

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Atreüs*
 Âge
 Titres *Docteur en médecine*
 Race *Humain*
 Culture *Nessus*
 Caste *Commun*
 Carrière *Thaumaturge*
 Niveau de vie *Moyen*
 Lieu de résidence *Kalani*

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

- Relance Escalade une fois par partie
- Relance Folklore une fois par partie
- Relance une thaumaturgie une fois par partie
- VIR -1 contre les nourritures indigestes
- « La Montagne »
- « Le Pilier de taverne »
- « De derrière les façots »
- « Le Docte »

Aptitude
ADR 4

Artisanats & Métiers	MTR	CMP	EXP
○ Herboristerie	6	10	
○			
○			
○ Bricolage		4	
Conduites			
○ Attelages	6	10	
○			
○			
○ Effraction		4	
○ Escalade	16	20	
○ Escamotage	10	14	
○ Falsification		4	
○ Furtivité	11	15	
○ Glisse	3	7	
○ Natation		4	
○ Premiers soins		4	
○			
○			

Aptitude
SGC 4

Commerce	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	9	13	
○ Cryptologie		4	
○ Déguisement		4	
○ Dressage		4	
○ Enquête		4	
○ Intendance	6	10	
○ Jeu	12	16	
○ Navigation		4	
○ Perspicacité	18	22	
○ Stratégie		4	
○ Survie	3	7	
○			
○			

Aptitude
PER 2

Orientation	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	6	8	
○ Fouille		2	
○ Vigilance	18	20	
○			

Aptitude
EDU 6

Administration & Lois	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois		6	
○ Bibliothèque	6	12	
Connaissances			
○			
○			
○			
○ Décorum	3	9	
○ Faune		6	
○ Flore	3	9	
○ Folklore (rumeurs +3)	9	15	
○ Histoire	3	9	
○ Terres externes		6	
○ Théologie	6	12	

Thaumaturgies

○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience	11	17	
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine	12	18	
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○			
○			

Niveau de puissance 3
 Multiplicateur de NP 1,5

Fortune 2

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

Expression

Arts	MTR	EXP
○ Danse	6	
○		
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	6	
○ Séduction	9	
○ Tromperie	3	
○		

Langages

Langage	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Autochtone	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Xanthique	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○			
○			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	14 + 1D6
---	----------

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

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1,8
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP	1 21
--	------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	7 14
---	--------

Dépense max. de PVR/action	3
--------------------------------------	---

Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	14
---	----

Seuil de la mort	-3
-------------------------	----

Influence sociale

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

Protections	PTC	ECB	STR
Armure			
Bouclier			
Résilience		-	
Total	0	0	



APT de C.-à-C.	2
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	7		2	
o Esquive	15	17			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier		2					
o Port d'armure		2					
o Fronde	15	18		1D4+2		5	Recharge 4
o Couteau	8	10		1D3+1			
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	6
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom	Manas
Âge	
Titres	Compagnon guildaire
Race	Humain
Culture	Nessus
Caste	Serviteur du Trône
Carrière	Arpenteur & Cartographe
Niveau de vie	Moyen
Lieu de résidence	Kalani

Caractéristiques		Score	EXP
○ Carrure	CAR	11	
○ Adresse	ADR	13	
○ Constitution	CST	14	
○ Perception	PER	11	
○ Sagacité	SGC	11	
○ Volonté	VLT	11	
○ Attrait	ATT	13	
○ Aguerissement	AGR	10	
○ Éducation	EDU	15	
○ Statut	STA	14	

- Relance Escalade une fois par partie
- Relance Admin. & Lois une fois par partie
- Relance EDU une fois par partie
- Relance Orientation une fois par partie
- VIR -1 contre les nourritures indigestes
- « La Forêt »
- « Le Chambellan »

