

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____



EXPERIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu e (10 à 6) -2 en interaction En détresse (0 et moins) -2 à tous les Tests de Talents
Démoralisé e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
Se cumule avec le malus Abattu e.

INSPIRATIONS

Honneur Courage

 Sagesse Foi

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX

AFFINITE

LE COURAGE CORPS

AFFINITE

LA SAGESSE ESPRIT

AFFINITE

Interaction

Spécialisation Niveau

Baratin (Po)
 Commandement (Po)
 Diplomatie (Em)
 Discours (Po)
 Étiquette (Es)
 Intimidation (Pu)
 Marchandage (Po)
 Séduction (Em)

Combat

Spécialisation Niveau

Archerie (Is)
 Armes de jet (Is)
 Armes lourdes* (Es)
 Armes de mêlée (Pu)
 Impulseurs (Is)
 Corps à corps (Pu)
 Esquive (Ag)
 Tactique (Es)

Sciences

Spécialisation Niveau

Chimie* (Es)
 Électricité* (Es)
 Géologie* (Es)
 Ingénierie* (Es)
 Médecine (Es)
 Physique* (Es)
 Zoologie (Es)

Arts

Spécialisation Niveau

Arts du cirque (Ag)
 Arts des formes (Is)
 Arts graphiques (Is)
 Arts littéraires* (Es)
 Arts de scène (Em)

Adresse

Spécialisation Niveau

Athlétisme (Pu)
 Escalade (Ag)
 Évasion* (Ag)
 Furtivité (Is)
 Manipulation (Ag)

Connaissances

Spécialisation Niveau

Bureaucratie* (Po)
 Folklore (Es)
 Géographie* (Es)
 Histoire* (Es)
 Linguistique* (Es)
 Soins des animaux (Em)
 Survie (Is)

Artisanats

Spécialisation Niveau

Arts domestiques (Es)
 Haut-Art* (Po)
 Herboristerie* (Es)
 Manufacture* (Ag)
 Travail des métaux* (Ag)
 Travail du bois* (Ag)
 Travail rural* (Es)

Pilotage

Spécialisation Niveau

Attelages* (Ag)
 Équitation (Em)
 Navigation* (Es)
 Vol* (Ag)

Perceptions

Spécialisation Niveau

Corchetage* (Ag)
 Fouille (Is)
 Lecture sur les lèvres* (Is)
 Orientation (Is)
 Pister (Is)
 Psychologie (Em)
 Vigilance (Is)

LA FOI ÂME

AFFINITE

Études

Spécialisation Niveau

Archéologie* (Es)
 Artefacts* (Es)
 Physique du loss* (Es)

Savoirs interdits

Spécialisation Niveau

Conn. du Chant* (Es)
 Cultes proscrits* (Es)
 Savoirs Anciens* (Es)

Spiritualité

Spécialisation Niveau

Chamanisme* (Es)
 Méditation* (Es)
 Rituel* (Es)

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dès que l'Artisan emploie un talent d'Art/Artisanat qu'il connaît pour réaliser ou estimer une œuvre. Une Augmentation Gratuite à tout talent social pour influencer le spectateur à travers son œuvre, par un message ou émotion liée à l'œuvre/la performance. L'effet est contextuel.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'Artisan peut incruster dans l'œuvre qu'il est en train de créer une inspiration qui affecte son public pour une Scène. Les spectateurs gagnent une Augmentation Gratuite pour un Test d'un type d'action que le joueur aura choisi. Il faut seulement préciser quel type d'action est affecté. Cible 20 personnes max. Ne fonctionne qu'une fois par œuvre.

Légende 2

Une Augmentation dans tous les Tests sociaux vis-à-vis des gens faisant partie du public ou des admirateurs de l'Artisan et de ses œuvres.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite à tous les Tests d'Art ou d'Artisanat du personnage, tant qu'il les connaît, pour réaliser ou estimer une œuvre. Cette seconde Augmentation se cumule à celle rang 1.

Légende 3

L'Artisan choisit un talent d'Art ou d'Artisanat : il peut décider de réaliser une œuvre de Grande Qualité, sans avoir besoin de faire de Test, en étant assuré d'une réussite dans sa création. Mis à part sa valeur, l'œuvre ne dispose d'aucune qualité supplémentaire.

Légende 9

L'Artisan est si connu que chacune de ses créations est considérée comme un chef-d'œuvre. Toute création de l'Artisan est désormais considérée comme de Grande Qualité, pour sa valeur financière, sans besoin de faire un Test d'Art ou d'Artisanat. En cas de Test, ses Augmentations sont décalées d'un rang supérieur (un 15 réussi compte comme un 20).

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	

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"/>	

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

Équipement

Richesses

Quadrans ON Bronze AB Argent AA Or AD
 Monnaie : 1 andri = 10 gn = 1 ab = 10 ab = 1 aa = 10 aa = 1 ad

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x xp — >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

Gravité Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Courage, le Capitaine peut, pour la durée d'une Scène, « prêter » son (niveau d'un talent de Combat -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se battant avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes. Il perd 2 points à son niveau de talent pour toute la durée de la Scène.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.

Légende 7

Une seconde Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique. Celles-ci s'additionnent donc à l'Augmentation de rang 1.

Légende 3

Les sbires aux côtés du Capitaine sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4), tant qu'ils combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum.

Légende 9

Le Capitaine est si connu que, quand il apparaît sur un champ de bataille, tous les officiers, commandants et stratèges adverses de moins de 7 de Légende sont intimidés et anticipent leur défaite. Ils font tous leurs Tests de talent de Tactique, Commandement et Armes lourdes en subissant une Augmentation à la difficulté.

