NOM DU PERSONNAGE | RACE / TALENT | JOUEUR

CLASSES / NIVEAU

SPÉCIALITÉ | NATIONALITÉ | RELIGION

TAILLE | POIDS | YEUX | CHEVEUX | GENRE | ÂGE

FantasyCraft

DÉS D'ACTION

DÉPART | ACTUEL

EXPÉRIENCE

ACTUEL

PROCHAIN NIVEAU

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

	VALEUR	MOD.	TEMPORAIRE
FOR (FORCE)			
DEX (DEXTÉRITÉ)			
CON (CONSTITUTION)			

CARACTÉRISTIQUES MENTALES

	VALEUR	MOD.	TEMPORAIRE
INT (INTELLIGENCE)			
SAG (SAGESSE)			
CHA (CHARISME)			

COMPÉTENCES

CLASSE N° 1	2	3	COMPÉTENCE	CARAC	TOTAL	MOD. DE CARAC.	RANGS CLASSE N° 1	2	3	MOD. DIVERS	*MARGES DE CRIT.*	*SPÉCIAL (AGUERRI, ETC.)*
☐	☐	☐	ACROBATIES	DEX	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	ARTISANAT	INT	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	ATHLÉTISME	FOR	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	BLUFF	CHA	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	CAMOUFLAGE	DEX	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	DÉGUISEMENT	CHA	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	DÉTECTION	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	DÉTERMINATION	CON	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	DIPLOMATIE	CHA	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	DISCRÉTION	CHA	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	ÉQUITATION	DEX	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	FOUILLE	INT	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	INTIMIDATION	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	INVESTIGATION	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	MÉDECINE	INT	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	NÉGOCIATION	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	PRESTIDIGITATION	DEX	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	PSYCHOLOGIE	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	SURVIE	SAG	=	+	+	+	+			
☐	☐	☐	TACTIQUES	INT	=	+	+	+	+			

ADOPTEZ DES SYMBOLES À VOTRE CONVENANCE POUR DÉSIGNER LES COMPÉTENCES AGUERRIES, LES COMPÉTENCES LIÉES, LES COMPÉTENCES OÙ VOUS FAITES TOUJOURS AU MOINS 20+NIV, ETC.

POUR LES COMPÉTENCES D'ORIGINE, BARREZ LA LIGNE DES CASES DE COMPÉTENCES DE CLASSE, COMME ÇA : ☐ ☐ ☐.
SI VOUS AVEZ PLUS DE TROIS CLASSES, DÉBROUILLEZ-VOUS ! ;)

DOMAINES DE COMPÉTENCES

INTÉRÊTS

BONUS DE SAVOIR : ____ = ____ + ____ + ____
MOD. INT | NOMBRE D'ÉTUDES | DIVERS

STYLE DE VIE

PANACHE | PRUDENCE

REVENUS | ARGENT ÉCONOMISÉ %

BONUS D'APPARENCE ____ = ____ + ____
DÛ AU PANACHE | DIVERS

BUTIN

	MONNAIE N°1	MONNAIE N°2	MONNAIE N°3	MONNAIE N°4
ARGENT DE POCHE				
RÉSERVE				

LISTE DES CAPACITÉS SPÉCIALES AVEC FRÉQUENCE D'UTILISATION

FORMAT : CAPACITÉ (FRÉQ.)

CODE DES FRÉQUENCES :
P : PERMANENT
V : À VOLONTÉ
N/X : N FOIS PAR X, X étant C (COMBAT), SC (SCÈNE), SE (SESSION) ou A (AVENTURE)

INITIATIVE

_____ = _____ + _____ + _____
TOTAL | BONUS DE CLASSE | MOD. DEX | MOD. DIVERS

CATÉGORIE DE TAILLE

VITESSE AU SOL

ESPACE OCCUPÉ

VIT. DE VOYAGE

VIT. AU SOL / 2 EN KM / H

ALLONGE

AUTRE VITESSE

MANIEMENTS D'ARMES

CONNU	SPÉCIALISATION		CONNU	SPÉCIALISATION	
☐	☐	ARCS	☐	☐	PROJECTILES
☐	☐	CONTONDANT	☐	☐	ARMES DE SIÈGE
☐	☐	MAINS NUES	☐	☐	TRANCHANT

DÉFENSE

_____ = 10 + ____ + ____ + ____ + ____ – ____
TOTAL | BONUS DE CLASSE | MOD. DEX | MOD. TAILLE | MOD. DIVERS | MOD. ARMURE

VITALITÉ

TOTALE _____ ACTUELLE _____

BLESSURES

TOTALES _____ ACTUELLE _____

BLESSURES CRIT.

