



Précis de création de persos

J. Darmont 2022 (mieux vaut tard que jamais)

1. Motivation (Livre 2, p. 8)

Choisir ou lancer 2d10

2	Perdu·e	3	Enrôlé·e de force	4	Fuyard·e
5-6	Endeuillé·e	7	Endetté·e	8	Dépositaire
9	Trahi·e	10	Compromis·e	11-12	Idéaliste
13-14	Criminel·le	15	Camé·e	16-17	Aîné·e
18	Orphelin·e	19	Justicier·e	20	Choisi·e

2. Peuple (p. 11)

Peuple	Vertu -1	Vertu +1	Peuple	Vertu -1	Vertu +1
Dragensmann	Sagesse	Courage	Hégémonien	Sagesse	Honneur
Svatnaz	Sagesse	Courage	Gennemon	Sagesse	Honneur
Hemlari	Sagesse	Honneur	Forestier	Honneur	Sagesse
Étéoclien	Courage	Honneur	Ar'anthia	Sagesse	Honneur
Teranchen/Imareth	Courage	Sagesse	Jemmaï*	Honneur	Courage Sagesse
Athemaï	Honneur	Sagesse	Ereb	Courage	Sagesse
San'eshe	Honneur	Courage	Nomade des Franges	Sagesse	Honneur
Terrien perdu**	—	Courage			

*Désavantage : Sombre secret (Jemmaï)

**Avantage : Vertu de l'air, Désavantage : Terrien

3. Vertus (p. 13)

Honneur	Courage	Sagesse
3 points de base + bonus/malus de Peuple + 6 points à répartir		
Foi		
Nécessite l'avantage Vertu de l'air 1 point de base, ne peut être modifié que par des avantages		
Score maximum à la création : 10		

4. Traits (p. 16)

Répartir le score de chaque vertu dans ses traits liés

Répartir 20 points supplémentaires dans les traits

- Pas de trait < 3
- Pas de trait > vertu + 5
- Un seul trait à 10 autorisé

Honneur	Courage	Sagesse
Pouvoir	Puissance	Esprit
Empathie	Agilité	Instinct

5. Archétype (p. 20)

Artisan·e (p. 22)

Talents de prédilection		
Art ou Artisanat 4	Art ou Artisanat 2	Étiquette 4
2 talents d'Interaction ou Connaissance 3		
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Touche-à-tout	Multiculturel·le	Connu·e
Contacts	Rivaux	
Augmentation de départ		
Estimation d'une œuvre, Influencer le spectateur à travers son œuvre		

Capitaine (p. 24)

Talents de prédilection		
Combat 4	Armes lourdes 3	Esquive 3
Commandement 4	Adresse ou Pilotage 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Nerfs d'acier	Aigle de bataille	Ennemi·e
Contacts	Responsabilité	Richesse
Augmentation de départ		
Interactions en milieu militaire (commandement), Armes lourdes, Tactique		

Chaman·e (p. 26)*

Talents de prédilection		
Chamanisme 4	Symbiose 3	Lien totémique 1
Connaissance ou Perception 3	Perception 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts obligatoires		
Vertu de l'Air (10)	Chamanisme (10)	Sombre secret (Chaman·e)**
Avantages et défauts suggérés		
Touche à tout	Recherché·e	Organisation ennemie (Église)
Augmentation de départ		
Connaissance, Spiritualité ou Perception lors d'une interaction		

*Interdit aux Terriens perdus

**Ne rapporte aucun PC

Chanteur·se de Loss (p. 28)

Talents de prédilection		
Une Sphère du Chant 3	Une Sphère du Chant 1	Savoir interdit ou Spiritualité 3
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		1
Avantages et défauts obligatoires		
Vertu de l'Air (payé)	Chant de Loss (15)	Sombre secret (Recherché·e)*
Avantages et défauts suggérés		
Organisation ennemie (Église)	Facilité d'apprentissage (Chant de Loss)	
Esclave	Roux·sse	
Augmentation de départ		
Une combinaison Aspect/Sphère du Chant de Loss		

*Ne rapporte aucun PC

Chasseur·se d'artefacts (p. 30)*

Talents de prédilection		
Archéologie 4	Artefacts 3	Savoirs anciens 2
Histoire 3	Orientation 2	Ingénierie 2
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		1
Avantages et défauts obligatoires		
Vertu de l'Air (payé)	Sombre secret (hérétique)*	
Avantages et défauts suggérés		
Multiculturel·le	Nerfs d'acier	Monomaniaque
Richesse	Organisation ennemie (Église)	
Augmentation de départ		
Connaissance, Science ou Étude des artefacts et des secrets des Anciens		

