



NOM

Culture héroïque

Avantage culturel

Vocation

Âge

Garant

Voie de l'Ombre

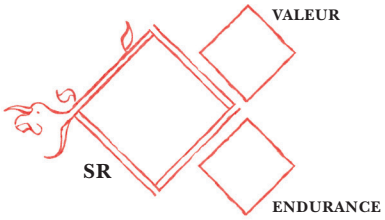
Niveau de vie

Trésor

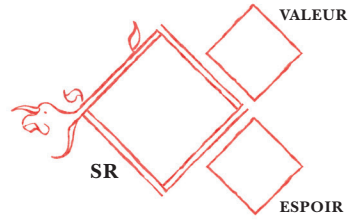
Particularités

Défauts

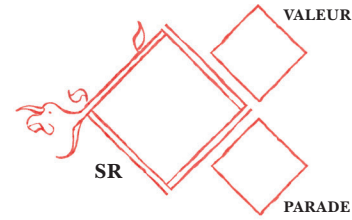
### CORPS



### COEUR



### ESPRIT



### COMPÉTENCES

- Présence ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Athlétisme ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Vigilance ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chasse ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chant ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Artisanat ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Inspiration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Voyage ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Intuition ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Soins ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Courtoisie ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Art de la guerre ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Persuasion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Discrétion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Inspection ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Exploration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Énigmes ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Connaissances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### COMPÉTENCES DE COMBAT

- Arcs ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Épées ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Haches ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Lances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### RÉCOMPENSES

VAILLANCE



### VERTUS

SAGESSE



### ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts Blessure Charge Notes


### ARMURE

Protection Charge

Casque

BOUCLIER

Parade Charge

--	--	--	--

POINTS D'AVENTURE    POINTS DE PROGRESSION    POINTS DE COMMUNAUTÉ

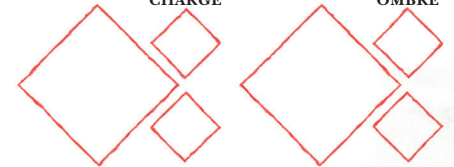


ENDURANCE ACTUELLE

ESPOIR ACTUEL

CHARGE

OMBRE



FATIGUE

SÉQUELLES

### ÉTATS

- Épuisé
- Mélancolique
- Blessé

Blessure

### ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

# L'ANNEAU UNIQUE



Culture héroïque

Avantage culturel

Vocation

Âge

Niveau de vie

Garant

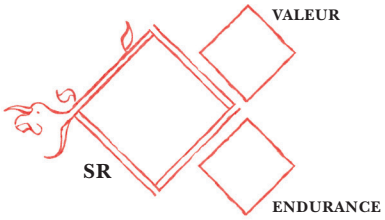
Voie de l'Ombre

Trésor

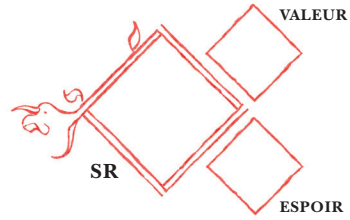
Particularités

Défauts

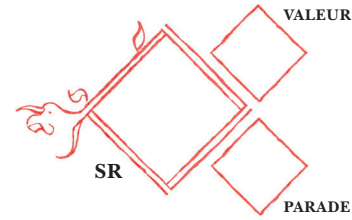
### CORPS



### COEUR



### ESPRIT



### COMPÉTENCES

- Présence ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Athlétisme ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Vigilance ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chasse ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chant ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Artisanat ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Inspiration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Voyage ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Intuition ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Soins ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Courtoisie ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Art de la guerre ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Persuasion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Discrétion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Inspection ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Exploration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Énigmes ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Connaissances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### COMPÉTENCES DE COMBAT

- Arcs ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Épées ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Haches ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Lances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### RÉCOMPENSES