Aptitude	
ADR	3

Artisanats & Métiers	MTR	CMP	EXP
○ Couture	6	9	
○			
○			
○ Bricolage		3	
Conduites			
○ Automotive	12	15	
○ Monture	3	6	
○			
○ Effraction		3	
○ Escalade	18	21	
○ Escamotage		3	
○ Falsification		3	
○ Furtivité	12	15	
○ Glisse		3	
○ Natation		3	
○ Premiers soins	3	6	
○			
○			

Aptitude	
SGC	1

Commerce	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	3	4	
○ Cryptologie	3	4	
○ Déguisement		1	
○ Dressage		1	
○ Enquête		1	
○ Intendance	9	10	
○ Jeu	3	4	
○ Navigation		1	
○ Perspicacité	9	10	
○ Stratégie		1	
○ Survie	9	10	
○			
○			

Aptitude	
PER	1

Orientation	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	9	10	
○ Fouille	10	11	
○ Vigilance	12	13	
○			

Aptitude	
EDU	5

Administration & Lois	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	3	8	
○ Bibliothèque	11	16	
Connaissances			
○			
○			
○			
○ Décorum	3	8	
○ Faune	6	11	
○ Flore	6	11	
○ Folklore (rumeurs +3)	18	23	
○ Histoire	6	11	
○ Terres externes		5	
○ Théologie	6	11	

Thaumaturgies	MTR	CMP	EXP
○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation	3	8	
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplieur de NP	1,5

Fortune	2
---------	---

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

Expression		
	MTR	EXP

Arts	MTR	EXP
○ Musique	3	
○		
○		
○ Intimidation	9	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie		
○		

Langages			
	MTR	Parlé	L.&É.

○ Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Autochtone	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Xanthique	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○			
○			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	12 + 1D6
---	----------

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

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1,8
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	6 12
---	--------

Dépense max. de PVR/action	3
--------------------------------------	---

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

Seuil de la mort	-3
-------------------------	----

Influence sociale

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

Protections	PTC	ECB	STR
Armure			
Bouclier			
Résilience		-	
Total	0	0	



APT de C.-à-C.	2
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	2
BDG de Distance	+1

Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre		2		1D2+1	
o Esquive	13	15			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	10	12		1D4+1			
o Port d'armure		2					
o Bâton de 2 pas	15	17		1D4+1			DGT de 1D6+1 quand tenu à 2 mains
o Runkas	8	10		1D6+1		2	Pistolet à un coup. Rechargement 6 PA
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	3
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Coraline*
 Âge
 Titres
 Race *Humain*
 Culture *Nessus*
 Caste *Optimate*
 Carrière *Dilettante*
 Niveau de vie *Riche*
 Lieu de résidence *Kalani*

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

- Relance Escalade une fois par partie
- Relance Intendance une fois par partie
- Relance Folklore une fois par partie

- « La Cité »
- « Le Brocanteur »
- « L'Écritoire »
- « Le Noceur »

Aptitude
ADR 5

Artisanats & Métiers	MTR	CMP	EXP
○ Horticulture	9	14	
○			
○			
○ Bricolage		5	
Conduites			
○ Attelage	5	10	
○			
○			
○ Effraction			
○ Escalade	18	23	
○ Escamotage		5	
○ Falsification		5	
○ Furtivité	10	15	
○ Glisse		5	
○ Natation		5	
○ Premiers soins		5	
○			
○			

Aptitude
SGC 3

	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	18	21	
○ Cryptologie	3	6	
○ Déguisement		3	
○ Dressage		3	
○ Enquête		3	
○ Intendance	3	6	
○ Jeu	12	15	
○ Navigation		3	
○ Perspicacité	15	18	
○ Stratégie		3	
○ Survie	6	9	
○			
○			

Aptitude
PER 1

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	9	10	
○ Fouille		1	
○ Vigilance	12	13	
○			

Aptitude
EDU 5

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	3	8	
○ Bibliothèque	3	8	
Connaissances			
○			
○			
○			
○ Décorum	9	14	
○ Faune		5	
○ Flore		5	
○ Folklore (rumeurs +3)	15	20	
○ Histoire	6	11	
○ Terres externes		5	
○ Théologie	6	11	

