

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom BRAN
 Âge _____
 Titres _____
 Race Humain
 Culture Glaume
 Caste Commun
 Carrière Bandit
 Niveau de vie Moderne
 Lieu de résidence Kalani

Caractéristiques	Score	EXP
○ Carrure	CAR 10	
○ Adresse	ADR 15	
○ Constitution	CST 10	
○ Perception	PER 15	
○ Sagacité	SGC 10	
○ Volonté	VLT 11	
○ Attrait	ATT 9	
○ Aguerissement	AGR 9	
○ Éducation	EDU 9	
○ Statut	STA 7	

Traits & Avantages
 Orientation +2 pour trouver une planque libre et discrète
 Nez pointu, col tendu

Aptitude ADR 5

	MTR	COMP	EXP
Artisanats & Métiers			
○ Serrurerie	4	9	
○			
○			
○ Bricolage	2	7	
Conduites			
○ Attelage	2	7	
○			
○			
○ Effraction	10	15	
○ Escalade	2	7	
○ Escamotage	2	7	
○ Falsification			
○ Furtivité	12	17	
○ Glisse			
○ Natation			
○ Premiers soins			
○			
○			

Aptitude SGC 0

	MTR	COMP	EXP
○ Commerce	8	8	
○ Cryptologie			
○ Déguisement			
○ Dressage			
○ Enquête			
○ Intendance			
○ Jeu	12	12	
○ Navigation			
○ Perspicacité	8	8	
○ Stratégie			
○ Survie	6	6	
○			

Aptitude PER 5

	MTR	COMP	EXP
○ Orientation	4	9	
○ Fouille	2	7	
○ Vigilance	12	17	
○			

Aptitude EDU 0

	MTR	COMP	EXP
○ Administration & Lois			
○ Bibliothèque			
Connaissances			
○			
○			
○			
○ Décorum			
○ Faune			
○ Flore			
○ Folklore	10	10	
○ Histoire			
○ Terres externes			
○ Théologie	6	6	
Thaumaturgies			
○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○ Stellartech			
○			

Niveau de puissance	2
Multiplicateur de NDP	1

Fortune	1
---------	---

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

	MTR	EXP
Arts		
○		
○		
○		
○		
○ Intimidation	4	
○ Persuasion		
○ Séduction	10	
○ Tromperie		
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Malpachi	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiative
Moy.[ADR+SGC] - dé D'AGR

13 + 106

Malus de PAC
Total ECB - Port d'armure

Points de vie • PVI
Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NDP

10 / 10

Rythme de guérison • RDG
par semaine échue, noter la décimale

1

Points de vigueur • PVG
Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NDP

11 / 11

Points de pouvoir • PVR
Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NDP

1 / 1

Récupération de PVR
Activité, 11 veilles / Sommeil, 5 veilles

1 / 1

Dépense max.
d= PVR/action

1

Déplacement • DPL
Moy.[ADR+CST]

13

Seuil de la mort

-2

Influence sociale

	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Gambison</i>	3	3	
Bouclier			
Résilience • RES			
Total	3	3	



APT de C.-à-C.	+3
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	+5
BDG de Distance	+3

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	10		3	
o Esquive	12	15			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	0	3					
o Port d'armure	0	3					
o <i>Couteaux thaxien</i>	10	13		105+2			
o <i>Arc</i>	14	19		108+3			
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi)
Asimis (10 ori)
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *KIANNA ou DIMAS*
 Âge
 Titres
 Race *Humain*
 Culture *Synope*
 Caste *Commun*
 Carrière *Thaumaturge*
 Niveau de vie *Moyen*
 Lieu de résidence *Kalam*

Caractéristiques	Score	EXP
o Carrure	CAR 8	
o Adresse	ADR 13	
o Constitution	CST 11	
o Perception	PER 10	
o Sagacité	SGC 14	
o Volonté	VLT 13	
o Attrait	ATT 11	
o Aguerissement	AGR 9	
o Éducation	EDU 16	
o Statut	STA 12	

