

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

1 TETE	2.3.4.T	5.6.BG	7.8. BD	9. JG	10. JD
RAP	DEP	CBT	FOR	TIR	POU
BAL	HAB	SPECIALISATION		VIE	EXP
ARC (1D5+4)		EPEE (1D10+F)		ARMURE :1pt	
EQUIPEMENT MAGIQUE :					
EQUIPE :					N°
NOM :					

MATCHS		GAGNES	NULS
PERDUS		ABANDON	POINT CL.
EXP TOTALE		PUISSANCE	DIVISION
PUISSANCE = $3 \times F3 + 2 \times F2 + XF1$ + POINT CL. + (EXP TOTALE /10)			MORTS : BLASON
POINT CL. = classement précédent + 3 (gagné) + 1 (nul) - 2 (perdu) - 5 (abandon) "+ ou -" différence de division (sauf si perdu)			
EQUIPE :			
ENTRAINEUR :			