

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Marcus fen Egon*  
 Âge *45*  
 Titres *Drussard de Fort Halnia*  
 Race *Humain*  
 Culture *Nessus*  
 Caste *Armiger*  
 Carrière *Commandant*  
 Niveau de vie *Aisé*  
 Lieu de résidence *Fort Halnia*

Caractéristiques		Score	EXP
○Carrure	CAR	13	
○Adresse	ADR	13	
○Constitution	CST	12	
○Perception	PER	12	
○Sagacité	SGC	12	
○Volonté	VLТ	13	
○Attrait	ATT	10	
○Aguerrissement	AGR	14	
○Éducation	EDU	14	
○Statut	STA	15	

Traits & Avantages  
*Relance Intimidation une fois par partie*  
*Relance Orientation une fois par partie*  
*Relance Stratégie une fois par partie*  
*Relance Décorum une fois par partie*  
*Folklore +NP (ragots et rumeurs)*  
*VIR -1 pour les nourritures dangereuses*  
*La Plaine (inclus)*  
*Le Roc : Résilience +1, +3 PVI (inclus)*  
*Major de sa promotion (inclus)*

Aptitude ADR 3		MTR	CMP	EXP
<b>Artisanats &amp; Métiers</b>				
○ Armurier		7	10	
○				
○				
○Bricolage				
<b>Conduites</b>				
○ Monture		13	16	
○				
○				
○Effraction				
○Escalade		6	9	
○Escamotage				
○Falsification				
○Furtivité		6	9	
○Glisse				
○Natation				
○Premiers soins		6	9	
○				
○				

Aptitude SGC 2		MTR	CMP	EXP
○Commerce		3	5	
○Cryptologie		7	9	
○Déguisement				
○Dressage				
○Enquête		6	8	
○Intendance		9	11	
○Jeu		6	8	
○Navigation				
○Perspicacité		3	5	
○Stratégie		15	17	
○Survie		6	8	
○				

Aptitude PER 2		MTR	CMP	EXP
○Orientation		12	14	
○Fouille				
○Vigilance		15	17	
○				

Aptitude EDU 4		MTR	CMP	EXP
<b>Administration &amp; Lois</b>				
○Administration & Lois		6	10	
<b>Bibliothèque</b>				
<b>Connaissances</b>				
○Nessus		6	10	
○Armées		9	13	
○				
○				
○Décorum		9	13	
○Faune				
○Flore				
○Folklore (+NP, voir traits)		9	13	
○Histoire		6	10	
○Terres externes				
○Théologie		6	10	
<b>Thaumaturgies</b>				
○Adæmonition				
○Arquémie				
○Bioscience				
○Fulgurique				
○Génétique				
○Mécanologie				
○Médecine				
○Occultation				
○Physique				
○Sciences formelles		3	7	
○Stellartech				
○				

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

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

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

Expression		MTR	EXP
<b>Arts</b>			
○Musique		9	
○			
○			
○Intimidation		15	
○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"/>
○Malpachi		6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○Narquois			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○Signes du voyage			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○				
○				
○				

<b>Initiative</b> Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	13 + 1D8
---	----------

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

<b>Points de vie • PVI</b> Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 23
--	------

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	2,3
---	-----

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

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1 20
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	7   13
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	13
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-3
-------------------------	----

### Influence sociale

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

<b>Protections</b>	PTC	ECB	STR
Armure <i>Cotte de mailles</i>	8	8	
Bouclier <i>Écu en bois</i>	4	4	
Résilience • RES	1	-	
<b>Total</b>	13	12	



<b>APT de C.-à-C.</b>	3
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+2

<b>APT de Distance</b>	3
<b>BDG de Distance</b>	+2

### Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	6	9		1D2+2	
o Esquive	11	14			
o					
o					
o					

### Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	11	14		1D3+2			
o Port d'armure	9	12					
o Spadre	12	15		1D8+2			
o Pistolet Hastarus	9	12		3D6+2		8	Rechargement : 7 PAC, 1 coup
o							
o							
o							
o							

### Équipement & possessions

*Des vêtements de qualité, l'uniforme de son rang, des documents officiels, un sceau, une bague sigillaire, un cheval, un nécessaire d'écriture, un cylindre de cryptage, une lanterne, un nécessaire de soins (barbe), des jumelles, des décorations militaires (STA +2 pour les intéressés), un cor d'appel, une cravache, 3 jetons de thermes, 10 balles d'hastarus*

### Bourse

*Chrisos (20 asi) 10  
Asimis (10 ori)  
Orichalques (5 æs)  
Aes  
Autres valeurs  
À l'abri : 50 chr*

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Mélito*  
 Âge *26*  
 Titres *Docteur*  
 Race *Humain*  
 Culture *Nessus*  
 Caste *Optimate*  
 Carrière *Thaumaturge technologique*  
 Niveau de vie *Moyen*  
 Lieu de résidence *Astrosophes*

Caractéristiques		Score	EXP
○ Carrure	CAR	11	
○ Adresse	ADR	14	
○ Constitution	CST	10	
○ Perception	PER	12	
○ Sagacité	SGC	17	
○ Volonté	VLТ	11	
○ Attrait	ATT	10	
○ Aguerissement	AGR	10	
○ Éducation	EDU	16	
○ Statut	STA	14	

Traits & Avantages  
*Relance Perspicacité une fois par partie*  
*Relance Intendance une fois par partie*  
*Relance une Thaum. une fois par partie*  
*Folklore +NP (ragots et rumeurs)*  
*VIR -1 pour les nourritures dangereuses*  
*La Cité (inclus)*  
*Le Brocanteur (inclus)*  
*Le Comptoir (inclus)*  
*Petite bibliothèque (voir matériel)*

Aptitude ADR 4		MTR	CMP	EXP
<b>Artisans &amp; Métiers</b>				
○ appareils mécanofulg.	10	14		
○ effets spéciaux	10	14		
○				
○ Bricolage	10	14		
<b>Conduites</b>				
○ Attelage	6	10		
○				
○				
○ Effraction				
○ Escalade	3	7		
○ Escamotage				
○ Falsification				
○ Furtivité	3	7		
○ Glisse				
○ Natation				
○ Premiers soins				
○				
○				

Aptitude SGC 7		MTR	CMP	EXP
○ Commerce	15	22		
○ Cryptologie	3	10		
○ Déguisement				
○ Dressage				
○ Enquête				
○ Intendance	15	22		
○ Jeu	6	13		
○ Navigation	3	10		
○ Perspicacité	12	19		
○ Stratégie				
○ Survie	3	10		
○				

Aptitude PER 2		MTR	CMP	EXP
○ Orientation	6	8		
○ Fouille				
○ Vigilance	9	11		
○				

Aptitude EDU 6		MTR	CMP	EXP
<b>Administration &amp; Lois</b>				
○ Administration & Lois	6	12		
○ Bibliothèque	7	13		
<b>Connaissances</b>				
○ Nessus	6	12		
○ Coteries	3	9		
○ Thaumaturges	8	14		
○				
<b>Thaumaturgies</b>				
○ Adæmonition				
○ Arquémie				
○ Bioscience				
○ Fulgurique	10	16		
○ Génétique				
○ Mécanologie	10	16		
○ Médecine				
○ Occultation				
○ Physique				
○ Sciences formelles				
○ Stellartech				
○				

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

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

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

Expression		MTR	EXP
<b>Arts</b>			
○ Musique		7	
○			
○			
○ Intimidation		3	
○ Persuasion		12	
○ Séduction		3	
○ 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"/>	
○ Malpachi	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
○ Tératoïde	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
○				
○				

<b>Initiative</b> Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	16 + 1D6
---	----------

