

NOM DU PERSONNAGE

Siam (Xiu Qiang)

ORIGINE Hemlaris

ARCHÉTYPE

MOTIVATION Le Fuyard

SIGNE(S) PARTICULIER(S)

Yeux verts, Traits d'Hemlaris

Archétype : Combattant

Parle l'Hemlaris couramment

Parle l'Athémaïs avec un accent

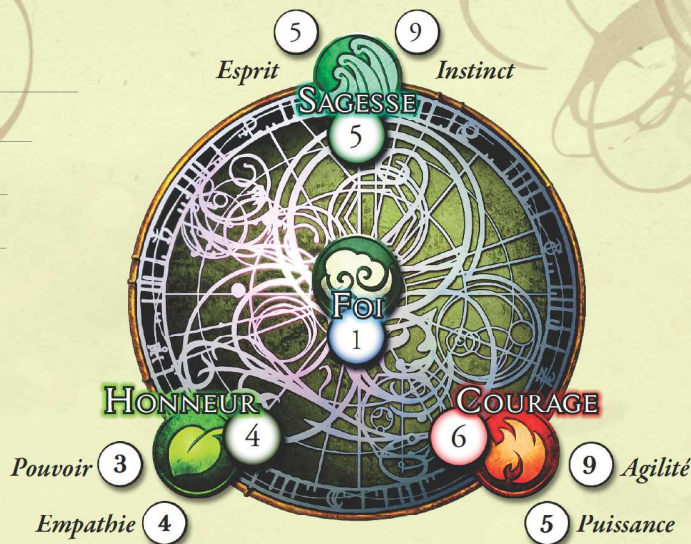
INSPIRATIONS

Honneur 2

Courage 2

Sagesse 2

Foi 1



EXPÉRIENCE

Expérience totale 0

Réserve 0

LÉGENDE

Points de Légende

10 empty boxes

NIVEAUX DE DÉTRESSE

20 / (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) +2

Initiative (Ag+Is)/2 9

Armure (Protection totale) 2

NIVEAUX DE SANTÉ

Léger

6

Sérieux (-2)

5

Grave (-5)

5

Fatal (-10)

5

Test de Trait pur : Trait+Vertu+1d10

Test de Talent : Trait+Talent+1d10

Talent avec * : Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR



VOIX

AFFINITÉ

LE COURAGE



CORPS

AFFINITÉ

LA SAGESSE



ESPRIT

AFFINITÉ

Interaction

Spécialisation

Niveau

Baratin (Po)

0

Commandement (Po)

0

Diplomatie (Em)

6

Discours (Po)

0

Étiquette (Es)

Hemlaris (+2)

5

Intimidation (Pu)

0

Marchandage (Po)

0

Séduction (Em)

0

Arts

Spécialisation

Niveau

Arts du cirque (Ag)

0

Arts des formes (Is)

0

Arts graphiques (Is)

0

Arts littéraires* (Es)

X

Arts de scène (Em)

0

Artisanats

Spécialisation

Niveau

Arts domestiques (Es)

0

Haut-Art* (Po)

X

Herboristerie* (Es)

X

Manufacture* (Ag)

X

Travail des métaux* (Ag)

X

Travail du bois* (Ag)

X

Travail rural* (Es)

X

Combat

Spécialisation

Niveau

Archerie (Is)

0

Armes de jet (Is)

0

Armes lourdes* (Es)

X

Armes de mêlée (Pu)

3

Impulseurs (Is)

Pistolets (+2)

6

Corps à corps (Pu)

7

Esquive (Ag)

Désarmer (+5)

7

Tactique (Es)

5

Adresse

Spécialisation

Niveau

Athlétisme (Pu)

0

Escalade (Ag)

0

Évasion* (Ag)

1

Furtivité (Is)

0

Manipulation (Ag)

0

Pilotage

Spécialisation

Niveau

Attelages* (Ag)

X

Équitation (Em)

0

Navigation* (Es)

