

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2      PTS DE FORTUNE | I

Nom *Vespéra*  
 Âge 17  
 Titres *Compagnon Sorcière (Mère)*  
 Culture *Nessus*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Tour des Sorcières*  
 Niveau de vie *Pauvre*  
 Résidence *Grandes Loges de Kalani*

CARACTÉRISTIQUES		
Carrure	CAR	08
Adresse	ADR	13
Constitution	CST	11
Perception	PER	11
Sagacité	SGC	14
Volonté	VLT	10
Attrait	ATT	13
Agouerrissement	AGR	06
Éducation	EDU	14
Statut	STA	13

TRAITS & AVANTAGES  
*Relance Arquémie une fois par partie*  
 « Le Philtre » : *concocte sans jet un poison par partie, VIR 3 (CST) Coma*

NOTES

INITIATIVE | I2+ID4  
 PTS DE VIE | \_\_\_\_\_ / 09  
 PTS DE VIG | \_\_\_\_\_ / 10  
 SDM | -2      DPL | I2

ÉQUIPEMENT

- *Robe de couleur fuligine*
- *Pèlerine*
- *Sacoche médicale*
- ↳ *Instruments de chirurgie*
- ↳ *Matériel de 1er secours*
- ↳ *Pharmacie*
- *Documents personnels*
- *Bague sigillaire*
- *Pendentif : œuf d'albâtre*
- *Petite boîte à musique*

Bourse 5 asimi

Aptitude    BD

C.-À-C.    0      0

DIST.    +2      +1

	MTR	TOT	Dégâts	Notes
Bagarre	05	05	I	
Esquive	07	07		
Pépin de sorcière	12	12	ID4	Peut infliger des dégâts de PVig
Seringue de sédatif (3)	08	08	I	VIR 6 (CST) Sommeil

Aptitude	EDU	+4	MTR	TOT
Admin. & Lois	03	07		
Bibliothèque	09	13		
♦ <b>Connaissance</b>				
↳ des Guildes	10	14		
↳ des Extrasolaires	04	08		
Décorum	02	06		
Faune				
Flore	08	12		
Folklore	05	09		
Histoire	02	06		
Terres oubliées				
Théologie	07	11		
♦ <b>Thaumaturgies</b>				
Adæmonition				
Arquémie	10	14		
Bioscience	07	11		
Fulgurique				
Génétique	07	11		
Mécanologie				
Médecine	14	18		
Occultation				
Physique				
Sciences formelles				
Stellartech				

	MTR	TOT	Dégâts	Notes
Admin. & Lois	03	07		
Bibliothèque	09	13		
Commerce	02	06		
Cryptologie	02	06		
Déguise				
Dressage				
Enquête				
Intendance	07	11		
Jeu	02	06		
Navigation				
Perspicacité	11	15		
Stratégie				
Survie				
Orientation	02	03		
Fouille				
Vigilance	09	10		
Commun	18			
Langue morte	14			
Téatoïde	06			

Aptitude	SGC	+4	MTR	TOT
Commerce	02	06		
Cryptologie	02	06		
Déguise				
Dressage				
Enquête				
Intendance	07	11		
Jeu	02	06		
Navigation				
Perspicacité	11	15		
Stratégie				
Survie				

Aptitude	PER	+1	MTR	TOT
Orientation	02	03		
Fouille				
Vigilance	09	10		

LANGAGES	MTR
Commun	18
Langue morte	14
Téatoïde	06

Aptitude	ADR	+3	MTR	TOT
♦ <b>Artis. &amp; Métier</b>				
↳ Couture	04	07		
Bricolage				
♦ <b>Conduite</b>				
↳ Cheval	07	10		
Effraction				
Escalade				
Escamotage				
Falsification				
Furtivité				
Glisse				
Natation				
Premiers soins				

SOCIAL	MTR
♦ <b>Arts</b>	
↳ Danse	03
Intimidation	
Persuasion	11
Séduction	
Tromperie	

Armure | 0

Type Robe

Bouclier | 0

Type



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2      PTS DE FORTUNE | I

Nom *Jormand*  
 Âge *20*  
 Titres *Compagnon Dramaturge*  
 Culture *Nessus*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Tour des Symboles*  
 Niveau de vie *Pauvre*  
 Résidence *Grandes Loges de Kalani*