Traits & Avantages
Relance une thaumaturgie une fois par partie
 EDU +1

Aptitude ADR | 3

	MTR	CMR	EXP
Artisans & Métiers			
o Effets spectaculaires	6	3	
o Appareils mécaniques	2	5	
o Fulguriques			
o Bricolage	6	3	
Conduites			
o Atelage	4	7	
o			
o			
o Effraction			
o Escalade	4	7	
o Escamotage			
o Falsification			
o Furtivité	2	5	
o Glisse			
o Natation			
o Premiers soins	2	5	
o			
o			

Aptitude SGC | 4

	MTR	CMR	EXP
o Commerce	2	6	
o Cryptologie	2	6	
o Déguisement			
o Dressage			
o Enquête			
o Intendance	4	8	
o Jeu	2	6	
o Navigation			
o Perspicacité	6	10	
o Stratégie			
o Survie	4	8	
o			

Aptitude PER | 0

	MTR	CMR	EXP
o Orientation	2	2	
o Fouille	2	2	
o Vigilance	6	6	
o			

Aptitude EDU | 5

	MTR	CMR	EXP
o Administration & Lois	2	7	
o Bibliothèque	6	11	
Connaissances			
o Synope	2	7	
o Thaumatarges	2	7	
o			
o			
o Décorum			
o Faune			
o Flore			
o Folklore	8	13	
o Histoire			
o Terres externes			
o Théologie	4	9	
Thaumaturgies			
o Adæmonition			
o Arquémie			
o Bioscience			
o Fulgurique	14	19	
o Génétique			
o Mécanologie	10	15	
o Médecine			
o Occultation			
o Physique			
o Sciences formelles			
o Stellarteck			
o			

Niveau de puissance | 2
 Multiplicateur de NDP | 1

Fortune | 1

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

	MTR	EXP
--	-----	-----

Arts

o Sculpture	4	
o		
o		
o Intimidation	2	
o Persuasion	6	
o Séduction	2	
o Tromperie		
o		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
--	-----	-------	-------

o Commun	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Malpachi	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Xanthique	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiative Moy. [ADR+SGC] - de D'AGR	14 + 106
--	----------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure	
--	--

Points de vie • PVI Moy. [CAR+CST] × multiplicateur de NDP	10 / 10
--	---------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1
---	---

Points de vigueur • PVG Moy. [CST+VLT] × multiplicateur de NDP	12 / 12
--	---------

Points de pouvoir • PVR Moy. [SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	/ /
--	-----

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	/ /
---	-------

Dépense max. de PVR/action	/
--------------------------------------	---

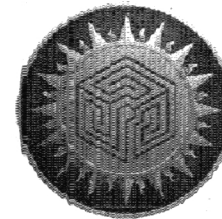
Déplacement • DPL Moy. [ADR+CST]	12
--	----

Seuil de la mort	-2
-------------------------	----

Influence sociale

	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Tablier épais</i>	1	1	
Bouclier			
Résilience • RES			
Total	1	1	



APT de C.-à-C.	+1
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	+2
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	COMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	2	3			
o Esquive	12	13			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	COMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure			7				
o Clé à molette	10	11		156+1			
o Tire-bille pneumatique	12	14		106+1			15 billes / 13 coups / recharge 7 PAC
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi)
Asimis (10 ori)
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Firdos*
 Âge
 Titres
 Race *Humain*
 Culture *trages*
 Caste *commun*
 Carrière *Militaire*
 Niveau de vie *Modeste*
 Lieu de résidence

Caractéristiques		Score	EXP
o Carrure	CAR	13	
o Adresse	ADR	72	
o Constitution	CST	72	
o Perception	PER	73	
o Sagacité	SGC	10	
o Volonté	VLT	77	
o Attrait	ATT	9	
o Aguerissement	AGR	17	
o Éducation	EDU	9	
o Statut	STA	10	

Traits & Avantages
Relance 1 jet de combat 1 fois par partie
Régénère +1

Aptitude **ADR** +2

Artisanats & Métiers

	MTR	CMP	EXP
o Bricolage			
o Conduites			
o Effraction	6		
o Escalade	9		
o Escamotage			
o Falsification			
o Furtivité	10		
o Glisse			
o Natation	2		
o Premiers soins	7		
o			
o			

Aptitude **SGC** 0

	MTR	CMP	EXP
o Commerce			
o Cryptologie			
o Déguisement			
o Dressage			
o Enquête	12		
o Intendance			
o Jeu	9		
o Navigation			
o Perspicacité	12		
o Stratégie	5		
o Survie			
o			

