

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



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

Caractéristiques

		Score	EXP
o Carrure	CAR	13	
o Adresse	ADR	13	
o Constitution	CST	12	
o Perception	PER	12	
o Sagacité	SGC	12	
o Volonté	VL	13	
o Attrait	ATT	10	
o Aguerissement	AGR	14	
o Éducation	EDU	14	
o 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	3
----------	---

Artisans & Métiers

	MTR	CMP	EXP
o Armurier	7	10	
o			
o Bricolage			
Conduites			
o Monture	13	16	
o			
o			
o Effraction			
o Escalade	6	9	
o Escamotage			
o Falsification			
o Furtivité	6	9	
o Glisse			
o Natation			
o Premiers soins	6	9	
o			
o			

Aptitude	2
----------	---

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

Aptitude	2
----------	---

	MTR	CMP	EXP
o Orientation	12	14	
o Fouille			
o Vigilance	15	17	
o			

Aptitude	4
----------	---

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

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
o Musique	9	
o		
o		
o Intimidation	15	
o Persuasion		
o Séduction	3	
o Tromperie		
o		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
o Commun	14	☒	☒
o Langue morte	10	☒	☒
o Malpachi	6	☒	☐
o Narquois		☐	☐
o Signes du voyage		☐	☐
o			
o			
o			

Initiative

Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR

13 + 1D8

Malus de PA

Total ECB - Port d'armure

0

Points de vie • PVI

Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP

1 23

Rythme de guérison • RDG

par semaine échue, noter la décimale

2,3

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]

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 <i>Cotte de mailles</i>	8	8	
Bouclier <i>Écu en bois</i>	4	4	
Résilience • RES	1	-	
Total	13	12	

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	UDP	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



APT de C.-à-C.	3
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

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
o Carrure	CAR	11	
o Adresse	ADR	14	
o Constitution	CST	10	
o Perception	PER	12	
o Sagacité	SGC	17	
o Volonté	VL	11	
o Attrait	ATT	10	
o Aguerissement	AGR	10	
o Éducation	EDU	16	
o 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	4	MTR	CMP	EXP
Artisans & Métiers				
o appareils mécanofulg.	10	14		
o effets spéciaux	10	14		
o				
o Bricolage	10	14		
Conduites				
o Attelage	6	10		
o				
o				
o Effraction				
o Escalade	3	7		
o Escamotage				
o Falsification				
o Furtivité	3	7		
o Glisse				
o Natation				
o Premiers soins				
o				
o				

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

Aptitude	2	MTR	CMP	EXP
PER				
o Orientation	6	8		
o Fouille				
o Vigilance	9	11		
o				
Aptitude	6	MTR	CMP	EXP
EDU				
o Administration & Lois	6	12		
o Bibliothèque	7	13		
Connaissances				
o Nessus	6	12		
o Coteries	3	9		
o Thaumaturges	8	14		
o				
o Décorum				
o Faune				
o Flore				
o Folklore (+NP, voir traits)	15	21		
o Histoire				
o Terres externes				
o Théologie	6	12		
Thaumaturgies				
o Adæmonition				
o Arquémie				
o Bioscience				
o Fulgurique	10	16		
o Génétique				
o Mécanologie	10	16		
o Médecine				
o Occultation				
o Physique				
o Sciences formelles				
o Stellartech				
o				

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
o Musique	7	
o		
o		
o Intimidation	3	
o Persuasion	12	
o Séduction	3	
o Tromperie		
o		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
o Commun	18	☒	☒
o Langue morte	14	☒	☒
o Malpachi	6	☒	☐
o Narquois		☐	☐
o Signes du voyage		☐	☐
o Téraoïde	10	☐	☒
o			
o			

Initiative

Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR

16 + 1D6

Malus de PA

Total ECB - Port d'armure

0

Points de vie • PVI

Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP

1 17

Rythme de guérison • RDG

par semaine échue, noter la décimale

1,7

Points de vigueur • PVG

Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP

1 17

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]

12

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>Jaque</i>	2	2	
Bouclier			
Résilience • RES	0	-	
Total	2	2	



APT de C.-à-C.	3
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	3
BDG de Distance	+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	UDP	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 æs)	
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

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

Aptitude	3
ADR	

Artisans & Métiers

	MTR	CMP	EXP
○ Ébéniste	9	12	
○			
○			
○ Bricolage			
Conduites			
○ Monture	10	13	
○			
○			
○ Effraction			
○ Escalade	3	6	
○ Escamotage			
○ Falsification			
○ Furtivité	10	13	
○ Glisse			
○ Natation			
○ Premiers soins			
○			
○			

Aptitude	1
SGC	

	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	2
PER	

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

Aptitude	5
EDU	

	MTR	CMP	EXP
○ Administration & Lois	10	15	
○ Bibliothèque			
Connaissances			
○			
○			
○			
○ 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

Arts

	MTR	EXP
○ Danse	6	
○ Peinture	15	
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion		
○ Séduction	15	
○ Tromperie		
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	18	☒	☒
○ Langue morte	14	☒	☒
○ Malpachi		☐	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage		☐	☐
○			
○			
○			

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 20

Rythme de guérison • RDG

par semaine échue, noter la décimale

2

Points de vigueur • PVG

Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP

1 17

Points de pouvoir • PVR

Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP

1 17

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

6

11

Dépense max.

de PVR/action

3

Déplacement • DPL

Moy.[ADR+CST]

12

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>Veste en aramide</i>	3	0	
Bouclier			
Résilience	0	-	
Total	3	0	



