

Nom : _____			<div>- Flenjyr -</div> <div>Dextérité : <input type="text"/> / 51 Conviction : <input type="text"/> / 50</div> <div>Maîtrise magique : <input type="text"/> / 59 Endurance : <input type="text"/> / 50</div> <div>Perception : <input type="text"/> / 50 Intelligence : <input type="text"/> / 55</div>			Armes : - <u>Gourdin : 2 dgts, arme courte</u>		
Espèce : Humain						- <u>Fronde : 1 dgt, Distance (15m)</u>		
Points de vie <input type="text"/> / 12						Armure : <input type="text"/> PP <input type="text"/> / <input type="text"/>		
Énergie <input type="text"/> / 26						Sous-Armure : <input type="text"/> PP <input type="text"/> / <input type="text"/>		
Points de moral <input type="text"/> / 12						Bouclier : <input type="text"/> <input type="text"/> / <input type="text"/>		
Techniques			Compétences			Sortilèges		
Attaque basique		[DEX] Porte un coup	Discuter		[CV-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.			
Maîtrisé <input type="text"/>			Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
0 NRJ			0 NRJ					
Tir classique		[PERC] Tire un projectile	Escamotage II		[PERC+10] Permet de récupérer un objet visible sur quelqu'un sans se faire repérer			
Maîtrisé <input type="text"/>			Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
0 NRJ								
Attaque discrète II		[PERC] Invisible, Dommages +2	Prestidigitation		[PERC-10] Permet de faire apparaître ou disparaître dans sa main un petit objet sur soi			
Maîtrisé <input type="text"/>			Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
1 NRJ								
Attaque habile II		[DEX +20] Porte un coup						
Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
4 NRJ								
Tir précis II		[PERC +20] Tire un projectile						
Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
1 NRJ								
Tir rapide II		Attaque unique, 3 flèches, chacune sur PERC - 10						
Maîtrisé <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>			<input type="text"/> / <input type="text"/>		
2 NRJ								

Inventaire

Dague de fer (1 dgt, arme courte,
touche+5)

Pupilles de chat x4 (Permet de voir dans la
nuit, 1h)

Poudre de malsommeil x2 (2 chances
d'endormir quelqu'un sur END-5)

Notes

Âge 15ans - A toujours volé seul, se sait bon en discrétion et vole à la tire

Flacons

1

max

Potion d'énergie (+4 NRJ)

Bourse

Or

(1 Or = 20 Argent)

Argent

(1 Argent = 20 Bronze)

Bronze

(1 Bronze = 20 Cuivre)

Cuivre



Flenjyr

by Klaewyss

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