X

Vol* (Ag)

X

Sciences

Spécialisation

Niveau

Chimie* (Es)

X

Électricité* (Es)

X

Géologie* (Es)

X

Ingénierie* (Es)

X

Médecine (Es)

0

Physique* (Es)

X

Zoologie (Es)

0

Connaissances

Spécialisation

Niveau

Bureaucratie* (Po)

1

Folklore (Es)

0

Géographie* (Es)

1

Histoire* (Es)

X

Linguistique* (Es)

1

Soins des animaux (Em)

0

Survie (Is)

0

Perceptions

Spécialisation

Niveau

Corchetage* (Ag)

X

Fouille (Is)

0

Lecture sur les lèvres* (Is)

1

Orientation (Is)

0

Pister (Is)

0

Psychologie (Em)

2

Vigilance (Is)

0

LA FOI



ÂME

AFFINITÉ

Études

Spécialisation

Niveau

Archéologie* (Es)

X

Artefacts* (Es)

X

Physique du loss* (Es)

X

Savoirs interdits

Spécialisation

Niveau

Conn. du Chant* (Es)

X

Cultes proscrits* (Es)

X

Savoirs Anciens* (Es)

X

Spiritualité

Spécialisation

Niveau

Chamanisme* (Es)

X

Méditation* (Es)

X

Rituel* (Es)

X

Gravité	4	Spécialisation	Niveau
Éveil			4
Création			0
Harmonie			0
Énergie	0	Spécialisation	Niveau
Éveil			X
Création			X
Harmonie			X
Vie	0	Spécialisation	Niveau
Éveil			X
Création			X
Harmonie			X

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 Augmentation gratuite dans toute action visant à accomplir un exploit de combat. Ne peut pas servir de simple bonus au test, seulement de bonus quand il déclare un exploit. Augmentation gratuite pour entretien/réparation d'arme.

Légende 5

Légende 2

Légende 7

Légende 3

Légende 9

CHAMANISME

	Spécialisation	Niveau
Symbiose (Em)		
Lien totémique (Po)		

AVANTAGES

Vertu de la Foi et de l'Air
 Chanteuse de Loss

DÉFAUTS

Addiction Shando (Opium) : 2 (+1D10 : problème si atteint 12) (une dose de Shando coûte en moyenne 10 Andris d'Argent)
 Recherché (mariage arrangé) : 3 (+1D10 : problème si atteint 12)
 Terrible secret (Chanteuse de Loss) : 5
 Yeux verts
 Difficulté d'apprentissage : Sciences

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Armures	Pr	Rés	Loc	Notes
Cuir souple	2	30	corps	Pas de malus. Res-30

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

Armes	Dgs	Vit	Po	Notes
Pistolet impulseur	5	2	15	recharge 10 PA et
Pistolet impulseur	5	2	15	Enlève 3 d'armure
Dague	2	2	n/a	

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

Équipement

Tenue de voyage (chemise, pantalon, large ceinture, manteau à capuche et solides chaussures de cuir)
 Sacoches, bourses, bourse de munitions, jeu de dés, flasque d'alcool
 Pierres à aiguiser, graisse d'arme et d'armure, martelet
 2 savons

Amorces : 4 // Balles : 40

Richesses

Quadran 0^{ON} Bronze 9^{AB} Argent 7^{AA} Or 0^{AO}
 Monnaie : l'andri 10qn = 1ab 10ab = 1aa 10aa = 1ao

Dépenser des XP

nat = niveau à atteindre
 Vertus : IMPOSSIBLE
 Trait : nat x5xp — >10 : nat x10xp (max 15)
 Talent : nat x1xp — >10 : nat x3xp (max 15) — Nouveau Talent : 2xp
 Nouvelle Spécialisation : 4xp + 2xp/Spécialisation connue du Talent
 Nouvelle Capacité d'Archétype : Rang 2 5xp - Rang 3 10xp - Rang 5 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 x5xp (max 15)