Aptitude **PER** +3

	MTR	CMP	EXP
o Orientation	8		
o Fouille	10		
o Vigilance	74		
o			

Aptitude **EDU** 0

	MTR	CMP	EXP
o Administration & Lois	6		
o Bibliothèque			
o Connaissances			
o Pignre	6		
o			
o			
o Décorum			
o Faune			
o Flore			
o Folklore	8		
o Histoire	9		
o Terres externes			
o Théologie	2		
o Thaumaturgies			
o Adæmonition			
o Arquémie			
o Bioscience			
o Fulgurique			
o Génétique			
o Mécanologie			
o Médecine			
o Occultation			
o Physique			
o Sciences formelles			
o Stellartech			
o			

Niveau de puissance	2
Multiplicateur de NDP	1

Fortune

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

MTR EXP

Arts

o		
o		
o		
o Intimidation	74	
o Persuasion		
o Séduction		
o Tromperie		
o		

Langages

MTR Parlé L.&É.

o Commun	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Malpachi		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Narquois	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o			
o			
o			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	11 + 1d6
---	----------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure	
--	--

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NDP	1 13
---	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	
---	--

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NDP	1 12
---	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	1
---	---

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	
---	--

Dépense max. de PVR/action	
--------------------------------------	--

Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	12
---	----

Seuil de la mort	-2
-------------------------	----

Influence sociale

	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure Gambison de milicien	3		
Bouclier Ecu en bois	2		
Résilience • RES	1	-	
Total	416		



APT de C.-à-C.	+2
BDG de C.-à-C.	+3

APT de Distance	+2
BDG de Distance	+3

Arts martiaux

	MTR	COMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	6	8		1d2+3	
o Esquive	10	12			
o					
o					
o					

Armements

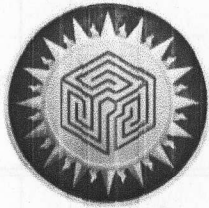
	MTR	COMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	13	15		1d3+3			
o Port d'armure	2	4					
o Lance de fantassin	13	15		1d6+3			À 2 mains; 7d8+3 dégâts
o Matraque	11	13		1d3+3			Non létal
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	1
Asimis (10 ori.)	10
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Follam*
 Âge
 Titres
 Race *Humain*
 Culture *Nessus*
 Caste *Commun*
 Carrière *Fossoyella*
 Niveau de vie *Parvenu*
 Lieu de résidence

Caractéristiques		Score	EXP
o Carrure	CAR	15	
o Adresse	ADR	11	
o Constitution	CST	13	
o Perception	PER	10	
o Sagacité	SGC	9	
o Volonté	VLT	12	
o Attrait	ATT	10	
o Aguerissement	AGR	12	
o Éducation	EDU	9	
o Statut	STA	9	

Traits & Avantages
Relance Orientation 1 fois par partie
Orientation + 6 en Athara

Aptitude **ADR** | 1

	MTR	CMP	EXP
Artisans & Métiers			
o Bricolage	18		
Conduites			
o Attelage	6		
o Effraction	2		
o Escalade	6		
o Escamotage			
o Falsification	6		
o Furtivité	6		
o Glisse			
o Natation	2		
o Premiers soins			

Aptitude **SGC** | 0

	MTR	CMP	EXP
o Commerce	8		
o Cryptologie			
o Déguisement			
o Dressage			
o Enquête			
o Intendance	4		
o Jeu	4		
o Navigation			
o Perspicacité	8		
o Stratégie			
o Survie			

Aptitude **PER** | 0

	MTR	CMP	EXP
o Orientation	12		
o Fouille			
o Vigilance	10		

Aptitude **EDU** | 0

	MTR	CMP	EXP
Administration & Lois			
o Bibliothèque	4		
Connaissances			
o Cultes	8		
o Athara	10		
o Décorum	4		
o Faune	6		
o Flore	6		
o Folklore	8		
o Histoire	6		
o Terres externes			
o Théologie	4		
Thaumaturgies			
o Adæmonition			
o Arquémie			
o Bioscience			
o Fulgurique			
o Génétique			
o Mécanologie			
o Médecine			
o Occultation			
o Physique			
o Sciences formelles			
o Stellartech			