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)

Lien totémique (Po)

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures	Pr	Rés	Loc	Notes

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

Armes	Dgs	Vit	Po	Notes

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

Équipement

Richesses

Quadrans Or Bronze Argent Or

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

- nat = niveau à atteindre
- Vertus : IMPOSSIBLE
- Trait : nat x3xp → >10 ; nat x10xp (max 15)
- Talent : nat x3xp → >10 ; nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
- Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
- Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
- Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
- Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
- 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 chamannique : nat x3xp → >10 ; nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) x2

Abattu e (10 à 6) -2 en interaction
En détresse (0 et moins) -2 à tous les Tests de Talents
Démoralisé e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
Se cumule avec le malus Abattu e.

INSPIRATIONS

Honneur Courage

Sagesse Foi

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX AFFINTE LE COURAGE CORPS AFFINTE LA SAGESSE ESPRIT AFFINTE

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"/>

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="text"/>
Électricité* (Es)	<input type="text"/>
Géologie* (Es)	<input type="text"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="text"/>
Médecine (Es)	<input type="text"/>
Physique* (Es)	<input type="text"/>
Zoologie (Es)	<input type="text"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="text"/>
Folklore (Es)	<input type="text"/>
Géographie* (Es)	<input type="text"/>
Histoire* (Es)	<input type="text"/>
Linguistique* (Es)	<input type="text"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="text"/>
Survie (Is)	<input type="text"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="text"/>
Fouille (Is)	<input type="text"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="text"/>
Orientation (Is)	<input type="text"/>
Pister (Is)	<input type="text"/>
Psychologie (Em)	<input type="text"/>
Vigilance (Is)	<input type="text"/>

LA FOI ÂME AFFINTE

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"/>

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)



EXPERIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit)x2

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

INSPIRATIONS

Honneur

Sagesse

Courage

Foi

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

Léger

Sérieux (-2)

Grave (-5)

Fatal (-10)

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR: VOIX

AFFINTE

LE COURAGE: CORPS

AFFINTE

LA SAGESSE: ESPRIT

AFFINTE

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"/>

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"/>

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="text"/>
Électricité* (Es)	<input type="text"/>
Géologie* (Es)	<input type="text"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="text"/>
Médecine (Es)	<input type="text"/>
Physique* (Es)	<input type="text"/>
Zoologie (Es)	<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"/>

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"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="text"/>
Folklore (Es)	<input type="text"/>
Géographie* (Es)	<input type="text"/>
Histoire* (Es)	<input type="text"/>
Linguistique* (Es)	<input type="text"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="text"/>
Survie (Is)	<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"/>

Pilotage

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

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="text"/>
Fouille (Is)	<input type="text"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="text"/>
Orientation (Is)	<input type="text"/>
Pister (Is)	<input type="text"/>
Psychologie (Em)	<input type="text"/>
Vigilance (Is)	<input type="text"/>

LA FOI ÂME

AFFINTE

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 pros crits* (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 Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel. Une Augmentation Gratuite à tout Test des talents de Symbiose et Lien totémique.

Légende 5

En dépensant 2 Inspirations de Foi et en mettant en scène un rituel, le Chaman peut, pour la durée d'une Scène, inspirer les participants en leur offrant une Augmentation Gratuite à toute forme de Test, lié à une unique Vertu. Les participants pourront employer cette Augmentation Gratuite pour un Test d'Action liés à cette Vertu. Cet effet ne peut affecter que dix personnes à la fois.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite dans tous les Talents de Sciences liés au milieu naturel, à la flore et à la faune, ou pour l'emploi de remèdes naturels et des effets médicaux des plantes.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel. Une Augmentation Gratuite à tout Test des talents de Symbiose et Lien totémique. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de rang 1.

Légende 3

Le Chaman a un lien fort avec un totem dont il peut tirer inspiration. Il lui permet une fois par Episode de disposer d'un talent choisi à l'avance et en relation avec le totem (quel que soit le talent, pourvu qu'il reste cohérent avec l'accord du meneur de jeu), au rang 8, pour un unique Test de Talent.

Légende 9

Une créature de Loss, en rapport avec le totem du Chaman, devient désormais son compagnon et le suit partout, répondant à son appel dans un délai d'un Instant à une Scène, comme pour le pouvoir de Lien Totémique de Rang 5. Cette créature est de Légende 7. Si elle vient à mourir, une autre créature la remplacera dans un délai d'un à deux Épisodes.

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)

Lien totémique (Po)

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
<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"/>	
<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

Équipement

Richesses

Quadrans Or Bronze Argent Or

Monnaie : 1andri = 10gn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

- nat = niveau à atteindre
- Vertus : IMPOSSIBLE
- Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
- Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
- Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
- Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 1b xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
- Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
- Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
- 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) x2

Abattu e [0 à 6] -2 en interaction En détresse [0 et moins] -2 à tous les Tests de Talents
Démoralisé e [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats et Perception
Se cumule avec le malus Abattu e.

INSPIRATIONS

Honneur Courage
Sagesse Foi

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX

AFFINTE

LE COURAGE CORPS

AFFINTE

LA SAGESSE ESPRIT

AFFINTE

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"/>

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="text"/>
Électricité* (Es)	<input type="text"/>
Géologie* (Es)	<input type="text"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="text"/>
Médecine (Es)	<input type="text"/>
Physique* (Es)	<input type="text"/>
Zoologie (Es)	<input type="text"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="text"/>
Folklore (Es)	<input type="text"/>
Géographie* (Es)	<input type="text"/>
Histoire* (Es)	<input type="text"/>
Linguistique* (Es)	<input type="text"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="text"/>
Survie (Is)	<input type="text"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="text"/>
Fouille (Is)	<input type="text"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="text"/>
Orientation (Is)	<input type="text"/>
Pister (Is)	<input type="text"/>
Psychologie (Em)	<input type="text"/>
Vigilance (Is)	<input type="text"/>

LA FOI ÂME

AFFINTE

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 Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation Gratuite aux Tests d'Aspect du Chant de Loss que le joueur aura déterminé parmi les trois Aspects (Éveil, Création, Harmonie) de l'une des trois Sphères : Gravité, Énergie, et Vie. Ce choix est définitif, et l'Aspect choisi ne s'applique qu'à une Sphère.

