

Archétype et compétences

Surligner dans le tableau les compétences choisies.

Archétypes	Compétences				
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Soldat	Discipline	Ivresse de la victoire	Utilisation de bouclier	Armure lourde	Brise bouclier
Commandant	Cri de bataille	Lire & écrire	Sous-officier	Armure lourde	Commandement
Eclaireur	Armure intermédiaire	Armes de tir	Forestier	Obstination	Dissimulation
Roublard	Crochetage & vol à la tire	Lire & écrire	Dissimulation	Forestier	1 compétence de rang 1 à 3 au choix (Sauf Le don)
Le don	Méditation	Lire & écrire	Pratique de la magie	Endurance magique	Débrider la magie
Clerc	Profanation	Lire & écrire	Ordonné	Consécration	Grand sacrifice
Médecin	Premier secours	Lire & écrire	Médecin de bataille	Chirurgien	Greffe
Notable	Ressource supplémentaire	Lire & écrire	Métier	Héritier	Négociant

Séquelles de guerre

● Miraculé (blanc)	Vous êtes miraculé. Aucun malus
● Amputé (jaune)	Vous avez perdu le membre touché. (ou tiré au dé)
● Blessé de guerre (violet)	Votre personnage devient boiteux et ne peut plus courir.
● Mort (rouge)	Votre personnage est définitivement mort.

Nom du joueur	
Nom du Personnage	
Faction	
Archétype et Guilde	
Rang de guilde	
Information	

Nom du joueur	
Nom du Personnage	
Faction	
Archétype et Guilde	
Rang de guilde	
Information	

Archétype et compétences

Surligner dans le tableau les compétences choisies.

Archétypes	Compétences				
Soldat	Discipline	Ivresse de la victoire	Utilisation de bouclier	Armure lourde	Brise bouclier
Commandant	Cri de bataille	Lire & écrire	Sous-officier	Armure lourde	Commandement
Eclaireur	Armure intermédiaire	Armes de tir	Forestier	Obstination	Dissimulation
Roublard	Crochetage & vol à la tire	Lire & écrire	Dissimulation	Forestier	1 compétence de rang 1 à 3 au choix (Sauf Le don)
Le don	Méditation	Lire & écrire	Pratique de la magie	Endurance magique	Débrider la magie
Clerc	Profanation	Lire & écrire	Ordonné	Consécration	Grand sacrifice
Médecin	Premier secours	Lire & écrire	Médecin de bataille	Chirurgien	Greffe
Notable	Ressource supplémentaire	Lire & écrire	Métier	Héritier	Négociant

Séquelles de guerre

Miraculé (blanc)	Vous êtes miraculé. Aucun malus
● Amputé (jaune)	Vous avez perdu le membre touché. (ou tiré au dé)
● Blessé de guerre (violet)	Votre personnage devient boiteux et ne peut plus courir.
● Mort (rouge)	Votre personnage est définitivement mort.