

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										

Dos de carte

ARMURE

Bonus magique

POINTS DE VIE
PV Base





ARMEMENT

EQUIPEMENT

COMPETENCES

Moralité :

RICHESSSE et OBJETS MAGIQUES

AUTRES RENSEIGNEMENTS

AVENTURES

POSSESSIONS FONCIERES