ATTAQUES DE BASE

	CARAC	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS
MAINS NUES	FOR	_____ =	_____ +	_____ +	_____
MÊLÉE	FOR	_____ =	_____ +	_____ +	_____
DISTANCE	DEX	_____ =	_____ +	_____ +	_____

ADRÉNALINE

SOURNOISE

NON-LÉTAL

_____ ACTUELS | ☐☐☐☐ FATIGUÉ

STRESS

_____ ACTUELS | ☐☐☐☐ SECOUÉ

CONDITIONS

ARME

TYPE _____ ATT. _____ DÉGÂTS _____
CRITIQUE _____ TAI / MAINS _____ POIDS _____ PORTÉE _____ MUNITIONS _____
PROPRIÉTÉS / AMÉLIORATIONS

JETS DE SAUVEGARDE

	CARAC	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS
RÉFLEXES	DEX	_____ =	_____ +	_____ +	_____
VIGUEUR	CON	_____ =	_____ +	_____ +	_____
VOLONTÉ	SAG	_____ =	_____ +	_____ +	_____

RM, RÉSISTANCES

ARME

TYPE _____ ATT. _____ DÉGÂTS _____
CRITIQUE _____ TAI / MAINS _____ POIDS _____ PORTÉE _____ MUNITIONS _____
PROPRIÉTÉS / AMÉLIORATIONS

ARMURE

TYPE _____ RD _____ MD _____ MAJ _____
VITESSE _____ POIDS _____ DÉGUIS. _____ RÉSISTANCES _____
PROPRIÉTÉS / AMÉLIORATIONS

ARME

TYPE _____ ATT. _____ DÉGÂTS _____
CRITIQUE _____ TAI / MAINS _____ POIDS _____ PORTÉE _____ MUNITIONS _____
PROPRIÉTÉS / AMÉLIORATIONS

ENCOMBREMENT

CHARGE LÉGÈRE _____ CHARGE LOURDE (–2 DÉF/PHYS., ½ VIT.) _____
SURCHARGE (–5 DÉF/PHYS., NE PEUT PLUS BOUGER) _____
PORTER (2× CHARGE LOURDE, NE PEUT PLUS BOUGER) _____ CHARGE ACTUELLE _____
POUSSER / TIRER (5× CHARGE LOURDE, ¼ VIT.) _____

ÉQUIPEMENT

NOM	EFFET	TAI / MNS	CONST	POIDS

RÉPUTATION & RENOM

LÉGENDE _____ RÉPUTATION _____
NOMBRE DE RÉCOMPENSES _____ / _____ MAX. À LA FIN D'UNE AVENTURE : RENOM TOTALE + 1

	RANGS	ACQUIS À (LOCALITÉ / RÉGION / NATION)
RENOM HÉROÏQUE		
RENOM MILITAIRE		
RENOM NOBLE		

Important ! Tout ce qui suit est à considérer de prime abord comme des cartes à découper. À haut niveau toutefois, vous aurez intérêt à ne même plus découper les cartes afin de vous constituer de véritables « fiches » de manœuvres, de sorts, de Récompenses, etc.

MONTURE

NOM | TAILLE (ESPACE OCCUPÉ) / ALLONGE

VITESSE / VOYAGE | CARACTÉRISTIQUES

INIT | ATT | DÉF | JS | SANTÉ | COMP

COMPÉTENCES

OPTIONS

OPTIONS (SUITE)

ATTAQUES

ATTAQUES (SUITE)

NOTES

COMPAGNON

NOM | TAILLE (ESPACE OCCUPÉ) / ALLONGE

VITESSE / VOYAGE | CARACTÉRISTIQUES

INIT | ATT | DÉF | JS | SANTÉ | COMP

COMPÉTENCES

OPTIONS

OPTIONS (SUITE)

ATTAQUES

ATTAQUES (SUITE)

ÉQUIPEMENT

NOTES

OBJET MAGIQUE

NOM | NIVEAU

ESSENCES

ENCHANTEMENTS

COÛT EN RÉPUT. | TRANSPORTABLE (PRÉCISER COMMENT) / FIXE (PRÉCISER OÙ)

NOTES

CONTACT

NOM | COÛT EN RÉPUT.

