

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

ARCHETYPE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur Courage

Sagesse Foi

Léger Sérieux (-2) Grave (-5) Fatal (-10)

Test de Trait pur : Trait+Vertu+1d10

Test de Talent : Trait+Talent+1d10

Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR LA VOIX

LE COURAGE LE CORPS

LA SAGESSE L'ESPRIT

Interaction	Spécialisation	Niveau
Baratin (Po)		<input type="text"/>
Commandement (Po)		<input type="text"/>
Diplomatie (Em)		<input type="text"/>
Discours (Po)		<input type="text"/>
Étiquette (Es)		<input type="text"/>
Intimidation (Pu)		<input type="text"/>
Marchandage (Po)		<input type="text"/>
Séduction (Em)		<input type="text"/>

Arts	Spécialisation	Niveau
Arts du cirque (Ag)		<input type="text"/>
Arts des formes (Is)		<input type="text"/>
Arts graphiques (Is)		<input type="text"/>
Arts littéraires* (Es)		<input type="text"/>
Arts de scène (Em)		<input type="text"/>

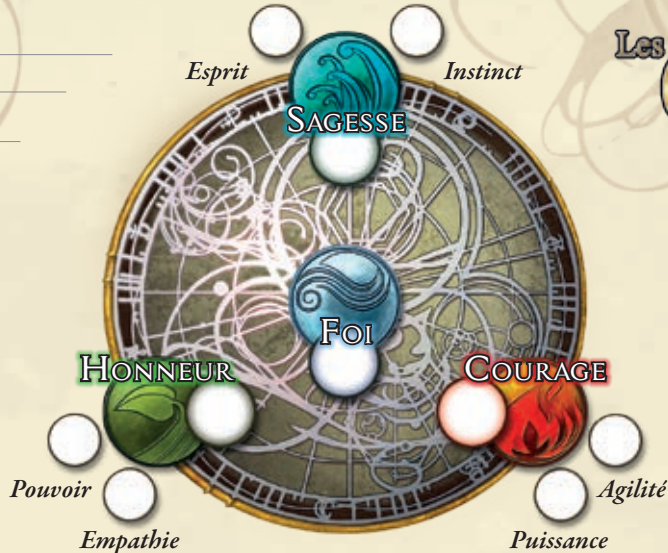
Artisanats	Spécialisation	Niveau
Arts domestiques (Es)		<input type="text"/>
Haut-Art* (Po)		<input type="text"/>
Herboristerie* (Es)		<input type="text"/>
Manufacture* (Ag)		<input type="text"/>
Travail des métaux* (Ag)		<input type="text"/>
Travail du bois* (Ag)		<input type="text"/>
Travail rural* (Es)		<input type="text"/>

Combat	Spécialisation	Niveau
Archerie (Is)		<input type="text"/>
Armes de jet (Is)		<input type="text"/>
Armes lourdes* (Es)		<input type="text"/>
Armes de mêlée (Pu)		<input type="text"/>
Impulseurs (Is)		<input type="text"/>
Corps à corps (Pu)		<input type="text"/>
Esquive (Ag)		<input type="text"/>
Tactique (Es)		<input type="text"/>

Adresse	Spécialisation	Niveau
Athlétisme (Pu)		<input type="text"/>
Escalade (Ag)		<input type="text"/>
Évasion* (Ag)		<input type="text"/>
Furtivité (Is)		<input type="text"/>
Manipulation (Ag)		<input type="text"/>

Pilotage	Spécialisation	Niveau
Attelages* (Ag)		<input type="text"/>
Équitation (Em)		<input type="text"/>
Navigation* (Es)		<input type="text"/>
Vol* (Ag)		<input type="text"/>

Les Chants de Loss



EXPERIENCE

Expérience totale Réserve

LEGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DETRESSE

(Sagesse+Esprit)X2

/

Abattu(e) [10 à 6] -2 en Interaction
Démoralisé(e) [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats & Perception (se cumule avec le malus Abattu(e))
En détresse [0 et moins] -2 à tous les Tests de Talents

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) : _____ Initiative (Ag+Is)/2 : _____

Armure (Protection totale) : _____

NIVEAUX DE SANTE

Léger Sérieux (-2) Grave (-5) Fatal (-10)

L'HONNEUR



LA VOIX

LE COURAGE



LE CORPS

LA SAGESSE



L'ESPRIT

Études	Spécialisation	Niveau
Archéologie* (Es)		<input type="text"/>
Artefacts* (Es)		<input type="text"/>
Physique du loss* (Es)		<input type="text"/>

Savoirs interdits	Spécialisation	Niveau
Conn. du Chant* (Es)		<input type="text"/>
Cultes proscrits* (Es)		<input type="text"/>
Savoirs Anciens* (Es)		<input type="text"/>

Spiritualité	Spécialisation	Niveau
Chamanisme* (Es)		<input type="text"/>
Méditation* (Es)		<input type="text"/>
Rituel* (Es)		<input type="text"/>

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Energie	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Vie	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>

Légendes 4, 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 6 et 10 : +1 case de blessure à tous les Niveaux de Santé

Légende 1

Légende 5

Légende 2

Légende 7

Légende 3

Légende 9

CHAMANISME

		Spécialisation	Niveau
Symbiose (Em)			<input type="checkbox"/>
Lien totémique (Po)			<input type="checkbox"/>

AVANTAGES

DEFAUTS

MATERIEL & EQUIPEMENT

Armures	Pr	Rés	Loc	Notes
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Pr = Protection Rés = Résistance Loc = Localisation (T = Tête, To = Torse, E = Épaules, B = Bras, J = Jambes, P = Pieds)

Armes	Dgs	Vit	Po	Notes
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Dgs = Dégâts Vit = Vitesse de l'arme Po = Portée

Equipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/>	qn	Bronze	<input type="checkbox"/>	ab	Argent	<input type="checkbox"/>	aa	Or	<input type="checkbox"/>	ao
---------	--------------------------	----	--------	--------------------------	----	--------	--------------------------	----	----	--------------------------	----

Monnaie : l'andris — 10qn = 1ab 10ab = 1aa 10aa = 1ao

Dépenser des XP (nat = niveau à atteindre)

- Vertus : IMPOSSIBLE
- Trait : nat x5xp - >10 : nat x10xp (max 15)
- Talent : nat x1xp - >10 : nat x3xp (max 15) - nouveau Talent : 2xp
- Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/Spécialisation du Talent
- Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5 xp - Rang 3 10 xp - Rang 5 15 xp - Rang 7 20 xp - Rang 9 25 xp
- Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage - Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp/niveau
- Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut - Diminuer un niveau de Défaut : 4xp/niveau
- Nouvel Archétype : 40xp
- Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau : nat x5xp
- Sphère de Chant : nat x5xp - >10 : nat x10xp (max 15)
- Aspect du Chant : nat x2xp - >10 : nat x5xp (max 15)
- Pouvoir chamanique : nat x2xp - >10 : nat x5xp (max 15)