CARACTÉRISTIQUES		
Carrure	CAR	10
Adresse	ADR	12
Constitution	CST	10
Perception	PER	11
Sagacité	SGC	12
Volonté	VLТ	10
Attrait	ATT	15
Aguerrissement	AGR	06
Éducation	EDU	14
Statut	STA	13

TRAITS & AVANTAGES  
*Relance Art (Jeu de scène) une fois par partie*  
*« Le Domino » : Déguisement +5 pour prendre l'apparence d'un moine*

NOTES

INITIATIVE | II+ID4  
 PTS DE VIE | \_\_\_\_\_ / 10  
 PTS DE VIG | \_\_\_\_\_ / 10  
 SDM | -2      DPL | II

ÉQUIPEMENT

- *Uniforme de scène*
- *Bel habit exulte (STA +2)*
- *Pèlerine*
- *Mallette de comédien*
- ↳ *Maquillage*
- ↳ *Accessoires de déguisement*
- *Documents personnels*
- *Bague sigillaire*
- *Pendentif : quart de lune*
- *De quoi écrire*
- *Miroir de poche*

Bourse 7 asimi

Aptitude BD  
 C.-À-C. | +I | +I

DIST. | +I | +I

	MTR	TOT	Dégâts	Notes
Bagarre	04	05	2	
Esquive	12	13		
Canne ferrée	10	11	ID4+I	
Pistolet Runkas (1 balle)	05	06	ID6+I Un coup - Rechargement : 7 PA	

Aptitude EDU +4	MTR	TOT
Admin. & Lois	02	06
Bibliothèque	04	08
♦ <b>Connaissance</b>		
↳ des Guildes	06	10
↳ de la Littérature	08	12
Décorum	12	16
Faune		
Flore		
Folklore	10	14
Histoire	06	10
Terres oubliées	04	08
Théologie	06	10
♦ <b>Thaumaturgies</b>		
Adæmonition		
Arquémie		
Bioscience		
Fulgurique		
Génétique		
Mécanologie		
Médecine		
Ocultation		
Physique		
Sciences formelles		
Stellartech		

Aptitude SGC +2	MTR	TOT
Commerce	02	04
Cryptologie	02	04
Déguisement	10	12
Dressage		
Enquête		
Intendance	02	04
Jeu	02	04
Navigation		
Perspicacité	12	14
Stratégie		
Survie		

Aptitude PER +I	MTR	TOT
Orientation	02	03
Fouille		
Vigilance	04	05

LANGAGES | MTR

Commun	18
Langue morte	14

Aptitude ADR +2	MTR	TOT
♦ <b>Artis. &amp; Métier</b>		
↳ Décoration	02	04
Bricolage		
♦ <b>Conduite</b>		
↳ Cheval	04	06
Effraction		
Escalade		
Escamotage		
Falsification		
Furtivité		
Glisse		
Natation		
Premiers soins		

SOCIAL | MTR

♦ <b>Arts</b>		
↳ Jeu de scène	12	
↳ Danse	04	
Intimidation		
Persuasion		
Séduction	12	
Tromperie		

Armure | 0

Type Costume

Bouclier | 0

Type



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2      PTS DE FORTUNE | I

Nom *Hector*  
 Âge *18*  
 Titres *Compagnon Gardien*  
 Culture *Nessus*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Guilde des Gardiens*  
 Niveau de vie *Pauvre*  
 Résidence *Grandes Loges de Kalani*

CARACTÉRISTIQUES		
Carrure	CAR	I5
Adresse	ADR	I0
Constitution	CST	I3
Perception	PER	I2
Sagacité	SGC	I0
Volonté	VLT	II
Attrait	ATT	09
Aguerrissement	AGR	I4
Éducation	EDU	I3
Statut	STA	I3

TRAITS & AVANTAGES  
*Relance Vigilance une fois par partie*  
 « L'Œil affûté » : Enquête +1, Fouille +1, Perspicacité +1

NOTES

INITIATIVE | II+ID8  
 PTS DE VIE | \_\_\_\_\_ / I4  
 PTS DE VIG | \_\_\_\_\_ / I2  
 SDM | -2      DPL | II

ÉQUIPEMENT

- Uniforme de gardien
- Pèlerine chaude
- Clés des Grandes Loges
- Documents personnels
- Bague sigillaire
- Pendentif : pointe de flèche
- Lanterne sourde
- Petite loupe

