

Nom



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

Niveau en Px : Age :
 Blocage : Taille :
 Chance : Poids :
 Volonté :

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