Thaumaturgies

○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○			
○			

Niveau de puissance 3
 Multiplicateur de NP 3

Fortune 2

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

Expression

Arts	MTR	EXP
○ Danse	15	
○ Peinture	3	
○ Chant	3	
○ Musique	3	
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	9	
○ Séduction	9	
○ Tromperie		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	18	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Autochtone	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○			
○			
○			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	14 + 1D6
---	----------

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

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 16
--	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1.6
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 16
--	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	6 12
---	--------

Dépense max. de PVR/action	3
--------------------------------------	---

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

Seuil de la mort	-3
-------------------------	----

Influence sociale

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

Protections	PTC	ECB	STR
Armure			
Bouclier			
Résilience		-	
Total			



APT de C.-à-C.	2
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	7		3	
o Esquive	15	17			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier		2					
o Port d'armure		2					
o Runkas	13	16		1D6+2		2	Pistolet à un coup. Rechargement 6 PA
o Dague	10	12		1D5+2			
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	12
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom	Garnin
Âge	
Titres	
Race	Humain
Culture	Éclectique
Caste	Commun
Carrière	Marchand
Niveau de vie	Moyen
Lieu de résidence	Kalani

Caractéristiques		Score	EXP
○ Carrure	CAR	10	
○ Adresse	ADR	12	
○ Constitution	CST	17	
○ Perception	PER	11	
○ Sagacité	SGC	14	
○ Volonté	VLT	12	
○ Attrait	ATT	9	
○ Aguerissement	AGR	11	
○ Éducation	EDU	10	
○ Statut	STA	10	

- Relance Escalade une fois par partie
 - Relance Folklore une fois par partie
 - Relance Commerce deux fois par partie
- « La Plaine »
 - « Pas de rabais »
 - « Le Pognard »

Aptitude	
ADR	2

Artisanats & Métiers	MTR	CMP	EXP
○ Cordonnier	12	14	
○			
○			
○ Bricolage	6	8	
Conduites			
○ Attelage	9	11	
○ Monture	3	5	
○			
○ Effraction	6	8	
○ Escalade	18	20	
○ Escamotage		2	
○ Falsification		2	
○ Furtivité	10	12	
○ Glisse		2	
○ Natation		2	
○ Premiers soins		2	
○			
○			

Aptitude	
SGC	4

	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	15	19	
○ Cryptologie		4	
○ Déguisement		4	
○ Dressage		4	
○ Enquête		4	
○ Intendance	11	15	
○ Jeu	6	10	
○ Navigation		4	
○ Perspicacité	12	16	
○ Stratégie		4	
○ Survie	9	13	
○			
○			

Aptitude	
PER	1

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	3	4	
○ Fouille		1	
○ Vigilance	18	19	
○			

Aptitude	
EDU	0

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	3	3	
○ Bibliothèque			
Connaissances			
○			
○			
○ Décorum			
○ Faune			
○ Flore			
○ Folklore	9	9	
○ Histoire			
○ Terres externes			
○ Théologie	3	3	
Thaumaturgies			
○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplieur de NP	1,5

Fortune	2
---------	---

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

Expression

Arts

	MTR	EXP
○ Chant	3	
○		
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie	15	
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Autochtone	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage	2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Xanthique	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○			
○			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	13 + 1D6
---	----------

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

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 19
--	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	1.9
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 24
--	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP	1 22
--	------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	7 15
---	--------

Dépense max. de PVR/action	3
--------------------------------------	---

Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	14
---	----

Seuil de la mort	-3
-------------------------	----

Influence sociale

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

Protections	PTC	ECB	STR
Armure			
Bouclier			
Résilience	0	-	
Total			



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	10	11			
o Esquive	14	15			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure							
o Glaive	15	16		1D6+1			
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	3
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Indrek fen Aydan*
 Âge
 Titres *Sous-officier*
 Race *Humain*
 Culture *Thrax*
 Caste *Armiger*
 Carrière *Commandant*
 Niveau de vie *Aisé*
 Lieu de résidence *Kalani*