APT de C.-à-C.	4
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

Arts martiaux

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

Armements

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	STR	UDP	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 æs)	
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	VL	9	
○Attrait	ATT	10	
○Aguerrissement	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	
ADR	4

Artisans & Métiers

	MTR	CMP	EXP
○Herboriste	11	15	
○			
○			
○Bricolage	7	11	
Conduites			
○			
○			
○			
○Effraction			
○Escalade	3	7	
○Escamotage	10	14	
○Falsification*	10	14	
○Furtivité	12	16	
○Glisse			
○Natation			
○Premiers soins			
○			
○			

Aptitude	
SGC	3

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

Aptitude	
PER	5

	MTR	CMP	EXP
○Orientation	9	14	
○Fouille			
○Vigilance	12	17	
○			

Aptitude	
EDU	3

	MTR	CMP	EXP
Administration & Lois			
○Bibliothèque			
Connaissances			
○			
○			
○			
○			
○Décorum			
○Faune			
○Flore			
○Folklore	12	15	
○Histoire			
○Terres externes			
○Théologie			
Thaumaturgies			
○Adæmonition			
○Arquémie (QDS -I)	10	13	
○Bioscience			
○Fulgurique			
○Génétique			
○Mécanologie			
○Médecine (QDS -I)	7	10	
○Occultation			
○Physique			
○Sciences formelles			
○Stellartech			
○			

Niveau de puissance	3
Multiplieur 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
○Chant	3	
○		
○		
○Intimidation	3	
○Persuasion	3	
○Séduction	3	
○Tromperie*	15	
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○Commun	14	☒	☒
○Langue morte	6	☒	☒
○Malpachi	10	☒	☐
○Narquois	6	☒	☐
○Signes du voyage	2	☐	☒
○			
○			
○			

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

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 20

Points de pouvoir • PVR

Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP

1 20

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles | Sommeil, 5 veilles

7 | 13

Dépense max.

de PVR/action

3

Déplacement • DPL

Moy.[ADR+CST]

16

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 • RES	0	-	
Total	0	0	

Arts martiaux

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

Armements

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



APT de C.-à-C.	3
BDG de C.-à-C.	+2

APT de Distance	5
BDG de Distance	+3

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 æs)	
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	VL	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	3	MTR	CMP	EXP
Artisans & Métiers				
○ Forge	3	6		
○				
○ Bricolage				
Conduites				
○ Automotive	10	13		
○				
○				
○ Effraction				
○ Escalade	6	9		
○ Escamotage				
○ Falsification				
○ Furtivité	6	9		
○ Glisse				
○ Natation	3	6		
○ Premiers soins				
○				
○				

Aptitude	2	MTR	CMP	EXP
SGC				
○ 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	2	MTR	CMP	EXP
PER				
○ Orientation (+NP montagne)	15	17		
○ Fouille				
○ Vigilance	10	12		
○				
EDU				
○ Administration & Lois	12	16		
○ Bibliothèque	5	9		
Connaissances				
○				
○				
○				
○ Décorum	9	13		
○ Faune	10	14		
○ Flore	3	7		
○ Folklore	6	10		
○ Histoire	3	7		
○ Terres externes				
○ Théologie	3	7		
Thaumaturgies				
○ 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

Arts

	MTR	EXP
○ Danse	7	
○		
○		
○ Intimidation	9	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie		
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	14	☒	☒
○ Langue morte	10	☒	☒
○ Malpachi	10	☒	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage		☐	☐
○			
○			
○			

Initiative

Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR

13 + 1D8

Malus de PA

Total ECB - Port d'armure

0

Points de vie • PVI

Moy.[CAR+CST] × multiplicateur de NP

1 15

Rythme de guérison • RDG

par semaine échue, noter la décimale

1,5

Points de vigueur • PVG

Moy.[CST+VLT] × multiplicateur de NP

1 21

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]

12

Seuil de la mort

-3

Influence sociale

STA

Faveurs

STA

Faveurs

STA

Faveurs

STA

Faveurs

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



APT de C.-à-C.	1
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	3
BDG de Distance	+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	UDP	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

Bourse

Noxu le rat-hyene			PVI 3	
DPL 20 (terrestre)		CPU 10	FDT ⅓	
SGC 7	AGR 8	Initiative 14+1D4		
<u>COMPÉTENCES</u>	<u>SCORE</u>	<u>ARMES</u>	<u>SCORE</u>	<u>DGT</u>
•Furtivité	15	•Esquive	15	–
•Vigilance ¹	15	•Morsure	13	1D5
•Intimidation	10	•Griffure	14	1D3
¹ Bonus +15 (odorat)		Protection : 0		

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

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

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	VL	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

Artisans & 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	☒	☒
○ Langue morte		☐	☐
○ Malpachi	6	☒	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage	6	☐	☒
○			
○			
○			

Initiative

Moy.[ADR+SGC] + dé D'AGR

12 + 1D8

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 21

Points de pouvoir • PVR

Moy.[CST+SGC] × multiplicateur de NP

1 20

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles | Sommeil, 5 veilles

7 | 13

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>Gambison épais</i>	4	4	
Bouclier <i>Rondache en bois</i>	2	2	
Résilience • RES	0	-	
Total	6	6	

Arts martiaux

	MTR	CMP	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	CMP	EXP	Dégâts	STR	UDP	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							
o							



APT de C.-à-C.	5
BDG de C.-à-C.	+3

APT de Distance	2
BDG de Distance	+1

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 æs)	
Æs	
Autres valeurs	
À l'abri : 10 chr	