

NOM

Culture héroïque

Avantage culturel

Vocation

Âge

Niveau de vie

Garant

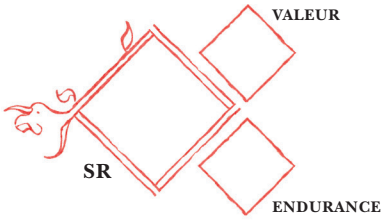
Voie de l'Ombre

Trésor

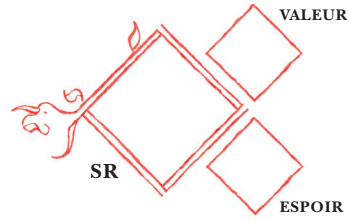
Particularités

Défauts

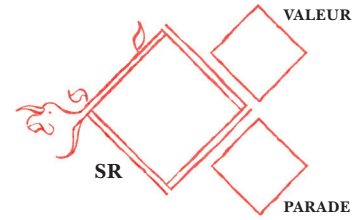
CORPS



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

POINTS D'AVENTURE POINTS DE PROGRESSION POINTS DE COMMUNAUTÉ

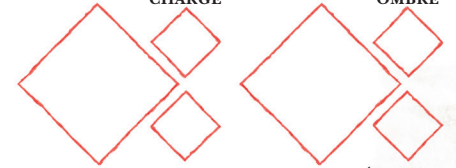


ENDURANCE ACTUELLE

ESPOIR ACTUEL

CHARGE

OMBRE



FATIGUE

SÉQUELLES

ÉTATS

- Épuisé
- Mélancolique
- Blessé

Blessure

ÉQUIPEMENT DE VOYAGE

ATTIRAIL DE GUERRE

Dégâts Blessure Charge Notes

ARMURE

Protection Charge

Casque

BOUCLIER

Parade Charge

L'ANNEAU UNIQUE