*Interdit aux Terriens perdus

**Ne rapporte aucun PC

Combattant·e (p. 32)

Talents de prédilection		
Combat 5*	Combat 5*	Combat 3
Combat 3	Esquive 3	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Incrévable	Nerfs d'acier	Cœur de Draekya
Recherche·e	Ennemi·es	Stigmate
Augmentation de départ		
Exploit de combat ; Entretien, réparation ou rechargement d'une arme		

*Sauf Armes lourdes

Dresseur·e (p. 34)

Talents de prédilection		
Soin des animaux 4	Zoologie 4	Combat 2
Pilotage 3	Pilotage 3	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Rareté	Multiculturel·le	Contacts
Allié·es	Responsabilité	
Augmentation de départ		
Conduire, diriger, monter un animal, travailler avec lui ; Pister ou fouiller avec l'aide d'un animal		

Enquêteur·trice (p. 36)

Talents de prédilection		
Fouille 4	Psychologie 4	Baratin 3
Intimidation 3	Interaction ou Perception 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Mémoire eidétique	Nerfs d'acier	Monomaniaque
Responsabilités	Contacts	Chantage
Ennemi·es		
Augmentation de départ		
Perception visant à recherche des indices, des choses cachées ; traquer, pister en milieu urbain		

Érudit·e (p. 38)

Talents de prédilection		
Diplomatie ou Discours 2	Deux talents Science ou Connaissance 4	
	Deux talents Science ou Connaissance 3	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Mémoire eidétique	Myope	Corpulence faible
Connu·e	Rivaux	Responsabilités
Augmentation de départ		
Science ou Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information utile		

Génie (p. 40)

Talents de prédilection		
Électricité 4	Ingénierie 4	Physique 3
Art ou Artisanat 2		
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Vertu de Foi	Touche-à-tout	Mémoire eidétique
Contacts	Richesse	Rivaux
Augmentation de départ		
Inventer, réparer, améliorer un dispositif mécanique ou une machine (hors artefacts)		

Navigateur·trice (p. 42)*

Talents de prédilection		
Navigation 5	Orientation 4	Armes lourdes 3
Commandement 3	Géographie 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Multiculturel·le	Touche-à-tout	Débiteur·trice
Rareté (navire)	Responsabilités	Richesse
Augmentation de départ		
Manœuvres de navigation (y compris tirs), Commandement ou Orientation à bord d'un navire		

*Interdit aux Terriens perdus

Négociant·e (p. 44)

Talents de prédilection		
Marchandage 4	Diplomatie 4	Discours 3
Séduction 3	Étiquette 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Multiculturel·le	Débiteur	Richesse
Rivaux		
Augmentation de départ		
Interaction dans le cadre de négociations, marchandes ou politiques ; Convaincre		

Ombre (p. 46)

Talents de prédilection		
Furtivité 4	Manipulation 4	Évasion 3
Crochetage 3	Étiquette 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Increvable	Recherché·e	Contacts
Sombre secret (voleur ou assassin)		
Augmentation de départ		
Furtivité ou manœuvres d'intrusion, d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, de crochetage		

Physicien·ne (p.48)

Talents de prédilection		
Médecine 4	Chimie 4	Science ou Connaissance 2
Herboristerie 2		
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Nerfs d'acier	Promesse	Contacts
Richesse	Responsabilités	
Augmentation de départ		
Soins ou médecine d'urgence ou dans des conditions inadaptées, premiers soins		

Voyageur·se (p. 50)

Talents de prédilection		
Survie 4	Géographie 3	Zoologie ou Herboristerie 4
Orientation 3	Pistage 2	
Nombre de spécialisations au choix dans les talents de prédilection		2
Avantages et défauts suggérés		
Multiculturel·le	Touche-à-tout	Œil de Jemmaï
Rareté (animal de compagnie)		
Augmentation de départ		
Vigilance, pistage, orientation, escalade, nage, etc. Survie en milieu sauvage		

6. Enfance (p. 52)

Choisir un milieu

Peuple	Milieu 1	Milieu 2	Peuple	Milieu 1	Milieu 2
Dragensmann	Steppe	Forêt	Hégémonien	Ville	Village
Svatnaz	Village	Forêt	Gennemmon	Village	Plaine
Hemlari	Ville	Montagne	Forestier	Forêt	Montagne
Étéocien	Ville	Village	Ar'anthia	Ville	Plaine
Teranchen/Imareth	Village	Mer	Jemmaï	Montagne	Désert
Athemaï	Ville	Mer	Ereb	Montagne	Jungle
San'eshe	Jungle	Plaine	Nomade des Franges	Plaine	Désert
Terrien perdu	Ville	Village			

