Nom

Mouvement :
Combat :
Tir :
Force :
Endurance :
Initiative :
Attaques :

Niveau en Px :
Blocage :
Chance :
Volonté :

Age :
Taille :
Poids :

REGLES SPECIALES

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher										

ARMURE

Bonus magique

POINTS DE VIE

PV Base

ARMEMENT

EQUIPEMENT

COMPETENCES

Moralité :

Dos de carte

RICHESSE et OBJETS MAGIQUES

AVENTURES

AUTRES RENSEIGNEMENTS

POSSESSIONS FONCIERES