Caractéristiques

		Score	EXP
○ Carrure	CAR	14	
○ Adresse	ADR	15	
○ Constitution	CST	14	
○ Perception	PER	11	
○ Sagacité	SGC	10	
○ Volonté	VLT	12	
○ Attrait	ATT	9	
○ Aguerissement	AGR	14	
○ Éducation	EDU	14	
○ Statut	STA	15	

- Relance Escalade une fois par partie
- Relance Admin. & Lois une fois par partie
- Relance Stratégie une fois par partie
- Relance Décorum une fois par partie
- Relance Coutelas thraxien une fois par partie
- VIR -1 contre le froid

- « La Montagne »
- « Le Roc »

Aptitude
ADR 5

Artisans & Métiers

	MTR	CMP	EXP
○ Forge	3	8	
○			
○			
○ Bricolage		5	
Conduites			
○ Monture	14	19	
○			
○			
○ Effraction		5	
○ Escalade	18	23	
○ Escamotage		5	
○ Falsification		5	
○ Furtivité	3	8	
○ Glisse	3	8	
○ Natation	11	16	
○ Premiers soins	11	16	
○			
○			

Aptitude
SGC 0

	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	3	3	
○ Cryptologie	8	8	
○ Déguisement			
○ Dressage			
○ Enquête	11	11	
○ Intendance	6	6	
○ Jeu	3	3	
○ Navigation			
○ Perspicacité	3	3	
○ Stratégie	12	12	
○ Survie	6	6	
○			
○			

Aptitude
PER 1

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation (montagnes +3)	6	7	
○ Fouille		1	
○ Vigilance	15	16	
○			

Aptitude
EDU 4

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	3	7	
○ Bibliothèque		4	
Connaissances			
○			
○			
○			
○ Décorum	11	15	
○ Faune		4	
○ Flore		4	
○ Folklore	9	13	
○ Histoire	6	10	
○ Terres externes		4	
○ Théologie	3	7	

Thaumaturgies

○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles	3	7	
○			
○			

Niveau de puissance 3
 Multiplicateur de NP 1,5

Fortune 2

Difficultés

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

Expression

Arts

	MTR	EXP
○		
○		
○		
○ Intimidation	18	
○ Persuasion		
○ Séduction	3	
○ Tromperie		
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Autochtone	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○			
○			
○			

Initiative Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	12 + 1D10
---	-----------

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

Points de vie • PVI Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 24
--	------

Rythme de guérison • RDG par semaine échue, noter la décimale	2,4
---	-----

Points de vigueur • PVG Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 20
--	------

Points de pouvoir • PVR Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP	1 18
--	------

Récupération de PVR Activité, 11 veilles Sommeil, 5 veilles	6 12
---	--------

Dépense max. de PVR/action	3
--------------------------------------	---

Déplacement • DPL Moy.[ADR+CST]	14
---	----

Seuil de la mort	-3
-------------------------	----

Influence sociale

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

Protections	PTC	ECB	STR
Armure <i>Brigandine</i>	6	6	
Bouclier <i>Écu en bois</i>	4	4	
Résilience	1	-	
Total	11	10	



APT de C.-à-C.	4
BDG de C.-à-C.	+3

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	7	11		1D3+3	
o Esquive	15	19			
o					
o					
o					

Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	10	14		1D4+3			
o Port d'armure	6	10					
o Coutelas thraxien	15	19		1D5+4			
o Hastarus	10	13		3D6+4		8	Pistolet à un coup, récompense académique Rechargement 7 PA
o							
o							
o							
o							

Équipement & possessions

Bourse

Chrisos (20 asi.)	6
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aes)	
Aes	
Autres valeurs	