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

<b>Points de vie • PVI</b> Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 17
--	------

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	1.7
---	-----

<b>Points de vigueur • PVG</b> Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 17
--	------

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1 21
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	7   14
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	12
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-3
-------------------------	----

### Influence sociale

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

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



<b>APT de C.-à-C.</b>	3
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+2

<b>APT de Distance</b>	3
<b>BDG de Distance</b>	+2

### Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	7	10		1D2+2	
o Esquive	10	13			
o					
o					
o					

### Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure	0	3					
o Canne ferrée	13	16		1D4+2			
o Disrupteur neural	10	13		-		5	VIR 0 (VLT) Fuite
o							
o							
o							
o							

### Équipement & possessions

*Bibliothèque de référence (+2xNP si dispo) pour Fulgurique & Mécanologie. Vêtements de qualité, un nécessaire d'écriture, cartes de visite, documents officiels, bague sigillaire, sceau, bésicles, clés de son labo, tablier, sacoche de matériel pour son métier. Lanterne, 3 jetons pour les thermes, un memento savant, abonnement à la Grande Bibliothèque*

### Bourse

Chrisos (20 asi.)	2
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aēs)	
Aes	
Autres valeurs	
À l'abri : 10 chr	



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom	Octavian du Masque de Jade
Âge	32
Titres	Châtelain
Race	Humain
Culture	Nessus
Caste	Exulte
Carrière	Artiste
Niveau de vie	Riche
Lieu de résidence	Maison-Jacinthe

Caractéristiques		Score	EXP
○ Carrure	CAR	14	
○ Adresse	ADR	13	
○ Constitution	CST	11	
○ Perception	PER	12	
○ Sagacité	SGC	11	
○ Volonté	VL	11	
○ Attrait	ATT	13	
○ Aguerissement	AGR	10	
○ Éducation	EDU	15	
○ Statut	STA	14	

Traits & Avantages	
<i>Relance un Art une fois par partie</i>	
<i>Relance Folklore une fois par partie</i>	
<i>Folklore +NP (ragots et rumeurs)</i>	
<i>VIR -1 (nourritures dangereuses)</i>	
<i>STA +2 envers castes non nobles</i>	
<i>La Cité (inclus)</i>	
<i>+1 NDV (inclus)</i>	
<i>Le Superbe (inclus)</i>	
<i>Le Courtier (inclus)</i>	

Aptitude	ADR	3
----------	-----	---

Artisanats & Métiers	MTR	CMP	EXP
○ Ebéniste	9	12	
○			
○			
○ Bricolage			
<b>Conduites</b>			
○ Monture	10	13	
○			
○			
○ Effraction			
○ Escalade	3	6	
○ Escamotage			
○ Falsification			
○ Furtivité	10	13	
○ Glisse			
○ Natation			
○ Premiers soins			
○			
○			

Aptitude	SGC	1
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	9	10	
○ Cryptologie			
○ Déguisement	6	7	
○ Dressage			
○ Enquête			
○ Intendance	9	10	
○ Jeu	3	4	
○ Navigation			
○ Perspicacité	15	16	
○ Stratégie			
○ Survie	3	4	
○			

Aptitude	PER	2
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	6	8	
○ Fouille			
○ Vigilance	9	11	
○			

Aptitude	EDU	5
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	10	15	
○ Bibliothèque			
<b>Connaissances</b>			
○			
○			
○			
○ Décorum	18	23	
○ Faune			
○ Flore			
○ Folklore (+NP, voir Traits)	18	23	
○ Histoire	9	14	
○ Terres externes			
○ Théologie	9	14	

### Thaumaturgies

○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie	6	11	
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles	6	11	
○ Stellartech			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

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

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

Expression	MTR	EXP
------------	-----	-----

### Arts

○ Danse	6	
○ Peinture	15	
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion		
○ Séduction	15	
○ 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"/>
○ Malpachi		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○			
○			
○			

