DÉFIS FANTASTIQUES

FEUILLE D'AVENTURE

Nom

Race

Archétype

Statut social

HABILETÉ

MAGIE

ENDURANCE

CHANCE

ARMES	1	2	3	4	5	6	7+

ARMURES	1	2	3	4	5	6	7+

Total d'armure :

ÉQUIPEMENT

PIÈCES D'ARGENT	PIÈCES D'OR

BIJOUX & TRÉSORS

COMPÉTENCES	Rang

TALENTS

POINTS D'EXPÉRIENCE

DÉFIS FANTASTIQUES

FEUILLE D'AVENTURE

MAGIE

Force intérieure

Formules magiques
(voir grimoire de sorcellerie)

Dévotion

Potentiel d'incantation

POUVOIRS DIVINS

Prodige de

CHARMES

OBJETS MAGIQUES

Pouvoir arcanique

SORTILÈGES	Rang

NOTES