Feu		Air
	blessures	
désavantage physique		désavantage mental
Eau		Terre
	fatigue	

FIREBORN

Feuille de Dragon

Nom _____

Principe _____

Souche _____

Trésor _____

Karma

Max : ____

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Santé

<E	Rien	☐	☐
E	Mineure	☐	☐
2E	-1	☐	☐
3E	-2	☐	☐
4E	-3	☐	☐
5E	-4	☐	☐
6E	-5	☐	☐
7E	-6		

Compétences

	Rang	RR	
PHYSIQUE	_____	( )	A distance
	_____	( )	Athlétisme
	_____	( )	Endurance
	_____	( )	Mêlée
	_____	( )	Rapidité
	_____	( )	Voyage
MENTAL	_____	( )	Artisanat_____
	_____	( )	Artisanat_____
	_____	( )	Discrétion
	_____	( )	Interaction
	_____	( )	Ka
	_____	( )	Médecine
	_____	( )	Recherche
	_____	( )	Savoir_____
	_____	( )	Savoir_____
	_____	( )	Savoir_____
	_____	( )	Savoir_____
	_____	( )	Savoir_____
	_____	( )	Sens
	_____	( )	Sorcellerie
	_____	( )	Tech : Ingénierie
	_____	( )	Tech : Mécanique
	_____	( )	Tricherie
	_____	( )	Volonté
	_____	( )	_____
	_____	( )	_____
	_____	( )	_____
	_____	( )	_____
	_____	( )	_____

Avantages, Pouvoirs & Héritage

Rang	Nom	Effet
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Séquences Préférées

Nom	Mouvements	Bonus
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Styles de Combat

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Armes

Nom	Dom.	Poids	Portée	Mun.	Recharge	Spécial

Sortilèges

Rang	Nom	Effet

Armures

Nom	Valeur	Lim.	Fatigue

Equipement

Notes