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

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

<b>Points de vie • PVI</b> Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1 20
--	------

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	2
---	---

<b>Points de vigueur • PVG</b> Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1 17
--	------

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1 17
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	6   11
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	12
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-3
-------------------------	----

### Influence sociale

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

<b>Protections</b>	PTC	ECB	STR
Armure <i>Veste en aramide</i>	3	0	
Bouclier			
Résilience	0	-	
<b>Total</b>	3	0	



<b>APT de C.-à-C.</b>	4
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+2

<b>APT de Distance</b>	3
<b>BDG de Distance</b>	+2

### Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	9		1D3+2	
o Esquive	10	14			
o					
o					
o					

### Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure		4					
o Canne ferrée	8	12		1D6+2			
o Rapière	11	15		1D8+2			
o Laser digital	8	11		2D6+2		1	Usage unique, cause 1 DGT quand activé
o							
o							
o							

### Équipement & possessions

Une lanterne, 3 jetons pour les thermes, des vêtements de luxe, un cheval, des cartes de membre de clubs privés, un coffret de cosmétiques, des bijoux, une bague sigillaire, de quoi pratiquer ses disciplines, un nécessaire d'écriture, un carnet d'esquisses, les clés de son atelier, des cartes de visite, un abonnement à un périodique d'art et à une galerie d'art

### Bourse

Chrisos (20 asi.)	45
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aēs)	
Aes	
Autres valeurs	
À l'abri : 225 chr	

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Rosh*  
 Âge *37*  
 Titres *Docteur*  
 Race *Humain*  
 Culture *Éclectique*  
 Caste *Paria*  
 Carrière *Thériacleur*  
 Niveau de vie *Modeste*  
 Lieu de résidence *Taureau lunaire*

Caractéristiques		Score	EXP
○ Carrure	CAR	11	
○ Adresse	ADR	14	
○ Constitution	CST	13	
○ Perception	PER	15	
○ Sagacité	SGC	13	
○ Volonté	VLТ	9	
○ Attrait	ATT	10	
○ Aguerissement	AGR	10	
○ Éducation	EDU	13	
○ Statut	STA	7	

**Traits & Avantages**  
*Relance Perspicacité une fois par partie*  
*Relance Vigilance une fois par partie*  
*Relance Persuasion une fois par partie*  
*Relance Commerce une fois par partie*  
*+NP PVG (déjà compris)*  
*La Cité (inclus)*  
*Le Vagabond (inclus)*  
*Possède un faux diplôme de médecine (-9 pour le détecter)*

Aptitude		MTR	CMP	EXP
ADR	4			
<b>Artisanats &amp; Métiers</b>				
○ Herboriste		11	15	
○				
○				
○ Bricolage		7	11	
<b>Conduites</b>				
○				
○				
○				
○ Effraction				
○ Escalade		3	7	
○ Escamotage		10	14	
○ Falsification*		10	14	
○ Furtivité		12	16	
○ Glisse				
○ Natation				
○ Premiers soins				
○				
○				

Aptitude		MTR	CMP	EXP
SGC	3			
○ Commerce		12	15	
○ Cryptologie				
○ Déguisement		10	13	
○ Dressage				
○ Enquête				
○ Intendance				
○ Jeu		7	10	
○ Navigation				
○ Perspicacité		9	12	
○ Stratégie				
○ Survie		9	12	
○				

Aptitude		MTR	CMP	EXP
PER	5			
○ Orientation		9	14	
○ Fouille				
○ Vigilance		12	17	
○				
<b>Aptitude</b>				
EDU	3			
<b>Administration &amp; Lois</b>				
○ Bibliothèque				
<b>Connaissances</b>				
○				
○				
○				
○ Décorum				
○ Faune				
○ Flore				
○ Folklore		12	15	
○ Histoire				
○ Terres externes				
○ Théologie				
<b>Thaumaturgies</b>				
○ Adæmonition				
○ Arquémie (QDS -I)		10	13	
○ Bioscience				
○ Fulgurique				
○ Génétique				
○ Mécanologie				
○ Médecine (QDS -I)		7	10	
○ Occultation				
○ Physique				
○ Sciences formelles				
○ Stellartech				
○				