Bourse 6 asimi

Aptitude BD  
 C.-À-C. | +2 | +2  
 DIST. | +I | +I

Aptitude	EDU	+3	MTR	TOT
Admin. & Lois			07	I0
Bibliothèque				
♦ Connaissance				
↳ des Guildes			I2	I5
↳ de l'Armée			06	09
Décorum			07	I0
Faune				
Flore				
Folklore			07	I0
Histoire			05	08
Terres oubliées				
Théologie			04	07
♦ Thaumaturgies				
Adæmonion				
Arquémie				
Bioscience				
Fulgurique				
Génétique				
Mécanologie				
Médecine				
Ocultation				
Physique				
Sciences formelles				
Stellartech				

MTR	TOT	Dégâts	Notes
09	II	ID3+2	
10	I2		
14	I6	ID6+2	Sabre court (dos en dents de scie)
12	I4	ID4+2	Peut infliger des dégâts de PVig
08	I0	ID6+2	Peut infliger des dégâts de PVig

Aptitude	SGC	0	MTR	TOT
Commerce			02	02
Cryptologie			08	08
Déguisement				
Dressage				
Enquête			09	09
Intendance			02	02
Jeu			05	05
Navigation				
Perspicacité			II	II
Stratégie			03	03
Survie				

Aptitude	PER	+2	MTR	TOT
Orientation			02	04
Fouille			08	I0
Vigilance			I2	I4

LANGAGES		MTR
Commun		I4
Langue morte		06
Narquois		06

Aptitude	ADR	0	MTR	TOT
♦ Artis. & Métier				
↳ Menuiserie			02	02
Bricolage				
♦ Conduite				
↳ Cheval			05	05
Effraction				
Escalade				
Escamotage				
Falsification				
Furtivité				
Glisse				
Natation				
Premiers soins				

SOCIAL		MTR
♦ Arts		
↳ Musique		02
Intimidation		II
Persuasion		
Séduction		
Tromperie		

Armure | 3

Type Gambison

Bouclier | 2

Type Targe en bois



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2      PTS DE FORTUNE | I

Nom *Nazar*  
 Âge *19*  
 Titres *Compagnon Embaumeur*  
 Culture *Thrax*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Guilde de Saint-Loreto*  
 Niveau de vie *Pauvre*  
 Résidence *Grandes Loges de Kalani*

CARACTÉRISTIQUES		
Carrure	CAR	09
Adresse	ADR	14
Constitution	CST	11
Perception	PER	11
Sagacité	SGC	12
Volonté	VLT	13
Attrait	ATT	10
Aguerrissement	AGR	08
Éducation	EDU	13
Statut	STA	12

TRAITS & AVANTAGES  
*VIR-2 contre la Terreur*  
*« Le Liturge » : Décorum +1, Histoire +1 et Langue morte à 18*

NOTES		

INITIATIVE | I2+ID4  
 PTS DE VIE | \_\_\_\_\_ / 10  
 PTS DE VIG | \_\_\_\_\_ / 12  
 SDM | -2      DPL | I2

ÉQUIPEMENT

- *Tunique pourpre*
- *Masque avec filtre respiratoire*
- *Pèlerine*
- *Sacoche d'embaumeur*
- ↳ *Instruments de dissection*
- ↳ *Produits et baumes*
- *Documents personnels*
- *Bague sigillaire*
- *Pendentif : sablier*
- *Petit livre religieux*

Bourse 10 asimi

Aptitude BD  
 C.-À-C. | +I | +I

DIST. | +2 | +2

	MTR	TOT	Dégâts	Notes
Bagarre	09	10	2	
Esquive	10	11		
Scie à os	12	13	ID4+1	
Lancer (fiolle de produit nocif) (1)	08	10	3	VIR 4 (CST) Malaise (actions à -5)

Aptitude EDU +3	MTR	TOT
Admin. & Lois	05	08
Bibliothèque	04	07
♦ <b>Connaissance</b>		
↳ des Guildes	08	11
↳ des Exultes	07	10
Décorum	10	13
Faune		
Flore	09	12
Folklore	06	09
Histoire	02	05
Terres oubliées		
Théologie	12	15
♦ <b>Thaumaturgies</b>		
Adæmonition		
Arquémie	11	14
Bioscience		
Fulgurique		
Génétique		
Mécanologie		
Médecine	04	07
Occultation		
Physique		
Sciences formelles		
Stellartech		