Légende 5

En dépensant une Inspiration de Foi, le Chanteur de Loss peut déclencher de manière instantanée (deux points d'action de combat) un Chant de Loss, sans aucune Augmentation supplémentaire à subir ni aucun doublement de contrecoup de l'Écho.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite pour les Tests de contrecoups de l'Écho du Chant de Loss.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite aux Tests d'Aspect du Chant de Loss que le joueur aura déterminé parmi les trois Aspects (Éveil, Création, Harmonie) de l'une des trois Sphères : Gravité, Énergie, et Vie. Ce peut être une seconde Augmentation dans le même Aspect que celui de rang 1, s'y additionnant donc. Ce choix est définitif.

Légende 3

Le Chanteur de Loss peut désormais user des talents du Chant de manière discrète, en murmurant, tant qu'il ne tente pas d'Exploits. Les pouvoirs du Chant affectant directement le corps, comme ceux de la Vie, permettent de blesser ou tuer d'un simple murmure. Le murmure peut être entendu (Test diff 25). Si le joueur a l'avantage «Chant discret», il devient inaudible.

Légende 9

Le Chanteur choisit une Sphère de Chant entre Gravité, Énergie ou Vie. Désormais, et une fois par Épisode, pour le coût d'une Inspiration de Foi, il peut doubler tous les effets qu'il aura choisis pour un Test de Chant. Durée, portée, effets et dommages, tout ce qui peut être doublé l'est, mais pas les contrecoups de l'Écho.

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)

Lien totémique (Po)

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures Pr Rés Loc Notes

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

Armes Dgs Vit Po Notes

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

Équipement

Richesses

Quadran Or Bronze Argent Or

Monnaie : 1andri 10qn = 1ab 10ab = 1a 10aa = 1ao

Dépenser des XP

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

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu e (10 à 6) -2 en interaction
Démoralisé e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu e.

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR: VOIX

AFFINITE

LE COURAGE: CORPS

AFFINITE

LA SAGESSE: ESPRIT

AFFINITE

Interaction

Spécialisation Niveau

- Baratin (Po)
- Commandement (Po)
- Diplomatie (Em)
- Discours (Po)
- Étiquette (Es)
- Intimidation (Pu)
- Marchandage (Po)
- Séduction (Em)

Arts

Spécialisation Niveau

- Arts du cirque (Ag)
- Arts des formes (Is)
- Arts graphiques (Is)
- Arts littéraires* (Es)
- Arts de scène (Em)

Artisanats

Spécialisation Niveau

- Arts domestiques (Es)
- Haut-Art* (Po)
- Herboristerie* (Es)
- Manufacture* (Ag)
- Travail des métaux* (Ag)
- Travail du bois* (Ag)
- Travail rural* (Es)

Combat

Spécialisation Niveau

- Archerie (Is)
- Armes de jet (Is)
- Armes lourdes* (Es)
- Armes de mêlée (Pu)
- Impulseurs (Is)
- Corps à corps (Pu)
- Esquive (Ag)
- Tactique (Es)

Adresse

Spécialisation Niveau

- Athlétisme (Pu)
- Escalade (Ag)
- Évasion* (Ag)
- Furtivité (Is)
- Manipulation (Ag)

Pilotage

Spécialisation Niveau

- Attelages* (Ag)
- Équitation (Em)
- Navigation* (Es)
- Vol* (Ag)

Sciences

Spécialisation Niveau

- Chimie* (Es)
- Électricité* (Es)
- Géologie* (Es)
- Ingénierie* (Es)
- Médecine (Es)
- Physique* (Es)
- Zoologie (Es)

Connaissances

Spécialisation Niveau

- Bureaucratie* (Po)
- Folklore (Es)
- Géographie* (Es)
- Histoire* (Es)
- Linguistique* (Es)
- Soins des animaux (Em)
- Survie (Is)

Perceptions

Spécialisation Niveau

- Corchetage* (Ag)
- Fouille (Is)
- Lecture sur les lèvres* (Is)
- Orientation (Is)
- Pister (Is)
- Psychologie (Em)
- Vigilance (Is)

LA FOI: ÂME

AFFINITE

Études

Spécialisation Niveau

- Archéologie* (Es)
- Artefacts* (Es)
- Physique du loss* (Es)

Savoirs interdits

Spécialisation Niveau

- Conn. du Chant* (Es)
- Cultes proscrits* (Es)
- Savoirs Anciens* (Es)

Spiritualité

Spécialisation Niveau

- Chamanisme* (Es)
- Méditation* (Es)
- Rituel* (Es)

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests de Connaissance, de Sciences, ou d'Étude, ayant trait à l'analyse ou la compréhension des Artefacts et des secrets des Anciens, y compris leurs énigmes, mécanismes, pièges et architecture.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le chasseur d'Artefact peut s'assurer pour la durée d'une Scène, de faire fonctionner ou analyser un Artefact sans risque. En conjonction avec la capacité de Rang 2, un Chasseur d'Artefact peut activer correctement une machinerie Ancienne en s'assurant qu'elle ne va pas provoquer d'effets néfastes.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite à tout Test de Talent lié à une tentative d'utiliser ou mettre en fonction un Artefact. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact comprendra l'utilité ou le fonctionnement mais seulement qu'il parvient à bidouiller l'Artefact pour l'activer. Ce qui ne garantit pas que ce dernier fonctionne sans danger ou problèmes techniques.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Tests de Connaissance, de Sciences, ou d'Étude, ayant trait à l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de rang 1.