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

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

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

Expression	MTR	EXP
<b>Arts</b>		
○ Chant	3	
○		
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie*	15	
○		

Langages	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Langue morte	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○ Malpachi	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"/>
○			
○			
○			

\* Peut utiliser Falsification ou Tromperie pour simuler l'usage d'une thaumaturgie

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

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

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

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	1,8
---	-----

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

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1 17
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	5   12
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	16
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-3
-------------------------	----

### Influence sociale

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

<b>Protections</b>	PTC	ECB	STR
Armure			
Bouclier			
Résilience • RES	0	-	
Total	0	0	



<b>APT de C.-à-C.</b>	3
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+2

<b>APT de Distance</b>	5
<b>BDG de Distance</b>	+3

### Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	8		1D2+2	
o Esquive	10	13			
o					
o					
o					

### Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure							
o Couteau	12	15		1D3+2			
o Bâton de 3 pas	10	13		1D6+2			
o Pierre	8	13		1D2+3		4	Peut être lancée. Rechargement : 1 PAC
o							
o							
o							

### Équipement & possessions

*Des vêtements ordinaires, une pèlerine usée, un costume et du matériel adaptés à son art, un nécessaire de déguisement (un costume préparé au choix), des faux documents officiels (-2 pour les détecter), Une chandelle, un petit instrument de musique, un jeton pour les thermes, un porte-voix, une charrette à bras, un flacon de parfum, 1m de ficelle*

### Bourse

Chrisos (20 asi)	
Asimis (10 ori)	10
Orichalques (5 aēs)	
Aes	
Autres valeurs	
À l'abri : 50 asi	

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Tarhunna*  
 Âge *23*  
 Titres *Compagnon*  
 Race *Humain*  
 Culture *Thrax*  
 Caste *Serviteur du Trône*  
 Carrière *Tauroctone*  
 Niveau de vie *Moyen*  
 Lieu de résidence *Cœur-vif*

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

Traits & Avantages  
*Relance Vigilance une fois par partie*  
*Relance Admin. & Lois une fois par partie*  
*Relance Coutelas une fois par partie*  
*VIR -1 contre le froid. +1 PVG (inclus)*  
*Orientation +NP (en montagne)*  
*Dressage +NP envers son animal*  
*La Forêt (inclus)*  
*La Voie des Cinq Vertus (inclus)*  
*Sang-mêlé (inclus)*

Aptitude	ADR	3
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
<b>Artisanats &amp; Métiers</b>			
○ Forge	3	6	
○			
○			
<b>Conduites</b>			
○ Automotive	10	13	
○			
○			
○ Effraction			
○ Escalade	6	9	
○ Escamotage			
○ Falsification			
○ Furtivité	6	9	
○ Glisse			
○ Natation	3	6	
○ Premiers soins			
○			
○			

Aptitude	SGC	2
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Commerce	6	8	
○ Cryptologie	3	5	
○ Déguisement			
○ Dressage	15	17	
○ Enquête			
○ Intendance	6	8	
○ Jeu	3	5	
○ Navigation			
○ Perspicacité	12	14	
○ Stratégie			
○ Survie	9	11	
○			

Aptitude	PER	2
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation (+NP montagne)	15	17	
○ Fouille			
○ Vigilance	10	12	
○			

