Sauvegarde Temporelle 1.1

I. Partie

Communauté: **Date:**

Menace: **Page du marque-page:**

Terrain:

Aide et support

Important
Copier l'ID des cartes permet de différencier celles avec le même ### ou #

II. Objets de Quête et Mappemonde

Objectifs *(entourer)*: 009 045 101 102 103 004 105 **Espoirs** *(non bloqués)* 049 x 099 x

Quêtes secondaires: *écrire le* ### (+ID) *dans la partie Note pour chaque quête du Feuillet Citadelle*

Mappemonde: *copier les* ### *des cartes sur la carte du feuillet Citadelle correspondant.*

Le reste: *Lister les cartes restantes en indiquant leur* ### *ou* # *(chiffre romain)* (+ID).

III. Inventaires

Cartes Bourse: *Lister les cartes de chaque joueur en donnant le* ### *ou* # (+ID).

Cartes Bloquées *Faire un trait de séparation, écrire Bloquées et lister les cartes Bloquées de chaque joueur.*

Arthen	Brooks	Casek	Denhom

IV. Cartes Bannies

Trier puis lister

IV. Decks d'Actions

Arthen (H/F)	**Brooks** (H/F)	**Casek** (H/F)	**Denhom** (H/F)
PV:	PV:	PV:	PV:

Indiquer pour chaque carte si elle est dans sa Pioche, sa Défausse, sa Main, Bloquée. Rayer si rangée.

Anticipation ( )	Anticipation ( )	Anticipation ( )	Anticipation ( )
Débrouillardise ( )	Débrouillardise ( )	Débrouillardise ( )	Débrouillardise ( )
Détermination ( )	Détermination ( )	Détermination ( )	Détermination ( )
Fortitude ( )	Fortitude ( )	Fortitude ( )	Fortitude ( )
Fuite ( )	Fuite ( )	Fuite ( )	Fuite ( )
Inspiration ( )	Inspiration ( )	Inspiration ( )	Inspiration ( )
Intuition ( )	Intuition ( )	Intuition ( )	Intuition ( )
Pas de course ( )	Pas de course ( )	Pas de course ( )	Pas de course ( )
Réflexion ( )	Réflexion ( )	Réflexion ( )	Réflexion ( )
S'économiser ( )	S'économiser ( )	S'économiser ( )	S'économiser ( )
S'exposer ( )	S'exposer ( )	S'exposer ( )	S'exposer ( )
Second souffle ( )	Second souffle ( )	Second souffle ( )	Second souffle ( )
Touche-à-tout ( )	Touche-à-tout ( )	Touche-à-tout ( )	Touche-à-tout ( )
Tout donner ( )	Tout donner ( )	Tout donner ( )	Tout donner ( )
Vigilance ( )	Vigilance ( )	Vigilance ( )	Vigilance ( )

Attribuer les Compétences X aux joueurs A/B/C/D, puis leur position (Pioche/Défausse/Main/Bloquée).

L'art de la guer. (/)	Autorité (/)	Savoir arcani. (/)	Furtivité (/)
Endurance (/)	Assaut Impla. (/)	Abnégation (/)	Crochetage (/)
Parade (/)	Résolution (/)	Décharge arc. (/)	Tir précis (/)
Chercher la faille (/)	Aux aguets (/)	Drain d'énergie (/)	Frappe sourn. (/)
Forgeron (/)	Renfort (/)	Sphère protect. (/)	Acrobatie (/)
Fin tacticien (/)	Eloquence (/)	Sommeil répar. (/)	Appât du gain (/)

Lister les compétences Avancées (nom) et Réflexes (ID) de chaque joueur + (Pioche/Défausse/Main/Bloquée).

Cartes Bannies

(suite)

Pour reprendre la partie, parcourir la fiche dans l'ordre et chercher les cartes listées.

*Designed by **Saturnik**. Graphic elements belong to **Serious Poulp**. Cannot be sold.*