Légende 3

Le Chasseur d'Artefact sait à coup sûr, dès qu'il peut l'étudier, si un objet, un effet, ou des conséquences sur un lieu ou une personne sont liés aux Anciens. Certains Artefacts ont des effets sur leur environnement subtils et difficiles à interpréter ou laissent des traces sur des lieux et des personnes ; le Chasseur d'Artefact sait les reconnaître.

Légende 9

Le Chasseur d'Artefact peut désormais employer sans risque tout artefact similaire à un artefact qu'il a déjà pu étudier. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact peut traduire les informations de ces Artefacts, mais il est désormais capable de s'en servir sans Test de Talent, dès lors qu'il en a étudié un semblable auparavant.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
	<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"/>	
	<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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/>	Bronze	<input type="checkbox"/>	Argent	<input type="checkbox"/>	Or	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	--------	--------------------------	--------	--------------------------	----	--------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit)x2

Abattu.e (10 à 6) -2 en interaction En détresse (0 et moins) -2 à tous les Tests de Talents
 Démoralisé.e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu.e

INSPIRATIONS

Honneur

 Courage

 Sagesse

 Foi

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX AFFINTE

LE COURAGE CORPS AFFINTE

LA SAGESSE ESPRIT AFFINTE

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"/>

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="text"/>
Électricité* (Es)	<input type="text"/>
Géologie* (Es)	<input type="text"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="text"/>
Médecine (Es)	<input type="text"/>
Physique* (Es)	<input type="text"/>
Zoologie (Es)	<input type="text"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="text"/>
Folklore (Es)	<input type="text"/>
Géographie* (Es)	<input type="text"/>
Histoire* (Es)	<input type="text"/>
Linguistique* (Es)	<input type="text"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="text"/>
Survie (Is)	<input type="text"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="text"/>
Fouille (Is)	<input type="text"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="text"/>
Orientation (Is)	<input type="text"/>
Pister (Is)	<input type="text"/>
Psychologie (Em)	<input type="text"/>
Vigilance (Is)	<input type="text"/>

LA FOI ÂME AFFINTE

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 Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil

Création

Harmonie

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Santé

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat. Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.

Légende 5

En dépensant 2 Inspirations de Courage, et en se mettant en avant, face au danger, le Combattant peut faire ignorer à lui-même et à ses camarades et alliés proches et à portée de vue jusqu'à un maximum de 10 personnes (personnages des joueurs inclus), tout Test de Peur ou Terreur pour la durée d'une Scène entière.

Légende 2

Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme. Cette Augmentation s'ajoute à celle de rang 1.

Légende 3

+1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.

Légende 9

La Légende du Combattant est telle que quand il entre dans un combat ou une bataille, tous les adversaires de moins de 7 de Légende face à lui subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests de Talent de combat et leurs Tests de Peur, quand ils doivent se battre contre lui.

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)

Lien totémique (Po)

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
<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"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

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

Équipement

Richesses

Quadran OR Bronze AB Argent AA Or AD

Monnaie : 1 andri = 10 gn = 1 ab = 10 ab = 1 a = 10 aa = 1 ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp → >10 ; nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x3xp → >10 ; nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp → >10 ; nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu e [0 à 6] -2 en interaction
En détresse [0 et moins] -2 à tous les Tests de Talents
Démoralisé e [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus **Abattu e**.

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX

AFFINTE

LE COURAGE CORPS

AFFINTE

LA SAGESSE ESPRIT

AFFINTE

Interaction

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

Combat

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Arts

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

Adresse

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

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Artisanats

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

Pilotage

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

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI **ÂME**

AFFINTE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Blessure à tous les Niveaux de Santé

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite s'applique aux Tests de Combat.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le Dresseur peut, pour la durée d'une Scène, « prêter » son (niveau d'un Talent de Pilotage -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se trouvant à portée de sa vue, jusqu'à un maximum de dix personnes. Il perdra 2 points à son niveau de Talent de Pilotage pour toute la durée de la Scène.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser ou dresser un animal.

Légende 7

Une second Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite s'applique aux Tests de Combat. Celle-ci s'additionne donc à celle de Rang 1.

Légende 3

Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit en accord avec le MJ gagne +2 cases de blessure à tous ses Niveaux de Santé. Si la créature venait à mourir, le Dresseur devra, pour la remplacer, investir un Épisode à apprivoiser et dresser un autre animal et en faire son compagnon.

Légende 9

Le compagnon animal du Dresseur est désormais considéré comme une créature de Légende 7. Aussi un chien, un cheval, un griffon, ou tout autre animal familier devient une créature exceptionnelle. Si cette créature venait à mourir, il faudrait compter alors un à deux épisodes pour la remplacer.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/> 0N	Bronze	<input type="checkbox"/> 4B	Argent	<input type="checkbox"/> 4A	Or	<input type="checkbox"/> 4O
---------	-----------------------------	--------	-----------------------------	--------	-----------------------------	----	-----------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre

Vertus : IMPOSSIBLE

Trait : nat x5xp → >10 ; nat x10xp (max 15)

Talent : nat x5xp → >10 ; nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp

Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent

Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp

Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp

Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp

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 chamannique : nat x2xp → >10 ; nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)

INSPIRATIONS

Honneur

Courage

Sagesse

Foi

Honneur

Courage

Sagesse

Foi



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu.e [0 à 6] -2 en interaction
 Démoralisé.e [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu.e

MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

Léger

Sérieux (-2)

Grave (-5)

Fatal (-10)