Appliquer bonus et spécialisation

Milieu	Bonus	Spécialisation
Désert	Survie +1, Orientation +1	Survie (désert)
Forêt	Survie +1, Pister +1	Survie (forêt)
Jungle	Survie +1, Escalade +1	Survie (jungle)
Mer	Navigation +1, Orientation +1	Orientation (mer)
Montagne	Survie +1, Escalade +1	Survie (montagne)
Plaine	Équitation +1, Orientation +1	Survie (plaine)
Steppe	Survie +1, Orientation +1	Survie (steppe)
Village	Travail rural +1, Folklore +1	Travail rural
Ville	Bureaucratie +1, Étiquette +1	Étiquette (ville choisie)*

*Terriens perdus : 2 points de talents libres à la place

7. Formation (p. 53)

Choisir une formation

Formation	Talents bonus
Artiste ou Artisan·e	Art ou Artisanat 3, Étiquette 2
Diplomate ou Marchand·e	Interaction 3, Psychologie 2
Érudit·e	Science ou Connaissance 3, Discours 2
Explorateur·trice	Perception 3, Survie 2
Fantassin	Combat 3, Athlétisme 2
Malfrat	Adresse 3, Crochetage 2
Pilote ou Cavalier·e	Pilotage 3, Orientation 2
Savant·e ou Ingénieur·e	Science 3, Linguistique 2
Soigneur·se	Médecine ou Herboristerie 3, Psychologie 2

8. Talents (p. 53)

Affinités

Choisir une affinité à +2 et une affinité à +1 parmi les vertus Honneur, Courage, Sagesse et Âme

Talents

Répartir 20 points dans les talents

- Pas de score > 7
- Il faut avoir au moins 1 point dans une vertu pour dépenser des points de ses talents
- Impossible de dépenser des points de talents en Chant de Loss et en Chamanisme si l'on n'a pas les avantages correspondants
- Les talents académiques* ne peuvent être utilisés que si leur score est > 0

Talent	Trait	Spécialisations (non exhaustives, voir pages)	Page
Archéologie*	Esprit	Fouille, repérer des sites, sites pré-conciliens ou anciens	70
Archerie	Instinct	Type d'arc/arbalète, propulseur, montée, viser, tir rapide	63
Armes de jet	Instinct	Type d'arme, tir monté, viser, tir réflexe/rapide/embusqué	63
Armes de mêlée	Puissance	Type d'arme, parade, deux armes, désarmer, bouclier	64
Armes lourdes*	Instinct	Type d'arme, viser, tir de marine, destruction de fortifications	64
Artefacts*	Esprit	Objets mécaniques, électroniques, culturels, estimation	71
Arts de scène	Empathie	Chant, danse, musique, théâtre, opéra, mime, gestion	61
Arts des formes	Instinct	Sculpture, fausse monnaie, taille, poterie, ébénisterie	61
Arts domestiques	Esprit	Cuisine, vins, entretien, épices, boucherie, couture	61
Arts du cirque	Agilité	Jonglage, voltige, souplesse, animaux, gestion, gladiateurs	60
Arts graphiques	Instinct	Dessin, peinture, gravure, faux documents, enluminure	61
Arts littéraires*	Esprit	Poésie, roman, calligraphie, faux documents, encyclopédie	61
Athlétisme	Puissance	Endurance, vitesse, sport, saut, lancer, nage, apnée	64
Attelages	Agilité	Type d'attelage, combat attelé, dressage	65
Baratin	Pouvoir	Arnaque, bobard énorme, créer la panique	59
Bureaucratie*	Pouvoir	Administration, contrats, justice, corruption, cité-état	67