LIEU DE RÉSIDENCE

CONFIANCE

NOTES

OBJET MAGIQUE

NOM | NIVEAU

ESSENCES

ENCHANTEMENTS

COÛT EN RÉPUT. | TRANSPORTABLE (PRÉCISER COMMENT) / FIXE (PRÉCISER OÙ)

NOTES

CONTACT

NOM | COÛT EN RÉPUT.

LIEU DE RÉSIDENCE

CONFIANCE

NOTES

VEHICULE

NOM

VITESSE / VOYAGE | TAILLE / DÉFENSE

OCC / CARGO | CONST

OPTIONS

NOTES

PROPRIÉTÉ

NOM

ÉCHELLE | INVITÉS / NBR. MAX. D'INVITÉS | COÛT EN RÉPUT.

MOBILE (PRÉCISER COMMENT) / FIXE (PRÉCISER OÙ)

AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATIONS (SUITE)

NOTES

PROPRIÉTÉ

NOM

ÉCHELLE | INVITÉS / NBR. MAX. D'INVITÉS | COÛT EN RÉPUT.

MOBILE (PRÉCISER COMMENT) / FIXE (PRÉCISER OÙ)

AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATIONS (SUITE)

NOTES

Si, et seulement si, vous êtes lanceur de sorts, vous aurez aussi besoin de la carte suivante et des cartes de sorts de la page suivante. N'imprimez ces pages que si vous en avez vraiment besoin !

LANCEUR DE SORTS

☐ MIRACLES ☐ SORCELLERIE (MAGICIEN) ☐ SORCELLERIE (ENSORCELEUR) ☐ SORCELLERIE (FÉE)

NIVEAU DE LANCEUR

_____

POINTS DE SORTS

_____ / _____
ACTUELS TOTAUX

BONUS D'INCANTATION

_____ = _____ + _____ + _____ _____
TOTAL RANGS MOD. INT MOD. DIVERS *MARGES DE CRITIQUE*

SORTS CONNUS

_____ / _____ = _____ + _____ + _____
SORTS CONNUS MAXIMUM RANGS D'INCANTATION VALEUR DE SAG MOD. DIVERS

SORTS CONNUS : _____

DD DE SAUVEGARDE DES SORTS LANCÉS

_____ = 10 + _____ + _____ + _____
TOTAL MOD. CHA DONS DE MAGIE MOD. DIVERS

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

SORT PAGE

NOM

NIVEAU / ÉCOLE

TEMPS D'INCANTATION

PORTÉE

ZONE D'EFFET

DURÉE

JET DE SAUVEGARDE

COÛT EN RÉPUTATION

EFFET

Consignez sur cette page les capacités de votre Race (et éventuel Talent) et de votre Spécialité qui ne se résument pas à un don, une posture ou une manœuvre.

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

CAPACITÉ D'ORIGINE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR ☐ SPÉCIALITÉ ☐ RACE OU TALENT

EFFET

Consignez sur cette page les capacités de votre Classe qui ne se résument pas à un don, une posture ou une manœuvre.

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

CAPACITÉ DE CLASSE PAGE

NOM

CLASSE / NIVEAU

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

DON PAGE

NOM

☐ BASES DU COMBAT ☐ COMBAT EN MÊLÉE ☐ COMBAT À DISTANCE ☐ COMBAT À MAINS NUES

☐ CHANCE ☐ SECRET ☐ ÉQUIPEM. ☐ COMP.

☐ ETHNIQUE ☐ MAGIE ☐ STYLE ☐ TERRAIN

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

MANŒUVRE PAGE

NOM

TYPE

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET

POSTURE

PAGE

NOM

CONFÉRÉ PAR

EFFET