Aptitude SGC +2	MTR	TOT
Commerce	02	04
Cryptologie	04	06
Déguisement		
Dressage		
Enquête		
Intendance		
Jeu	02	04
Navigation		
Perspicacité	02	04
Stratégie		
Survie	02	04

Aptitude PER +1	MTR	TOT
Orientation		
Fouille		
Vigilance	06	07

LANGAGES	MTR
Commun	14
Langue morte	18

Aptitude ADR +4	MTR	TOT
♦ <b>Artis. &amp; Métier</b>		
↳ <i>Embaumement</i>	14	18
Bricolage		
♦ <b>Conduite</b>		
↳ <i>Attelage</i>	07	11
Effraction		
Escalade		
Escamotage		
Falsification		
Furtivité		
Glisse		
Natation		
Premiers soins		

SOCIAL	MTR
♦ <b>Arts</b>	
↳ <i>Chant</i>	02
Intimidation	06
Persuasion	
Séduction	
Tromperie	

Armure | I

Type *Tunique*

Bouclier | 0

Type



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2      PTS DE FORTUNE | I

Nom *Rostam*  
 Âge *19*  
 Titres *Compagnon Claviger*  
 Culture *Éclectique*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Guilde des Geôliers*  
 Niveau de vie *Pauvre*  
 Résidence *Grandes Loges de Kalani*

CARACTÉRISTIQUES		
Carrure	CAR	I2
Adresse	ADR	I3
Constitution	CST	II
Perception	PER	I3
Sagacité	SGC	I0
Volonté	VLТ	II
Attrait	ATT	I0
Aguerrissement	AGR	I2
Éducation	EDU	I3
Statut	STA	II

TRAITS & AVANTAGES  
*VIR-2 contre la fatigue*  
 « Le Cogne » : DPL +1, Masse-clé +1

NOTES

INITIATIVE | I3+ID8  
 PTS DE VIE | \_\_\_\_\_ / II  
 PTS DE VIG | \_\_\_\_\_ / II  
 SDM | -2      DPL | I3

ÉQUIPEMENT

- Uniforme de Claviger
- Pèlerine chaude
- Anneau de clés de la geôle
- Paire de manacles + clé
- Sifflet
- Documents personnels
- Bague sigillaire
- Pendentif : cube de titane
- Boîte de cigarillos
- Boîte d'allumettes
- Outils de crochetage

Bourse 4 asimi

Aptitude BD  
 C.-À-C. | +2 | +2

DIST. | +3 | +2

	MTR	TOT	Dégâts	Notes
Bagarre	08	I0	ID2+2	
Esquive	I2	I4		
Matraque	I0	I2	ID4+2	Peut infliger des dégâts de PVig
Masse-clé en bronze	I5	I7	ID8+2	Bonus « Le Cogne » inclus
Étau des Bourreaux	08	I0	Prise paralysante	VIR 5 (CST) Paralysie

Aptitude EDU	+3	MTR	TOT
Admin. & Lois		II	I4
Bibliothèque			
♦ Connaissance			
↳ des Guildes		06	09
↳ de la Pègre		08	II
Décorum		02	05
Faune			
Flore			
Folklore (pègre : +3)		08	II
Histoire		02	05
Terres oubliées			
Théologie		02	05
♦ Thaumaturgies			
Adæmonion			
Arquémie			
Bioscience			
Fulgurique			
Génétique			
Mécanologie			
Médecine			
Ocultation			
Physique			
Sciences formelles			
Stellartech			

Aptitude SGC	0	MTR	TOT
Commerce		02	02
Cryptologie		02	02
Déguisement			
Dressage			
Enquête		08	08
Intendance		02	02
Jeu		04	04
Navigation			
Perspicacité		I0	I0
Stratégie			
Survie			

Aptitude PER	+3	MTR	TOT
Orientation		08	II
Fouille		08	II
Vigilance		I2	I5

LANGAGES	MTR
Commun	I4
Autochtone	I0
Narquois	06

Aptitude ADR	+3	MTR	TOT
♦ Artis. & Métier			
↳ Serrurie		I2	I5
Bricolage		02	05
♦ Conduite			
↳ Cheval		06	09
Effraction			
Escalade			
Escamotage			
Falsification			
Furtivité		06	09
Glisse			
Natation			
Premiers soins			

SOCIAL | MTR

♦ Arts			
↳ Musique		02	
Intimidation			
Persuasion			
Séduction			
Tromperie		08	

Armure | 5

Type Plastron de cuir

Bouclier | 0

Type