

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 :

RICHESSSE et OBJETS MAGIQUES

AUTRES RENSEIGNEMENTS

AVENTURES

POSSESSIONS FONCIERES