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR: VOIX

AFFINITE

LE COURAGE: CORPS

AFFINITE

LA SAGESSE: ESPRIT

AFFINITE

Interaction

Spécialisation Niveau

- Baratin (Po)
- Commandement (Po)
- Diplomatie (Em)
- Discours (Po)
- Étiquette (Es)
- Intimidation (Pu)
- Marchandage (Po)
- Séduction (Em)

Arts

Spécialisation Niveau

- Arts du cirque (Ag)
- Arts des formes (Is)
- Arts graphiques (Is)
- Arts littéraires* (Es)
- Arts de scène (Em)

Artisanats

Spécialisation Niveau

- Arts domestiques (Es)
- Haut-Art* (Po)
- Herboristerie* (Es)
- Manufacture* (Ag)
- Travail des métaux* (Ag)
- Travail du bois* (Ag)
- Travail rural* (Es)

Combat

Spécialisation Niveau

- Archerie (Is)
- Armes de jet (Is)
- Armes lourdes* (Es)
- Armes de mêlée (Pu)
- Impulseurs (Is)
- Corps à corps (Pu)
- Esquive (Ag)
- Tactique (Es)

Adresse

Spécialisation Niveau

- Athlétisme (Pu)
- Escalade (Ag)
- Évasion* (Ag)
- Furtivité (Is)
- Manipulation (Ag)

Pilotage

Spécialisation Niveau

- Attelages* (Ag)
- Équitation (Em)
- Navigation* (Es)
- Vol* (Ag)

Sciences

Spécialisation Niveau

- Chimie* (Es)
- Électricité* (Es)
- Géologie* (Es)
- Ingénierie* (Es)
- Médecine (Es)
- Physique* (Es)
- Zoologie (Es)

Connaissances

Spécialisation Niveau

- Bureaucratie* (Po)
- Folklore (Es)
- Géographie* (Es)
- Histoire* (Es)
- Linguistique* (Es)
- Soins des animaux (Em)
- Survie (Is)

Perceptions

Spécialisation Niveau

- Corchetage* (Ag)
- Fouille (Is)
- Lecture sur les lèvres* (Is)
- Orientation (Is)
- Pister (Is)
- Psychologie (Em)
- Vigilance (Is)

Études

Spécialisation Niveau

- Archéologie* (Es)
- Artefacts* (Es)
- Physique du loss* (Es)

Savoirs interdits

Spécialisation Niveau

- Conn. du Chant* (Es)
- Cultes proscriés* (Es)
- Savoirs Anciens* (Es)

Spiritualité

Spécialisation Niveau

- Chamanisme* (Es)
- Méditation* (Es)
- Rituel* (Es)

LA FOI: ÂME

AFFINITE

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Talent de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées mais aussi pour traquer ou pister un individu, en milieu urbain uniquement.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'enquêteur peut forcer le respect à un maximum de dix PNJ autour de lui. Il gagne une Augmentation Gratuite dès qu'il s'agit de les commander, les intimider ou les convaincre. Les personnes sous l'effet de ce respect seront enclines à collaborer pour une durée d'une Scène. Cette Augmentation Gratuite ne se cumule pas avec la capacité de rang 2.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests sociaux visant à faire avouer la vérité à un suspect, par Intimidation, Baratin, Haut-Art, Discours, Psychologie, etc.

Légende 7

Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Talent de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées mais aussi pour traquer ou pister un individu, en milieu urbain uniquement. Elle se cumule donc à la capacité de rang 1.

Légende 3

L'Enquêteur peut déterminer, dans le cadre d'un interrogatoire ou d'un entretien quand son interlocuteur ment ou cache la vérité. Il ne peut savoir en quoi : il sait juste quand on lui ment ou cache la vérité. Il faut une Scène pour un premier entretien efficace. Ensuite, l'Enquêteur n'aura plus besoin que d'un Instant pour détecter le mensonge chez sa cible.

Légende 9

L'Enquêteur est une Légende ; il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité légale dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une enquête. On ne lui refusera ni entrée, ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Cela ne lui assure pas la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures	Pr	Res	Loc	Notes

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

Armes	Dgs	Vit	Po	Notes

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

Équipement

Richesses

Quadrans OR Bronze AB Argent AA Or AD

Monnaie : 1 andri = 10 gn = 1 ab = 10 ab = 1 aa = 10 aa = 1 ad

Dépenser des XP

- nat = niveau à atteindre
- Vertus : IMPOSSIBLE
- Trait : nat x5xp → >10 ; nat x10xp (max 15)
- Talent : nat x3xp → >10 ; nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
- Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
- Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
- Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
- Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
- 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 x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur
 Sageesse

Courage
 Foi

SAGESSE (Esprit / Instinct)
ÉRUDIT
FOI
HONNEUR (Pouvoir) | **COURAGE** (Agilité)
 Empathie | Puissance

EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

_____ / _____ (Sagesse + Esprit)x2
Abattu.e (0 à 6) -2 en interaction
Démoralisé.e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
Se cumule avec le malus Abattu.e

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 | **Test de Talent :** Trait+Talent+Id10 | **Talent avec * :** Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR (Pouvoir) VOIX (AFFINTE) | **LE COURAGE** (Agilité) CORPS (AFFINTE) | **LA SAGESSE** (Esprit) ESPRIT (AFFINTE)

Interaction

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

Arts

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

Artisanats

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

Combat

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

Adresse

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

Pilotage

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI (ÂME) (AFFINTE)

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil	<input type="checkbox"/>		
Création	<input type="checkbox"/>		
Harmonie	<input type="checkbox"/>		
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure et les péripéties des personnages en cours.

