

Nom : Espèce : Humain Points de vie / 18 Énergie / 32 Points de moral / 18		- Flenjyr - Dextérité : / 62 Conviction : / 56 Maîtrise magique : / 50 Endurance : / 50 Perception : / 60 Intelligence : / 57		Armes : - <u>Arc composite : 4dpts, Perçant (2), Distance (45m)</u> - <u>Gourdin : 2 dpts, Arme courte</u> Armure : <u>Gilet de cuir</u> 1 PP / 20 Sous-Armure : PP / Bouclier : /	
Techniques		Compétences		Sortilèges	
Attaque basique Maîtrisé 0 NRJ [DEX] Porte un coup		Discuter Maîtrisé 0 NRJ [CV-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.			
Tir classique Maîtrisé 0 NRJ [PERC] Tire un projectile		Claire-menterie I Maîtrisé 1 NRJ [INT -5] Permet de déterminer si la cible énonce un mensonge			
Attaque précise I Maîtrisé 1+X NRJ [DEX +10*X] Attaque unique		Lecture psychologique I Maîtrisé 1 NRJ [INT-10] Permet de déterminer la plus grande force et la plus grande faiblesse d'un individu			
Aux aguets II Maîtrisé 6 NRJ/j Détection d'ennemis potentiels, confrontation PERC+20					
Esquive de projectile II Maîtrisé 1 NRJ [PERC-15] Attaque flash, permet d'esquive 1 projectile					
Vivacité du chat II Maîtrisé 2 NRJ [DEX] Armure [1 PP], Esquive +20 pour le reste du round, n'inflige aucun dégât					
Lancer multiple II Maîtrisé 2 NRJ Permet de lancer 2 armes de jets, chacun sur PERC					
Tir précis II Maîtrisé 1 NRJ [PERC+20] Tire un projectile					
Puissant lancer II Maîtrisé 1 NRJ [PERC] Arme de jet, dommage +1					
Encouragement I Maîtrisé 2 NRJ [CV] Attaque flash, les prochains jets d'un allié gagnent +5 jusqu'à la fin du round					

Inventaire

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

Poignards de lancer x10 (Arme de jet, Distance (5m), Perçant (1))

Flèche x18

Notes

Âge 27ans - A déjà perdu deux compagnons lors d'une mission précédente

Flacons

1 max

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>