VAILLANCE



### VERTUS

SAGESSE



### ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts Blessure Charge Notes


### ARMURE

Protection Charge

Casque

BOUCLIER

Parade Charge

POINTS D'AVENTURE    POINTS DE PROGRESSION    POINTS DE COMMUNAUTÉ

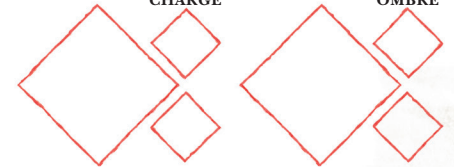


ENDURANCE ACTUELLE

ESPOIR ACTUEL

CHARGE

OMBRE



FATIGUE

SÉQUELLES

### ÉTATS

- Épuisé
- Mélancolique
- Blessé

Blessure

### ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

NOM

Culture héroïque

Avantage culturel

Vocation

Âge

Garant

Voie de l'Ombre

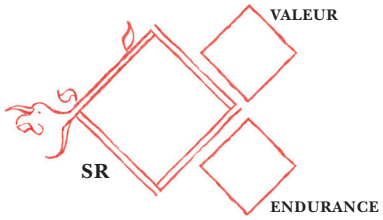
Niveau de vie

Trésor

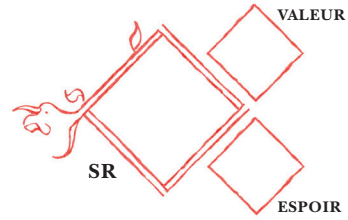
Particularités

Défauts

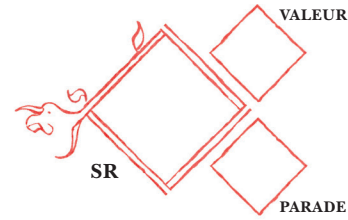
### CORPS



### COEUR



### ESPRIT



### COMPÉTENCES

- Présence ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Athlétisme ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Vigilance ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chasse ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Chant ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Artisanat ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Inspiration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Voyage ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Intuition ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Soins ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Courtoisie ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Art de la guerre ◇◇◇◇◇◇◇◇

- Persuasion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Discrétion ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Inspection ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Exploration ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Énigmes ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Connaissances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### COMPÉTENCES DE COMBAT

- Arcs ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Épées ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Haches ◇◇◇◇◇◇◇◇
- Lances ◇◇◇◇◇◇◇◇

### RÉCOMPENSES

VAILLANCE



### VERTUS

SAGESSE



### ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts Blessure Charge Notes


ARMURE

Protection Charge

Casque

BOUCLIER

Parade Charge

--	--	--

POINTS D'AVENTURE    POINTS DE PROGRESSION    POINTS DE COMMUNAUTÉ



ENDURANCE ACTUELLE

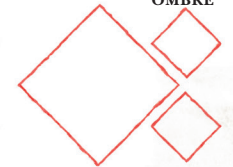
ESPOIR ACTUEL

CHARGE

OMBRE



FATIGUE



SÉQUELLES

### ÉTATS

- Épuisé
- Mélancolique
- Blessé

Blessure

### ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

# L'ANNEAU UNIQUE

**CARNET DE ROUTE**

Année \_\_\_\_\_

Saison \_\_\_\_\_

Départ de \_\_\_\_\_

Destination \_\_\_\_\_

Durée du voyage \_\_\_\_\_

**La compagnie**

Nom	Rôle de Voyage	Fatigue du Voyage
_____	_____	□□□□□□□□
_____	_____	□□□□□□□□
_____	_____	□□□□□□□□
_____	_____	□□□□□□□□
_____	_____	□□□□□□□□
_____	_____	□□□□□□□□

**poneys et chevaux**

Nom	Vigueur
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**JOURNAL**

**ITINÉRAIRE**



**L'ANNEAU  
UNIQUE**

**ÉVÉNEMENT 1**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_

**ÉVÉNEMENT 2**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_

**ÉVÉNEMENT 3**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_

**ÉVÉNEMENT 4**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_

**ÉVÉNEMENT 5**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_

**ÉVÉNEMENT 6**

Cible \_\_\_\_\_

Événement \_\_\_\_\_

Conséquence \_\_\_\_\_