Légende 5

Pour deux Inspirations de Sagesse, l'Érudit peut puiser dans ses connaissances pour inspirer son auditoire au travers d'un récit, de leçons philosophiques ou d'expériences. Pour la Scène suivante, les personnes inspirées, jusqu'à un maximum de 10, gagnent deux points d'un Trait que l'Érudit a voulu inspirer. Lui-même ne peut profiter de cet avantage.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite à tout test de recherche et d'information quand l'Érudit fouille dans des archives, documentations et autres bibliothèques ou librairies.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure en cours. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de rang 1.

Légende 3

L'Érudit peut affirmer si le contenu d'une information culturelle ou scientifique dans un récit, un texte ou des documents dessinés, qu'il est en mesure de lire, est exact ou pas. Il ne peut savoir la nature de l'erreur s'il n'a pas lui-même les talents nécessaires, mais décode les erreurs et les omissions dans l'information qu'il reçoit.

Légende 9

L'Érudit est une sommité : il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité légale dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une enquête. On ne lui refusera ni entrée, ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Cela ne lui assure pas la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
	<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"/>	
	<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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/>	Bronze	<input type="checkbox"/>	Argent	<input type="checkbox"/>	Or	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	--------	--------------------------	--------	--------------------------	----	--------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp → >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x5xp → >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp → >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)

INSPIRATIONS

Honneur

Courage

Sagesse

Foi



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu.e [0 à 6] -2 en interaction
 Démoralisé.e [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu.e

MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait + Vertu + Id10 Test de Talent : Trait + Talent + Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX AFFINTE LE COURAGE CORPS AFFINTE LA SAGESSE ESPRIT AFFINTE

Interaction

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

Arts

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

Artisanats

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

Combat

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

Adresse

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

Pilotage

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI ÂME AFFINTE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer ou améliorer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cela implique que dès que le Génie est devant une machine ou en invente une, il dispose d'une Augmentation Gratuite. Cette capacité ne fonctionne pas avec les Artefacts.

Légende 5

Le Génie peut, en dépensant deux Inspirations de Sagesse, modifier, adapter, ou concevoir des outils, machines ou dispositifs aptes à fournir une aide à un groupe de dix personnes au maximum. Ceux-ci gagnent pour la durée d'une Scène une Augmentation Gratuite à un Talent lié aux dispositifs bricolés. La création de ces bricolages demande entre un Instant et une Scène.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite pour réparer, saboter ou mettre en fonction un dispositif mécanique en situation d'urgence. Cette augmentation s'applique uniquement dans les cas où le personnage est en situation critique ou d'urgence.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer ou améliorer un dispositif mécanique ou une machinerie. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de Rang 1 avec les mêmes limites.

Légende 3

Le Génie peut comprendre l'utilité ou la destination d'un dispositif inconnu si tant est que ce qu'il observe n'est pas un Artefact. Le génie ne peut pas au premier regard savoir comment cela fonctionne : il lui faudra l'étudier en détail. Cependant, il saura à quoi cela sert, même si ça n'a aucune espèce d'évidence à première vue.

Légende 9

Le Génie est si connu que chacune de ses inventions est vue comme légendaire. Toute invention du Génie est considérée comme de Grande Qualité sans qu'il ait besoin de faire un Test de Sciences ou d'Artisanat. En cas de Test, ses Augmentations sont décalées d'un rang supérieur (un 15 réussi compte comme un 20).

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
	<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"/>	
	<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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/> ON	Bronze	<input type="checkbox"/> AB	Argent	<input type="checkbox"/> AA	Or	<input type="checkbox"/> AD
---------	-----------------------------	--------	-----------------------------	--------	-----------------------------	----	-----------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

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

L'HONNEUR: VOIX

AFFINITE

LE COURAGE: CORPS

AFFINITE

LA SAGESSE: ESPRIT

AFFINITE

Interaction

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

Arts

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

Artisanats

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

Combat

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

Adresse

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

Pilotage

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI: ÂME

AFFINITE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Sagesse

Légende 1

Une Augmentation Gratuite pour les Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'un tir canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Les capacités s'appliquent à tous les navires.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite dans tout Test visant à estimer qualité et valeur de l'équipement de marine ou des navires. Permet aussi d'évaluer la compétence et l'état de l'équipage, de ses officiers et capitaines.

Légende 3

Le Navigateur peut faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans réduction des performances du navire. Bien sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, c'est tout à fait possible.

Légende 5

En dépensant 2 points d'Inspiration de Sagesse et en prenant la tête de la manœuvre d'un vaisseau, le Navigateur peut pour la durée d'une Scène, « prêter » au choix son niveau de Navigation ou de Talent de Combat -2 aux sbires et compagnons à la manœuvre sur le pont avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes. Il perd 2 points à son niveau de Talent partagé pour toute la durée de la Scène.

Légende 7

Une Augmentation Gratuite pour les Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'un tir canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Cette Augmentation se cumule à celle de rang 1.

Légende 9

Le Navigateur est si légendaire que quand il dirige l'équipage d'un vaisseau, celui-ci gagne 25 % de sa vitesse finale. Les temps de trajets sont donc réduits de 25 %, et la vitesse atteinte à un moment donné par le vaisseau est augmentée d'un quart. Ceci s'applique aussi bien en vitesse de croisière que dans les cas de course-poursuite et de combat naval.