Aptitude	EDU	4
----------	-----	---

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	12	16	
○ Bibliothèque	5	9	

	MTR	CMP	EXP
<b>Connaissances</b>			
○			
○			
○			
○ Décorum	9	13	
○ Faune	10	14	
○ Flore	3	7	
○ Folklore	6	10	
○ Histoire	3	7	
○ Terres externes			
○ Théologie	3	7	
<b>Thaumaturgies</b>			
○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience	3	7	
○ Fulgurique			
○ Génétique	12	16	
○ Mécanologie			
○ Médecine	6	10	
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○ Stellartech			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

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

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

Expression	MTR	EXP
<b>Arts</b>		
○ Danse	7	
○		
○		
○ Intimidation	9	
○ Persuasion	3	
○ 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"/>
○ Malpachi	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○			
○			
○			



<b>Initiative</b> Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	13 + 1D8
---	----------

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

<b>Points de vie • PVI</b> Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1.15
--	------

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	1.5
---	-----

<b>Points de vigueur • PVG</b> Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1.21
--	------

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1.20
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	7   13
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	12
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-3
-------------------------	----

### Influence sociale

	STA	Faveurs
--	-----	---------

	STA	Faveurs
--	-----	---------

	STA	Faveurs
--	-----	---------

	STA	Faveurs
--	-----	---------

<b>Protections</b>	PTC	ECB	STR
Armure <i>Plastron de cuir</i>	5	5	
Bouclier			
Résilience • RES	0	-	
<b>Total</b>	5	5	



<b>APT de C.-à-C.</b>	1
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+1

<b>APT de Distance</b>	3
<b>BDG de Distance</b>	+2

### Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	4	5		2	
o Esquive	9	10			
o					
o					
o					

### Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier							
o Port d'armure	4	5					
o Coutelas thraxien	9	11		1D5+1			
o Fronde	7	10		1D4+2		5	Recharg. : 4, si balle en plomb : 1D6+2 DGT
o Carabine hypo.	6	9		1D2+2		3	1 coup. Recharg. : 5 PAC. VIR 9 (CST) Sommeil
o Chabok	9	10		1D4+1			
o							
o							

### Équipement & possessions

10 balles de fronde, 3 seringues hypodermiques, des documents officiels, une bague sigillaire, l'uniforme de sa Guilde, une pèlerine chaude, des vêtements ordinaires, un codex législatif, un nécessaire d'écriture, une trousse de soins vétérinaires, une petite flasque d'alcool, des friandises pour animal, une brosse, une muselière, une laisse, un sifflet

### Bourse

Chrisos (20 asi) 2  
Asimis (10 ori)  
Orichalques (5 aēs)  
Aes  
Autres valeurs  
À l'abri : 10 chr

<b>Noxu le rat-hyene</b>				PVI 3	
DPL 20 (terrestre)		CPU 10		FDT ½	
SGC 7		AGR 8		Initiative 14+1D4	
<b>COMPÉTENCES</b>	<b>SCORE</b>	<b>ARMES</b>	<b>SCORE</b>	<b>DGT</b>	
•Furtivité	15	•Esquive	15	-	
•Vigilance <sup>1</sup>	15	•Morsure	13	1D5	
•Intimidation	10	•Griffure	14	1D3	
<sup>1</sup> Bonus +15 (odorat)			<b>Protection : 0</b>		

# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Nom *Tibor dit « Le Chêne »*

Âge *29*

Titres

Race *Humain*

Culture *Éphyria*

Caste *Commun*

Carrière *Agoniste*

Niveau de vie *Moyen*

Lieu de résidence *Consolation*

## Caractéristiques

		Score	EXP
○ Carrure	CAR	16	
○ Adresse	ADR	13	
○ Constitution	CST	15	
○ Perception	PER	10	
○ Sagacité	SGC	10	
○ Volonté	VLT	13	
○ Attrait	ATT	9	
○ Aguerissement	AGR	14	
○ Éducation	EDU	10	
○ Statut	STA	12	