Niveau de puissance	2
Multiplicateur de NDP	1

Fortune

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

	MTR	EXP
Arts		
o Intimidation	8	
o Persuasion		
o Seduction		
o Tromperie		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
o Commun	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Malpachi		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	10 + 1D8
---	----------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure	0
--	---

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NDP	14
---	----

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1,4
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NDP	13
---	----

Points de pouvoir • PVR Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	1
---	---

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles

Dépense max. de PVR/action	2
--------------------------------------	---

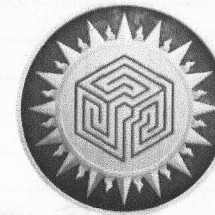
Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	12
---	----

Seuil de la mort	-2
-------------------------	----

Influence sociale

STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Tunique épaisse</i>	2		
Bouclier			
Résilience • RES	0	-	
Total	2		



APT de C.-à-C.	+3
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	+1
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	19	17		1d3+2	
o Esquive	19	17			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier		3					
o Port d'armure		3					
o Pelle	19	17		1d8+2			à 2 mains
o Pied-de-biche	10	13		1d6+2			+3 en effraction
o Contre-épée	8	17		1d3+2			
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Pied-de-biche, lanterne, briquet, clés de serrurier

Bourse

Chrisos (20 asi.)
Asimis (10 ori.) 7
Orichalques (5 aes) 5
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom HEINO
 Âge
 Titres
 Race Humain
 Culture Ephyria
 Caste Serviteur du Trône
 Carrière Clavier
 Niveau de vie Moyen
 Lieu de résidence Kalani

Caractéristiques	Score	EXP
o Carrure	CAR 13	
o Adresse	ADR 13	
o Constitution	CST 12	
o Perception	PER 10	
o Sagacité	SGC 11	
o Volonté	VLT 11	
o Attrait	ATT 10	
o Aguerissement	AGR 12	
o Éducation	EDU 13	
o Statut	STA 12	

Traits & Avantages
VIR-2 (CST) Fatigue

Aptitude **ADR** | 3

	MTR	CMP	EXP
Artisanats & Métiers			
o Charpenteur	2	5	
o Serrurier	2	5	
o Bricolage			
Conduites			
o Automobile	4	7	
o Effraction	4	7	
o Escalade	2	5	
o Escamotage			
o Falsification			
o Furtivité	2	5	
o Glisse	2	5	
o Natation			
o Premiers soins	10	13	

Aptitude **SGC** | 1

	MTR	CMP	EXP
o Commerce	4	5	
o Cryptologie	2	3	
o Déguisement			
o Dressage			
o Enquête	4	5	
o Intendance	6	7	
o Jeu			
o Navigation	4	5	
o Perspicacité	12	13	
o Stratégie			
o Survie	4	5	

Aptitude **PER** | 0

	MTR	CMP	EXP
o Orientation	2	2	
o Fouille	2	2	
o Vigilance	11	12	12

Aptitude **EDU** | 3

	MTR	CMP	EXP
o Administration & Lois	8	11	
o Bibliothèque	2	5	
Connaissances			
o Ephyria	2	5	
o Manoir Absolu	2	5	
o Pègre	6	9	
o Décorum	4	7	
o Faune	2	5	
o Flore			
o Folklore	8	11	
o Histoire	2	5	
o Terres externes			
o Théologie	4	7	
Thaumaturgies			
o Adæmonition			
o Arquémie			
o Bioscience			
o Fulgurique			
o Génétique			
o Mécanologie			
o Médecine			
o Occultation			
o Physique			
o Sciences formelles			
o Stellartech			

Niveau de puissance	2
Multiplicateur de NDP	4

Fortune	1
---------	---

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

	MTR	EXP
Arts		
o Musique	2	
o Intimidation	8	
o Persuasion	2	
o Séduction	2	
o Tromperie		

Langages

	MTR	Parlé	L&É.
o Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Malpachi	16	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Narquois	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiative Moy. [ADR+SGC] + de D'AGR	12 + AD8
--	----------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure	
--	--

