Nom :

Espèce : Humain

Points de vie		/	18
Énergie		/	32
Points de moral		/	18

- Flenjyr -

Dextérité :		/	66	**Conviction :**		/	55
Maîtrise magique :		/	40	**Endurance :**		/	53
Perception :		/	66	**Intelligence :**		/	50

Armes : - Épée courte : 3 dégâts, arme courte

- Perce-armure: 2 dgts, arme courte, ignore-armure

Armure :	Gilet de cuir	1	**PP**		/	20
Sous-Armure :			**PP**		/	
Bouclier :					/	

Techniques

Attaque basique Maîtrisé 0 **NRJ**	[**DEX**] Porte un coup
Tir classique Maîtrisé 0 **NRJ**	[**PERC**] Tire un projectile
Ambidextrie II Maîtrisé 2 **NRJ**	[**DEX**] Armes courtes, attaque avec deux armes courtes
Attaque habile II Maîtrisé 1 **NRJ**	[**DEX** +20]
Attaque focalisée I Maîtrisé 2+X **NRJ**	[**DEX**+5*X] Dommages +X
Vivacité du chat I Maîtrisé 2 **NRJ**	[**DEX**] Armure [1 PP], Esquive+10 pour le reste du round, ne porte pas de coup
Coup dans le dos II Maîtrisé 3 **NRJ**	[**PERC**-25] Attaque unique, Attaque de dos, Invisible, Dommagesx5
Lancer multiple II Maîtrisé 2 **NRJ**	Permet de lancer 2 armes de jet, chacun sur **PERC**
Discrétion du rôdeur I Maîtrisé 2 **NRJ**	[**PERC**+10] Confrontation auditive en discrétion

Compétences

Discuter Maîtrisé 0 **NRJ**	[**CV**-20] Utilise les compétences d'éloquences en discussions.
Persuasion II Maîtrisé 1 **NRJ**	[**CV**+5] Permet de convaincre / Embrouiller une cible
Séduction I Maîtrisé 1 **NRJ**	[**CV**] Permet de faire des tentatives de séduction
Couture I Maîtrisé	[**DEX**] Bonus de 5% sur tout ce qui concerne le fait de coudre quelque chose

Sortilèges

Inventaire

Poignards de lancer x6 (3 dgts, Distance)

Dague de fer (1 dgt, arme courte, touche +4)

Bottes légères du voleur (+5 PERC Discrétion, -10 MM)

Poudre d'invisibilité (x3)

Flacons

1 max

Bourse

Or	Argent	Bronze	Cuivre
(1 Or = 20 Argent)	*(1 Argent = 20 Bronze)*	*(1 Bronze = 20 Cuivre)*	

Notes

Âge 23 ans - Se sait bon et se vante un peu trop de ses exploits, cherche à impressionner Smog

Flenjyr

by Klaewyss

https://klaewyss.fr/u/flenjyr