## Traits & Avantages

*Relance Intimidation une fois par partie*

*Relance Folklore une fois par partie*

*Relance Pugilat une fois par partie*

*VIR -2 contre le froid*

*Vigilance +NP (contre les dangers en mer)*

*La Cité (inclus)*

*Le Pognard (inclus)*

*La Force du taureau (inclus)*

*NDV +1*

Aptitude	
ADR	3

## Artisanats & Métiers

	MTR	CMP	EXP
○ Maroquinier	7	10	
○			
○			
○ Bricolage			
Conduites			
○ Attelage	6	9	
○			
○			
○ Effraction			
○ Escalade	3	6	
○ Escamotage			
○ Falsification			
○ Furtivité	10	13	
○ Glisse			
○ Natation	5	8	
○ Premiers soins	3	6	
○			
○			

Aptitude	
SGC	0

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

Aptitude	
PER	0

	MTR	CMP	EXP
○ Orientation	8	8	
○ Fouille	8	8	
○ Vigilance (+NP, voir traits)	15	15	
○			

Aptitude	
EDU	0

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois			
○ Bibliothèque			
Connaissances			
○ Éphyria	6	6	
○			
○			
○ Décorum	3	3	
○ Faune			
○ Flore	3	3	
○ Folklore	15	15	
○ Histoire	3	3	
○ Terres externes			
○ Théologie	9	9	
Thaumaturgies			
○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation			
○ Physique			
○ Sciences formelles			
○ Stellartech			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplicateur de NDP	1,5

Fortune | 1

## Difficultés

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

## Expression

### Arts

	MTR	EXP
○ Pantomime	7	
○		
○		
○ Intimidation	18	
○ Persuasion		
○ Séduction	3	
○ 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	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Narquois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
○ Signes du voyage	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
○			
○			

<b>Initiative</b> Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR	12 + 1D8
---	----------

<b>Malus de PA</b> Total ECB - Port d'armure	0
---	---

<b>Points de vie • PVI</b> Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP	1.24
--	------

<b>Rythme de guérison • RDG</b> par semaine échue, noter la décimale	2,4
---	-----

<b>Points de vigueur • PVG</b> Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP	1.21
--	------

<b>Points de pouvoir • PVR</b> Moy.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP	1.18
--	------

<b>Récupération</b> de PVR Activité, 11 veilles   Sommeil, 5 veilles	6   12
---	--------

<b>Dépense max.</b> de PVR/action	3
--------------------------------------	---

<b>Déplacement • DPL</b> Moy.[ADR+CST]	14
---	----

<b>Seuil de la mort</b>	-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>Gambison épais</i>	4	4	
Bouclier <i>Rondache en bois</i>	2	2	
Résilience • RES	0	-	
<b>Total</b>	6	6	



<b>APT de C.-à-C.</b>	5
<b>BDG de C.-à-C.</b>	+3

<b>APT de Distance</b>	2
<b>BDG de Distance</b>	+1

### Arts martiaux

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre				1D3+3	
o Esquive	18	23			
o Pugilat	17	22		1D3+3	Voir page 122 du Livre de règles
o					DGT avec cestes : 1D4+3 (aux poings)
o					

### Armements

	MTR	CMF	EXP	Dégâts	STR	Portée	Notes / Munitions
o Bouclier	10	15		1D2+3			
o Port d'armure	1	6					
o Javeline	10	15		1D6+3		4	Lancée : 1D6+1 DGT, rechargement : 2 PAC
o							
o							
o							
o							

### Équipement & possessions

Cestes, 2 javelines, des vêtements ordinaires, un manteau de fourrure, une tenue de pugilat, des documents officiels, un abonnement aux thermes, un pot de crème pour les ecchymoses, une amulette de Vithar, une boussole, un cadran solaire de poche, des dés à jouer, une petite flasque d'alcool, un miroir de poche, un nécessaire de rasage

### Bourse

Chrisos (20 asi.)	2
Asimis (10 ori.)	
Orichalques (5 aēs)	
Aes	
Autres valeurs	
À l'abri : 10 chr	