Points de vie • PVI Moy. [CAR+CST] × multiplicateur de NDP	13 / 13
--	---------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1,3
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy. [CST+VLT] × multiplicateur de NDP	12 / 12
--	---------

Points de pouvoir • PVR Moy. [SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	/ /
--	-----

Récupération de PVR Activité, 11 veilles / Sommeil, 5 veilles	/ /
---	-----

Dépense max. de PVR/action	/
--------------------------------------	---

Déplacement • DPL Moy. [ADR+CST]	13
--	----

Seuil de la mort	2
-------------------------	---

Influence sociale

	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Gambison épais</i>	4	4	
Bouclier <i>Intermédiaire</i>	4	4	
Résilience • RES			
Total	8	8	



API de C.-à-C.	+3
BDG de C.-à-C.	+2

API de Distance	+2
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	9	12			AD2+2
o Esquive	11	14			
o					
o					
o					

Armements

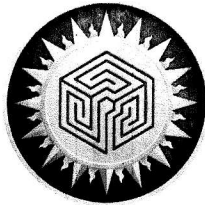
	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	13	16					AD3+2
o Port d'armure	5	8					
o <i>Massue de</i>	13	16					ED4+2
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi)
Asimis (10 ori)
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom	<i>Holger</i>
Âge	
Titres	
Race	<i>Humain</i>
Culture	<i>Mergus</i>
Caste	<i>Serviteur de Trône</i>
Carrière	<i>Zélateur de Saint-Loreto</i>
Niveau de vie	<i>Modeste</i>
Lieu de résidence	

Caractéristiques		Score	EXP
o Carrure	CAR	12	
o Adresse	ADR	11	
o Constitution	CST	12	
o Perception	PER	11	
o Sagacité	SGC	10	
o Volonté	VLT	14	
o Attrait	ATT	10	
o Aguerrissement	AGR	0	
o Éducation	EDU	11	
o Statut	STA	10	

Traits & Avantages
<i>Relaxo Théologie 1 fois par partie</i>
<i>Un -3 contre le choc mental</i>

Aptitude		MTR	CMP	EXP
ADR	+1			
Artisanats & Métiers				
o				
o				
o				
o				
o Bricolage				
Conduites				
o Monture		6		
o				
o				
o Effraction				
o Escalade		4		
o Escamotage				
o Falsification				
o Furtivité		10		
o Glisse				
o Natation		2		
o Premiers soins		4		
o				
o				

Aptitude		MTR	CMP	EXP
SGC	0			
Commerce				
o				
o				
o Commerce				
o Cryptologie		10		
o Déguisement				
o Dressage				
o Enquête		12		
o Intendance				
o Jeu		2		
o Navigation				
o Perspicacité		6		
o Stratégie				
o Survie				
o				

Aptitude		MTR	CMP	EXP
PER	+1			
Orientation				
o		4		
o Fouille		10		
o Vigilance		14		
o				

Aptitude		MTR	CMP	EXP
EDU	+1			
Administration & Lois				
o		8		
Bibliothèque				
o				
Connaissances				
o Cultes		6		
o				
o				
o				
o Décorum				
o Faune				
o Flore				
o Folklore		6		
o Histoire		6		
o Terres externes				
o Théologie		14		
Thaumaturgies				
o Adæmonition				
o Arquémie				
o Bioscience				
o Fulgurique				
o Génétique				
o Mécanologie				
o Médecine				
o Occultation		12		
o Physique				
o Sciences formelles				
o Stellartech				
o				

Niveau de puissance	2
Multiplieur de NDP	1

Fortune	
---------	--

Difficultés	
Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

MTR	EXP
-----	-----

Arts

o		
o		
o		
o		
o Intimidation	8	
o Persuasion		
o Séduction		
o Tromperie		
o		

Langages

MTR	Parlé	L.&É.
-----	-------	-------

o Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Malpachi	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o			
o			
o			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	1 + 1d6
---	---------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure
--

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NDP	1 12
---	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NDP	1 13
---	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	1
---	---

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles

Dépense max. de PVR/action

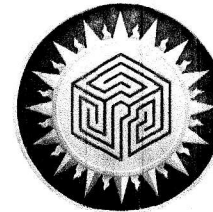
Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	17
---	----

