEX] Arme d'hast, Esquive +10
Maîtrisé	
1 NRJ	


Brume	Crée une brume autour de soi-même ce qui rend les dégâts à distance plus compliqués : Esquive Distance +10
Maîtrisé	
1 NRJ 1 action	

Ataque habile I	[DEX +10] Porte un coup
Maîtrisé	
1 NRJ	


Brouillard	Crée une zone de brouillard de 2m de diamètre qui rend invisible les créatures se trouvant à l'intérieur.
Maîtrisé	
3 NRJ 2 actions	




## Inventaire

Infusion de Bycollaine x1 (+2 PV max, 1h)

Bandage x3 (Soigne 2 PV hors-combat)

Baume cicatrisant x2 (Action unique,  
Soigne 1 PV hors-mêlée)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Flacons

1

max

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Bourse

Or

Argent

Bronze

Cuivre

(1 Or = 20 Argent)

(1 Argent = 20 Bronze)

(1 Bronze = 20 Cuivre)

## Notes

Âge 16 - A la charge de deux jeunes frères, a appris à maîtriser la magie auprès  
d'un Maître avant de devoir s'occuper de sa famille quand son père est mort suite à  
une attaque des Aiguillons - haine des Aiguillons

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



*Flenjyr*

by Klæwys

<https://klaewyss.fr/u/flenjyr>