

Nom



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

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

RESERVE DE POUVOIR

Pouvoir Courant

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