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)
Lien totémique (Po)

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures Pr Rés Loc. Notes

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

Armes Dgs Vit Po Notes

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

Équipement

Richesses

Quadrans Or Bronze Argent

Monnaie : 1 andri = 10 gn = 1 ab = 10 ab = 1 a = 10 ab = 1 ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
Vertus : IMPOSSIBLE
Trait : nat x xp -> > 10 : nat x 10 xp (max 15)
Talent : nat x xp -> > 10 : nat x 10 xp (max 15) — Nouveau Talent : 2 xp
Nouvelle Spécialisation : 4 xp + 2 xp / Spécialisation connue du Talent
Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5 xp - Rang 3 10 xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20 xp - Rang 9 25 xp
Acheter un Avantage : 4 xp / niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4 xp
Racheter un Défaut : 4 xp / niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4 xp
Nouvel Archétype : 40 xp
Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau : nat x 5 xp
Sphère de Chant : nat x 5 xp -> > 10 : nat x 10 xp (max 15)
Aspect du Chant : nat x 2 xp -> > 10 : nat x 5 xp (max 15)
Pouvoir chamannique : nat x 2 xp -> > 10 : nat x 5 xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) x2

Abattu.e [0 à 6] -2 en interaction
 Démoralisé.e [5 à 1] -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu.e

MODIFICATEURS

Dégâts (Voir table) Initiative (Ag+Is)/2
 Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR: VOIX

VOIX

LE COURAGE: CORPS

CORPS

LA SAGESSE: ESPRIT

ESPRIT

Interaction

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

Combat

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Arts

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

Adresse

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

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Artisanats

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

Pilotage

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

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI: ÂME

ÂME

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite pour tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations d'Honneur et en invoquant le Droit des Marchands, le Négociant peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. Il gagne une Augmentation Gratuite dès qu'il s'agit de les convaincre, marchander ou obtenir un accord. L'effet dure une Scène. Cette capacité ne fonctionne que là où on reconnaît le Droit des Marchands.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer la valeur des contreparties d'accords.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite pour tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments. Cette Augmentation Gratuite se cumule donc à celle de rang 1.

Légende 3

Le Négociant peut savoir si son interlocuteur est de bonne ou de mauvaise foi dans une négociation. Cela ne permet pas au Négociant de savoir en quoi l'accord ou l'échange en cours est trompé, seulement que son interlocuteur ne tiendra pas parole. Il faut que le Négociant ait une Scène de discussion avec son interlocuteur pour activer cette capacité. Il ne faudra qu'un Instant par la suite.

Légende 9

Le Négociant est considéré comme une sommité ; il dispose d'un laissez-passer permanent. Quand il souhaite s'entretenir avec une autorité aussi importante soit-elle, pour négocier ou discuter d'un accord, on accédera à sa demande d'entrevue. Un Négociant qui invoque le Droit des Marchands est presque sûr de ressortir vivant d'une entrevue.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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

Équipement

Richesses

Quadran Or Bronze Argent Or

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

- nat = niveau à atteindre
- Vertus : IMPOSSIBLE
- Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
- Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
- Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
- Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
- Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
- Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
- 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE

ORIGINE

MOTIVATION

SIGNE(S) PARTICULIER(S)

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu e (10 à 6) -2 en interaction En détresse (0 et moins) -2 à tous les Tests de Talents
 Démoralisé e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu e.

MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX

AFFINTE

LE COURAGE CORPS

AFFINTE

LA SAGESSE ESPRIT

AFFINTE

Interaction

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

Combat

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Arts

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

Adresse

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

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Artisanats

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

Pilotage

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

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI ÂME

AFFINTE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

Énergie Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

Vie Spécialisation Niveau

Éveil
Création
Harmonie

CHAMANISME

Spécialisation Niveau

Symbiose (Em)
Lien totémique (Po)

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

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochétages de serrures.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.

Légende 3

L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise ou dans le dos. Cette capacité fonctionne aussi bien au contact qu'à distance.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Courage, l'Ombre peut prêter son talent de Furtivité -2 à un maximum de dix personnes alliées. Ce pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre perd 2 niveaux de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochétages de serrures. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation Gratuite de rang 1.

Légende 9

La Légende de l'Ombre est telle que ses adversaires sont persuadés de ne pas pouvoir le toucher et qu'il peut tout éviter. Tous les adversaires de moins de 7 de Légende face à l'Ombre subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests d'Attaque contre l'Ombre.

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures	Pr	Rés	Loc	Notes

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

Armes	Dgs	Vit	Po	Notes

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

Équipement

Richesses

Quadrans 0N Bronze 4B Argent 4A Or 4D

Monnaie : 10qn = 1ab 10ab = 1a 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 connue du Talent
Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
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 x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu e (10 à 6) -2 en interaction
 Démoralisé e (5 à 1) -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu e

MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR VOIX AFFINTE LE COURAGE CORPS AFFINTE LA SAGESSE ESPRIT AFFINTE

Interaction

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

Arts

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

Artisanats

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

Combat

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

Adresse

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

Pilotage

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI ÂME AFFINTE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Santé

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test de soins ou de médecine dans des conditions sortant du milieu ordinaire : dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières. Pratiquer les premiers soins à la halte du soir, autour du feu, fait partie de ces conditions.

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Sagesse et en s'occupant d'un groupe de personnes, qu'il soigne pour la durée d'une Scène, le Physicien peut prodiguer à un maximum de dix personnes un bonus de +2 à un Trait. Ce bonus s'ajoute à toute Action entreprise par les personnages qui emploieraient ce Trait, pour la durée d'une Scène.

Légende 2

Une Augmentation Gratuite en Sciences quand il s'agit d'étudier, de faire des recherches ou de l'expérimentation médicale, biologique, pharmaceutique ou pour établir un diagnostic ou identifier une affection.

Légende 7

Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test de soins ou de médecine dans des conditions sortant du milieu ordinaire : dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières. Cette Augmentation Gratuite se rajoute donc à celle de rang 1, avec les mêmes restrictions.

Légende 3

Le Physicien rajoute 1d10 Niveaux de Santé supplémentaires aux premiers soins qu'il prodigue.