Talent	Trait	Spécialisations (non exhaustives, voir pages)	Page
Chamanisme*	Esprit	Type de culture, type de pouvoir chamanique	71
Chimie*	Esprit	Alliages, explosifs, acides, métaux, terre, théorie, analyse	66
Commandement	Pouvoir	Bataille [navale], motiver, effrayer, fidélité, type de troupe	59
Conn. du Chant*	Esprit	Théorie, enseignement, type de chant, de chorale, rituels	69
Corps à corps	Puissance	Attaque, défense, spectacle, désarmer, pieds, ceinturer	64
Crochetage*	Agilité	Cadenas, portes, coffres, entraves, serrures mécaniques	68
Cultes proscrits*	Esprit	Type de culture, religion ancienne	70
Diplomatie	Empathie	Milieu social, cité-état, mensonge, politique, cacher émotion	59
Discours	Pouvoir	Inspirer, diffamer, enseignement, plaidoirie	59
Électricité*	Esprit	Conduction, moteurs, dynamos, résistances, théorie, armes	66
Équitation	Empathie	Type de monture, combat monté, dressage, acrobatie	65
Escalade	Agilité	Sans matériel, falaise, haute montagne, muraille	65
Esquive	Agilité	Impulseurs, flèches, esquive totale, fuir, à couvert	64
Étiquette	Esprit	Milieu social, société secrète, cité-état, culture, peuple	59
Évasion*	Agilité	Passages étroits, menottes, cordes	65
Folklore	Esprit	Région, culture, légendes, lieux dangereux, superstitions	68
Fouille	Instinct	Pièges, mécanismes cachés, fouille au corps	69
Furtivité	Instinct	Urbain, foule, nature, silence, nuit, se tapir	65
Géographie*	Esprit	Région, cartographie, routes maritimes/terrestres/aériennes	68
Géologie*	Esprit	Minéralogie, urbanisme, mines, métaux, théorie	66
Haut-Art*	Pouvoir	Commerce, estimation, conditionnement, dressage, torture	61
Herboristerie*	Esprit	Herbes, maladies, épices, premiers soins, poisons, drogues	62
Histoire*	Esprit	Histoire locale, généalogie, sujet historique	68
Impulseurs	Instinct	Type de pistolet/fusil, tir monté, viser, tir rapide/	63
Ingénierie*	Esprit	Marine, architecture, mécanique, optique, réparation	66
Intimidation	Puissance	Peur, première impression, torture, cran, bluff	60
Lecture lèvres*	Instinct	Espionner, code secret	69
Linguistique*	Esprit	Langue contemporaine/ancienne, décryptage	68
Manipulation	Agilité	Pickpocket, magie, cacher sur soi, cacher dans un lieu	65
Manufacture*	Agilité	Imprimerie, cordonnerie, sellerie, draperie, teinturerie	62
Marchandage	Pouvoir	Négoce, produit, accord commercial ou politique, contrat	60
Médecine	Esprit	Symbiotes, pharmacopée, chirurgie, épidémies, diagnostic	66
Méditation*	Esprit	Guérison, ascétisme, concentration, repos	71
Navigation*	Esprit	Type de navire, lévitation, bataille navale, tempête	65
Orientation	Instinct	Type de milieu, navigation	69
Physique loss*	Esprit	Atomique, astronomie, électronique, quantique, énergie	71

Talent	Trait	Spécialisations (non exhaustives, voir pages)	Page
Physique*	Esprit	Mathématiques, astronomie, électricité, thermodynamique	67
Pister	Instinct	Type de milieu	69
Psychologie	Empathie	Lire émotions, deviner mensonge, thérapie, estimation	69
Rituels*	Esprit	Type de culture, effet de rite voulu	71
Savoirs anciens*	Esprit	Histoire, géographie, littérature, peuples, héros, culture	70
Séduction	Empathie	1 ^{er} regard, dévoyer, émouvoir, manipuler, distraction, sexe	60
Soins animaux	Empathie	Type d'animal, pharmacopée, chirurgie, dressage	68
Survie	Esprit	Climat, région	68
Tactique	Esprit	Petite unité, légion, cavalerie, marine, artillerie, mine	64
Travail du bois*	Agilité	Archerie, ébénisterie, bois de marine, tonnellerie	62
Travail métaux*	Agilité	Forge, marine, armurerie, mines, orfèvrerie, usinage	62
Travail rural*	Esprit	Chasse, pêche, agriculture, cueillette, élevage, dressage	62
Vigilance	Instinct	Type de milieu	69
Vol*	Agilité	Type de monture, aile volante, planer, dressage	66
Zoologie*	Esprit	Reconnaître, espèce, biologie, comportement, étude	67

9. Avantages et défauts (p. 54)

Choisir avantages (qui coûtent des Points de Création) et défauts (qui rapportent des PC)

- Limite de 25 PC dans avantages et inconvénients
- Si le niveau est indiqué « Niveau », voir pp. 72-73
- Si excédent, les PC restants peuvent être gardés pour la phase suivante, max. 10 PC
- Les avantages et défauts marqués d'un * ne peuvent être ni achetés ni rachetés en jeu

