

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	
○ Aguerrissement	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 fagots »
- « Le Docte »

Aptitude	
ADR	4

Artisans & 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

	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

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

Aptitude	
EDU	6

	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
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
○ Danse	6	
○		
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	6	
○ Séduction	9	
○ Tromperie	3	
○		

Langages

	MTR	Parlé	L.&É.
○ Commun	18	☒	☒
○ Langue morte	14	☒	☒
○ Autochtone	2	☒	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage		☐	☐
○ Xanthique	10	☒	☒
○			
○			

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.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP

1 20

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

713

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	

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							



APT de C.-à-C.	2
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

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	VL	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

Artisans & 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

	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

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

Aptitude	
EDU	5

	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

○ Adæmonition			
○ Arquémie			
○ Bioscience			
○ Fulgurique			
○ Génétique			
○ Mécanologie			
○ Médecine			
○ Occultation	3	8	
○ 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
○ Musique	3	
○		
○		
○ Intimidation	9	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie		
○		

Langages

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

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.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP

1 17

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

611

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	

Arts martiaux

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

Armements

	MTR	CMP	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							



APT de C.-à-C.	2
BDG de C.-à-C.	+1

APT de Distance	2
BDG de Distance	+1

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	VL	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	5	MTR	CMP	EXP
Artisans & Métiers				
○ 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	3	MTR	CMP	EXP
SGC				
○ 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	1	MTR	CMP	EXP
PER				
○ Orientation	9	10		
○ Fouille		1		
○ Vigilance	12	13		
○				
EDU				
○ 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	☒	☒
○ Langue morte	14	☒	☒
○ Autochtone	6	☒	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage		☐	☐
○			
○			
○			

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.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP

1 18

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

612

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

Armure

Bouclier

Résilience

Total

PTC

ECB

STR



APT de C.-à-C.

BDG de C.-à-C.

2

+2

APT de Distance

BDG de Distance

3

+2

Arts martiaux

	MTR	CMP	EXP	Dégâts	Notes
o Bagarre	5	7		3	
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 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	VL	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	2	MTR	CMP	EXP
Artisans & Métiers				
○ 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	4	MTR	CMP	EXP
SGC				
○ 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	1	MTR	CMP	EXP
PER				
○ Orientation	3	4		
○ Fouille		1		
○ Vigilance	18	19		
○				
EDU				
○ 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
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
○ Chant	3	
○		
○		
○ Intimidation	3	
○ Persuasion	3	
○ Séduction	3	
○ Tromperie	15	
○		

Langages

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

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.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP

1 20

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

713

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

Armure

Bouclier

Résilience

Total

PTC

ECB

STR

0-



APT de C.-à-C.

BDG de C.-à-C.

1+1

APT de Distance

BDG de Distance

1+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							
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	☒	☒
○ Langue morte	10	☒	☒
○ Autochtone	10	☒	☐
○ Narquois		☐	☐
○ Signes du voyage		☐	☐
○			
○			
○			

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.[SGC+VLT] × multiplicateur de NP

1 17

Récupération de PVR

Activité, 11 veilles

Sommeil, 5 veilles

611

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 Brigandine	6	6	
Bouclier Écu en bois	4	4	
Résilience	1	-	
Total	11	10	

Arts martiaux

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

Armements

	MTR	CMP	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
o							Rechargement 7 PA
o							
o							
o							



APT de C.-à-C.	4
BDG de C.-à-C.	+3

APT de Distance	3
BDG de Distance	+2

Équipement & possessions

Bourse

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