Seuil de la mort	-2
-------------------------	----

Influence sociale

STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>bombison de zélate</i>	4		
Bouclier			
Résilience • RES	0	-	
Total	4		



APT de C.-à-C.	+2
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	+1
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	4	6		1d2+1	
o Esquive	74	16			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier		2					
o Port d'armure	2	4					
o <i>Clairce</i>	74	16		1d6+1			
o <i>Arbalète</i>	13	15		2d6+1			<i>Carreaux marmure et anti-onyx</i>
o							<i>carreaux chimiques anti-snyx: 3d6+1 BDG</i>
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Masque facial filtrant, trois de concubinage, torche, briquet, bière pleine

Bourse

Chrisos (20 asi) 1
Asimis (10 ori) 70
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom BETTINA ou PROTÉUS
 Âge
 Titres
 Race Humain
 Culture Thrax
 Caste Optimale
 Carrière Marchand
 Niveau de vie Moyen
 Lieu de résidence Kaleni

Caractéristiques

		Score	EXP
o Carrure	CAR	10	
o Adresse	ADR	12	
o Constitution	CST	11	
o Perception	PER	12	
o Sagacité	SGC	13	
o Volonté	VLT	12	
o Attrait	ATT	11	
o Aguerissement	AGR	9	
o Éducation	EDU	11	
o Statut	STA	11	

Traits & Avantages

Relevé Commerce une fois par partie

Aptitude
ADR | 2

Artisans & Métiers

	MTR	CMP	EXP
o Forge	8	10	
o Bricolage	2	4	
Conduites			
o Attelage	4	6	
o Automobile	5	7	
o Efraction			
o Escalade	6	8	
o Escamotage			
o Falsification			
o Furtivité	2	4	
o Glisse			
o Natation	2	4	
o Premiers soins			

Aptitude
SGC | 3

	MTR	CMP	EXP
o Commerce	15	18	
o Cryptologie			
o Déguisement			
o Dressage			
o Enquête			
o Intendance	8	11	
o Jeu	6	9	
o Navigation			
o Pervicacité	13	16	
o Stratégie			
o Survie	8	11	

Aptitude
PER | 2

	MTR	CMP	EXP
o Orientation	2	4	
o Fouille		2	
o Vigilance	6	8	

Aptitude
EDU | 1

	MTR	CMP	EXP
o Administration & Lois	4	5	
o Bibliothèque			
Connaissances			
o Thrax	4	5	
o Colores	2	3	
o Décorum	2	3	
o Faune			
o Flore			
o Folklore	8	3	
o Histoire			
o Terres externes			
o Théologie			
Thaumaturgies			
o Adæmonition			
o Arquémie			
o Bioscience			
o Fulgurique			
o Génétique			
o Mécanologie			
o Médecine			
o Occultation			
o Physique			
o Sciences formelles			
o Stellartech			

Niveau de puissance | 2
 Multiplicateur de NDP | 1

Fortune | 1

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Très difficile	-9
Extra. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

Arts

	MTR	EXP
o Intimidation	4	
o Persuasion	4	
o Séduction	2	
o Tromperie	9	

Langues

	MTR	Parlé	L&É.
o Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
o Langue morte		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Malpachi	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Narq Loïs		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o Xanethique	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiative
Moy. [ADR+SGC] + de D'AGR

13 + 106

Malus de PAC
Total ECB - Port d'armure

Points de vie • PVI
Moy. [CAR+CST] × multiplicateur de NDP

M.I.M.

Rythme de guérison • RDG
par semaine échue, noter la décimale

1,1

Points de vigueur • PVG
Moy. [CST+VLT] × multiplicateur de NDP

12 / 12

Points de pouvoir • PVR
Moy. [SGC+VLT] × multiplicateur de NDP

/ / /

Récupération de PVR
Activité, 11 veilles | Sommeil, 5 veilles

/ /

Dépense max.
de PVR/action

/

Déplacement • DPL
Moy. [ADR+CST]

10

Seuil de la mort

-2

Influence sociale

	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs
	STA	Faveurs		STA	Faveurs

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Epambison épais</i>	4	4	
Bouclier			
Résilience • RES			
Total	4	4	



