

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