Avantage	Prérequis	Niveau	Page
Abri		Niveau	78
Aigle de bataille	Pouvoir 7+	5	75
Allié·es		Niveau	76
Ambidextre		5	74
Ami·e		Niveau	76
Beau/Belle*		Niveau	75
Béni·e du destin*		5	77
Chamanisme	Foi 1+	10	77
Chance*		5 ou 10	77
Chant de Loss*	Foi 1+	15	77
Chantage		Niveau	76
Cœur de draekya	Courage 6+	5	76
Connu·e*		5	76
Contacts		Niveau	76
Destinée mystique*		15	77

Avantage	Prérequis	Niveau	Page
Doué·e*		10	77
Facilité d'apprentissage		10	77
Famille		Niveau	75
Grand·e*	Puissance 7+	5	73
Grande vertu	Vertu 5+	5 ou 10	76
Guérison rapide	Puissance 5+	5	74
Increvable	Courage 5+	10	73
Influence		Niveau	75
Innocent*	Honneur 4+	5	75
Mémoire eidétique*	Esprit 5+	10	77
Mentor		Niveau	75
Multiculturel·le		5	77
Nerfs d'acier	Courage 5+	5	76
Nyctalope*		5	74
Œil de Jemmaï*	Instinct 5+	10	74
Pistolero	Instinct 7+	10	77
Psyké*	Empathie 7+	10 ou 15	75
Rareté		Niveau	78
Réflexes fabuleux	Agilité 5+	5 ou 10	74
Résistant·e aux poisons		5	74
Richesse		Niveau	78
Touche-à-tout*		10	77
Trait exceptionnel*		5	73
Vertu de la foi		10	76
Voix d'or*	Empathie 5+	5	75
Volonté de fer		5	76
Défaut	Prérequis	Niveau	Page
À poil*		10	84
Addiction		Niveau	83
Allergie		Niveau	79
Amnésique*		5 ou 10	83
Antipathique*		Niveau	83
Aveugle ou sourd·e		10	78
Brute	Sagesse-	5	83
Cœur tendre		5 ou 10	82
Corpulence faible	Puissance 5-	5	78

Défaut	Prérequis	Niveau	Page
Débiteur·trice		5 ou 10	80
Difficulté d'apprentissage*		10	84
Enfant*	Puissance 5-	10	78
Ennemi·e		Niveau	81
Esclave		10	80
Estropié·e		10	78
Haut-Art	Femmes seulement	10	81
Laid·e*		Niveau	79
Linci		5	81
Liste interdite*		15	84
Mauvaise réputation		10	82
Monomaniaque		5	83
Mouise		5	84
Némésis		Niveau	82
Organisation ennemie		Niveau	82
Pas de symbiote		5	78
Pas de vertu* (sauf Air)		10	83
Personne à charge		Niveau	82
Phobie		Niveau	83
Poltergeist		10	84
Promesse		Niveau	81
Recherché·e		Niveau	81
Responsabilité		Niveau	82
Rivaux		Niveau	81
Roux·sse*		5	80
Stigmate		5	80
Surconfiant	Courage 4+	5	80
Terrible secret		Niveau	81
Terrien·ne		15	80
Timoré·e	Courage 5-	5	80
Trauma		Niveau	83
Vieillard·e*	Puissance 5-	10	79
Vue déficiente		5	78
Yeux verts*		5	80

10. Points de Création (p. 55)

20 PC à dépenser (jusqu'à 30 PC si plus de défauts que d'avantages)

Type d'achat	Nombre de PC pour 1	Contrainte
Trait	5	Augmentation maximale : 2 points, Score maximal : 10
Talent	2	Score maximal à la création : 7
Spécialisation	2	Nombre de spécialisations par talent à la création : 1
Avantage (niv.)	1	Nombre maximal de PC dépensés en avantages : 25
Lien	1	Nombre maximal de niveaux de lien : 4

11. Finalisation (p. 56)

Niveaux de santé

Courage + Puissance	Léger	Sérieux (-2)	Grave (-5)	Fatal (-10)
2-5	5	4	4	3
6-9	5	5	5	4
10-13	6	5	5	5
14-17	6	6	6	5
18-21	7	7	6	6
22-24	7	7	7	7
25	8	8	7	7

Niveaux de détresse

(Esprit + Sagesse) x 2

Inspirations

Score de vertu	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspirations	1	2	3	4	5

Initiative

(Agilité + Instinct) / 2

Modificateur aux dégâts

Puissance + Courage	2-7	8-10	11-13	14-17	18-20	21-24
Dégâts	+0	+1	+2	+3	+4	+5

Équipement (p. 170)