Légende 9

Le Physicien est légendaire. Ainsi donc, s'il se présente ou est identifié, nul ne voudra attenter à sa vie ou à celle de ses proches sans une très bonne raison, tant qu'il n'est pas hostile. Bien entendu, cela ne garantit pas d'autres ennuis, comme la prise d'otage ou d'être mal reçu. Mais le Physicien peut assurer sa sécurité et celle de ses proches contre des agressions physiques.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
	<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"/>	
	<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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/> 01	Bronze	<input type="checkbox"/> 1B	Argent	<input type="checkbox"/> 1A	Or	<input type="checkbox"/> 1D
---------	-----------------------------	--------	-----------------------------	--------	-----------------------------	----	-----------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre

Vertus : IMPOSSIBLE

Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)

Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp

Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent

Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp

Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp

Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp

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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)

NOM DU PERSONNAGE _____

ORIGINE _____

MOTIVATION _____

SIGNE(S) PARTICULIER(S) _____

INSPIRATIONS

Honneur	<input type="checkbox"/>	Courage	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagesse	<input type="checkbox"/>	Foi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EXPÉRIENCE

Expérience totale Réserve

LÉGENDE

Points de Légende

NIVEAUX DE DÉTRESSE

/ (Sagesse + Esprit) X2

Abattu.e [10 à 6] En détresse [0 et moins]
 -2 en interaction -2 à tous les Tests de Talents
 Démoralisé.e [5 à 1]
 -2 en Arts, Artisanats et Perception
 Se cumule avec le malus Abattu.e

MODIFICATEURS

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

Armure (Protection totale)

NIVEAUX DE SANTÉ

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

Test de Trait pur : Trait+Vertu+Id10 Test de Talent : Trait+Talent+Id10 Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR: VOIX

AFFINITE

LE COURAGE: CORPS

AFFINITE

LA SAGESSE: ESPRIT

AFFINITE

Interaction

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

Arts

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

Artisanats

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

Combat

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

Adresse

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

Pilotage

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

Sciences

Spécialisation	Niveau
Chimie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Électricité* (Es)	<input type="checkbox"/>
Géologie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Ingénierie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Médecine (Es)	<input type="checkbox"/>
Physique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Zoologie (Es)	<input type="checkbox"/>

Connaissances

Spécialisation	Niveau
Bureaucratie* (Po)	<input type="checkbox"/>
Folklore (Es)	<input type="checkbox"/>
Géographie* (Es)	<input type="checkbox"/>
Histoire* (Es)	<input type="checkbox"/>
Linguistique* (Es)	<input type="checkbox"/>
Soins des animaux (Em)	<input type="checkbox"/>
Survie (Is)	<input type="checkbox"/>

Perceptions

Spécialisation	Niveau
Corchetage* (Ag)	<input type="checkbox"/>
Fouille (Is)	<input type="checkbox"/>
Lecture sur les lèvres* (Is)	<input type="checkbox"/>
Orientation (Is)	<input type="checkbox"/>
Pister (Is)	<input type="checkbox"/>
Psychologie (Em)	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Is)	<input type="checkbox"/>

LA FOI: ÂME

AFFINITE

Études

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

Savoirs interdits

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

Spiritualité

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

Gravité	<input type="checkbox"/>	Spécialisation	Niveau
Éveil			<input type="checkbox"/>
Création			<input type="checkbox"/>
Harmonie			<input type="checkbox"/>
Énergie	<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 8 et 10 : +1 point de Trait au choix

Légendes 4, 6 et 10 : +1 case de Dessin à tous les Niveaux de Scène

Légende 1

Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade, nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu, tant qu'il respecte la définition de « nature sauvage ».

Légende 5

En dépensant deux Inspirations de Sagesse, et en guidant un groupe, le Voyageur peut prêter un de ses Talents de Perception ou d'Adresse -2. Lui-même perd alors 2 niveaux à son Talent choisi, pour toute la durée de l'effet, qui est d'une Scène. Cette capacité ne peut affecter plus de dix personnes.

Légende 2

Une Augmentation dans les talents d'Artisanat et de Connaissance dans un milieu sauvage choisi par le joueur.

Légende 7

Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade, nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu. Cette augmentation se cumule donc à celle de rang 1.

Légende 3

Sauf conditions climatiques exceptionnelles, le Voyageur n'a plus aucun besoin de faire de Test de Survie pour lui-même et une autre personne pour trouver comment boire, manger et dormir au chaud. Il lui est toujours nécessaire de faire un Test de Survie s'il veut pouvoir abriter ou nourrir plus d'une autre personne.

Légende 9

Le Voyageur est tellement dans son élément dans les milieux sauvages que les prédateurs ne le considèrent plus comme une proie, ni les autres animaux un danger à éliminer. Cet effet n'affecte que le Voyageur, et des circonstances exceptionnelles peuvent rendre, malgré tout, des animaux hostiles. Le Voyageur ne craint rien, sauf exception, de la flore ou de la faune de Loss.

CHAMANISME

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

AVANTAGES

DÉFAUTS

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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"/>	
	<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"/>	
	<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

Équipement

Richesses

Quadran	<input type="checkbox"/>	Or	<input type="checkbox"/>	Bronze	<input type="checkbox"/>	Argent	<input type="checkbox"/>	Or	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	----	--------------------------	--------	--------------------------	--------	--------------------------	----	--------------------------

Monnaie : 1andri = 10qn = 1ab = 10ab = 1a = 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x5xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 3 15 xp - Rang 7 20xp - Rang 9 25xp
 Acheter un Avantage : 4xp/niveau ou coût de l'Avantage — Augmenter un niveau d'Avantage : 4xp
 Racheter un Défaut : 4xp/niveau ou coût du Défaut — Diminuer un niveau de Défaut : 4xp
 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 chamannique : nat x2xp — >10 : nat x3xp (max 15)