

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2 PTS DE FORTUNE | 1

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
Aguerrissement	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
 SDM | -2 DPL | I2
 PTS DE VIG | _____ / 10

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
♦ Connaissance		
↳ 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
♦ Thaumaturgies		
Adæmonition		
Arquémie	10	14
Bioscience	07	11
Fulgurique		
Génétique	07	11
Mécanologie		
Médecine	14	18
Occultation		
Physique		
Sciences formelles		
Stellartech		

	MTR	TOT	Dégâts	Notes

Aptitude SGC +4	MTR	TOT
Commerce	02	06
Cryptologie	02	06
Déguisement		
Dressage		
Enquête		
Intendance	07	11
Jeu	02	06
Navigation		
Perspicacité	09	13
Stratégie		
Survie		

Aptitude PER +1	MTR	TOT
Orientation	02	03
Fouille		
Vigilance	07	08

LANGAGES	MTR
Commun	18
Langue morte	14
Tératoïde	06

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

SOCIAL	MTR
♦ Arts	
↳ Danse	03
Intimidation	
Persuasion	11
Séduction	
Tromperie	

Armure | 0

Type Robe

Bouclier | 0

Type

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2

PTS DE FORTUNE | 1

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

SDM | -2 | DPL | 12

PTS DE VIG | _____ / 12

ÉQUIPEMENT

- *Tunique pourpre*
- *Masque avec filtre respiratoire*
- *Pèlerine*
- *Sacoches 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. +1 | +1

Dist. +2 | +2

Aptitude EDU +3 | MTR | TOT

Admin. & Lois	05	08
Bibliothèque	04	07
♦ Connaissance		
↳ 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
♦ Thaumaturgies		
Adæmonion		
Arquémie	11	14
Bioscience		
Fulgurique		
Génétique		
Mécanologie		
Médecine	04	07
Occultation		
Physique		
Sciences formelles		
Stellartech		

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 SGC +2 | MTR | TOT

Commerce	02	04
Cryptologie	02	04
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

♦ Artis. & Métier		
↳ <i>Embaumement</i>	14	18
Bricolage		
♦ Conduite		
↳ <i>Attelage</i>	07	11
Effraction		
Escalade		
Escamotage		
Falsification		
Furtivité		
Glisse		
Natation		
Premiers soins		

SOCIAL | MTR

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

Armure | 1

Type *Tunique*

Bouclier | 0

Type

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

NP | 2

PTS DE FORTUNE | 1

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	15
Adresse	ADR	10
Constitution	CST	13
Perception	PER	12
Sagacité	SGC	10
Volonté	VLT	11
Attrait	ATT	09
Aguerrissement	AGR	14
Éducation	EDU	13
Statut	STA	13

TRAITS & AVANTAGES

Relance Vigilance une fois par partie

« *Le Scrutateur* » : *Enquête +1, Fouille +1, Perspicacité +1*

NOTES

INITIATIVE II+ID8

PTS DE VIE / 14

SDM -2 | **DPL** II

PTS DE VIG / 12

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. +1 | +1

Aptitude **EDU** +3

Admin. & Lois 07 10

Bibliothèque

♦ **Connaissance**

↳ *des Guildes* 12 15

↳ *de l'Armée* 06 09

Décorum 07 10

Faune

Flore

Folklore 07 10

Histoire 05 08

Terres oubliées

Théologie 04 07

♦ **Thaumaturgies**

Adæmonition

Arquémie

Bioscience

Fulgurique

Génétique

Mécanologie

Médecine

Occultation

Physique

Sciences formelles

Stellartech

MTR TOT Dégâts Notes

Bagarre	09	11	ID3+2	
Esquive	10	12		
Épée de pionnier	14	16	ID6+2	Sabre court (dos en dents de scie)
Targe en bois	12	14	ID4+2	Peut infliger des dégâts de PVig
Bâton de 2 pas	08	10	ID6+2	Peut infliger des dégâts de PVig

Aptitude **SGC** 0

Commerce 02 02

Cryptologie 08 08

Déguisement

Dressage

Enquête 07 07

Intendance 02 02

Jeu 05 05

Navigation

Perspicacité 11 11

Stratégie 03 03

Survie

Aptitude **PER** +2

Orientation 02 04

Fouille 08 10

Vigilance 12 14

LANGAGES MTR

Commun 14

Langue morte 06

Narquois 06

Aptitude **ADR** 0

♦ **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 11

Persuasion

Séduction

Tromperie

Armure 3

Type Gambison

Bouclier 2

Type Targe en bois

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	I0
Adresse	ADR	I2
Constitution	CST	I0
Perception	PER	II
Sagacité	SGC	I2
Volonté	VLT	I0
Attrait	ATT	I5
Aguerrissement	AGR	06
Éducation	EDU	I4
Statut	STA	I3

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 | _____ / I0
 SDM | -2 DPL | II
 PTS DE VIG | _____ / I0

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
♦ Connaissance		
↳ des Guildes	06	10
↳ de la Littérature	08	12
Décorum	12	16
Faune		
Flore		
Folklore	08	12
Histoire	06	10
Terres oubliées	04	08
Théologie	06	10
♦ Thaumaturgies		
Adæmonition		
Arquémie		
Bioscience		
Fulgurique		
Génétique		
Mécanologie		
Médecine		
Occultation		
Physique		
Sciences formelles		
Stellartech		

	MTR	TOT	Dégâts	Notes

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

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

LANGAGES	MTR
Commun	I8
Langue morte	I4

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

SOCIAL	MTR
♦ Arts	
↳ Jeu de scène	I2
↳ Danse	04
Intimidation	
Persuasion	
Séduction	I2
Tromperie	

Armure | 0

Type Costume

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	VLT	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

SDM | -2 | DPL | I3

PTS DE VIG | _____ / II

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

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

MTR TOT Dégâts Notes

Bagarre	08	I0	ID2+2	
Esquive	12	I4		
Matraque	10	I2	ID4+2	Peut infliger des dégâts de PVig
Masse-clé en bronze	15	I7	ID8+2	Bonus « Le Cogne » inclus
Étau des Bourreaux	08	I0	Prise paralysante	VIR 5 (CST) Paralysie

Aptitude SGC 0

	MTR	TOT
Commerce	02	02
Cryptologie	02	02
Déguisement		
Dressage		
Enquête	08	08
Intendance	02	02
Jeu	04	04
Navigation		
Perspicacité	10	I0
Stratégie		
Survie		

Aptitude PER +3

	MTR	TOT
Orientation	08	II
Fouille	08	II
Vigilance	08	II

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