APT de C.-à-C.	+1
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	+2
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	6	7		2	
o Esquive	9	10			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure	3	4					
o <i>Abro (1 coup)</i>	7	9		2D6+1			5 munitions / rechargement SPAC
o <i>Baton de 3 pas</i>	15	16/17		1D8+1			Baton +1 MTR, arme à 2 mains
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi)
Asimis (10 ori)
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *ROSHAN*
 Âge
 Titres
 Race *Humain*
 Culture *Nessus*
 Caste *Commun*
 Carrière *Frère juré du Rosaire*
 Niveau de vie *Modeste*
 Lieu de résidence *Kalani*

Caractéristiques		Score	EXP
o Carrure	CAR	10	
o Adresse	ADR	12	
o Constitution	CST	13	
o Perception	PER	10	
o Sagacité	SGC	12	
o Volonté	VL	13	
o Attrait	ATT	10	
o Aguerissement	AGR	10	
o Éducation	EDU	9	
o Statut	STA	10	

Traits & Avantages
Actions +2 lorsque sa famille est menacée
Trois Takouages rituels

Aptitude
ADR | 2

MTR CMP EXP

Artisanats & Métiers

o *Braserie* 4 6
 o
 o

o Bricolage

Conduites

o *Attelage* 2 4
 o
 o

o Effraction

o Escalade 4 6

o Escamotage 9 11

o Falsification

o Furtivité 9 11

o Glisse

o Natation

o Premiers soins

o

o

Aptitude
SGC | 2

MTR CMP EXP

o Commerce 4 6

o Cryptologie

o Déguisement

o Dressage

o Enquête

o Intendance

o Jeu 6 8

o Navigation

o Perspicacité 6 8

o Stratégie

o Survie 4 6

o

Aptitude
PER | 0

MTR CMP EXP

o Orientation 6 6

o Fouille 7 7

o Vigilance 8 8

o

Aptitude
EDU | 0

MTR CMP EXP

o Administration & Lois

o Bibliothèque

Connaissances

o *Nessus* 4 4

o *pègre* 7 7

o

o

o Décorum

o Faune

o Flore

o Folklore 16 16

o Histoire

o Terres externes

o Théologie 6 6

Thaumaturgies

o Adæmonition

o Arquémie

o Bioscience

o Fulgurique

o Génétique

o Mécanologie

o Médecine

o Occultation

o Physique

o Sciences formelles

o Stellartech

o

Niveau de puissance | 2
 Multiplicateur de NDP | 1

Fortune | 1

Difficultés

Facile	de +2 à +20
Complexe	-2
Difficile	-5
Tres difficile	-9
Extr. difficile	-14
Héroïque	-20

Expression

MTR EXP

Arts

o *Danse* 2

o

o

o Intimidation 10

o Persuasion

o Séduction 2

o Tromperie

o

Langages

MTR Parlé L.&É.

o Commun 10

o Langue morte

o Malpachi 2

o Narquois 10

o Signes du voyage

o

o

o

Initiative Moy. [ADR+SGC] - dé D'AGR	11 + 1D6
--	----------

Malus de PAC Total ECB - Port d'armure
--

Points de vie • PVI Moy. [CAR+CST] × multiplicateur de NDP	12 / 12
--	---------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1,2
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy. [CST+VLT] × multiplicateur de NDP	13 / 13
--	---------

Points de pouvoir • PVR Moy. [SGC+VLT] × multiplicateur de NDP	/ / /
--	-------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles / Sommeil, 5 veilles	/ /
---	-----

Dépense max. de PVR/action	/
--------------------------------------	---

Déplacement • DPL Moy. [ADR+CST]	13
--	----

Seuil de la mort	-2
-------------------------	----

Influence sociale

STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs
STA	Faveurs	STA	Faveurs

Protections		PTC	ECB	STR
Armure	Japue	2	2	
Bouclier				
Résilience • RES				
Total		2	2	



APT de C.-à-C.	+1
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	+1
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	8	3		2	
o Esquive	13	14			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure	1	2					
o Glaive	15	16		1D6+1			
o Courreau de lances	10	11		1D3+1			{ Six coups de lancer CAC = 1D2+1 DGT.
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)
Asimis (10 ori)
Orichalques (5 aes)
Aes
Autres valeurs