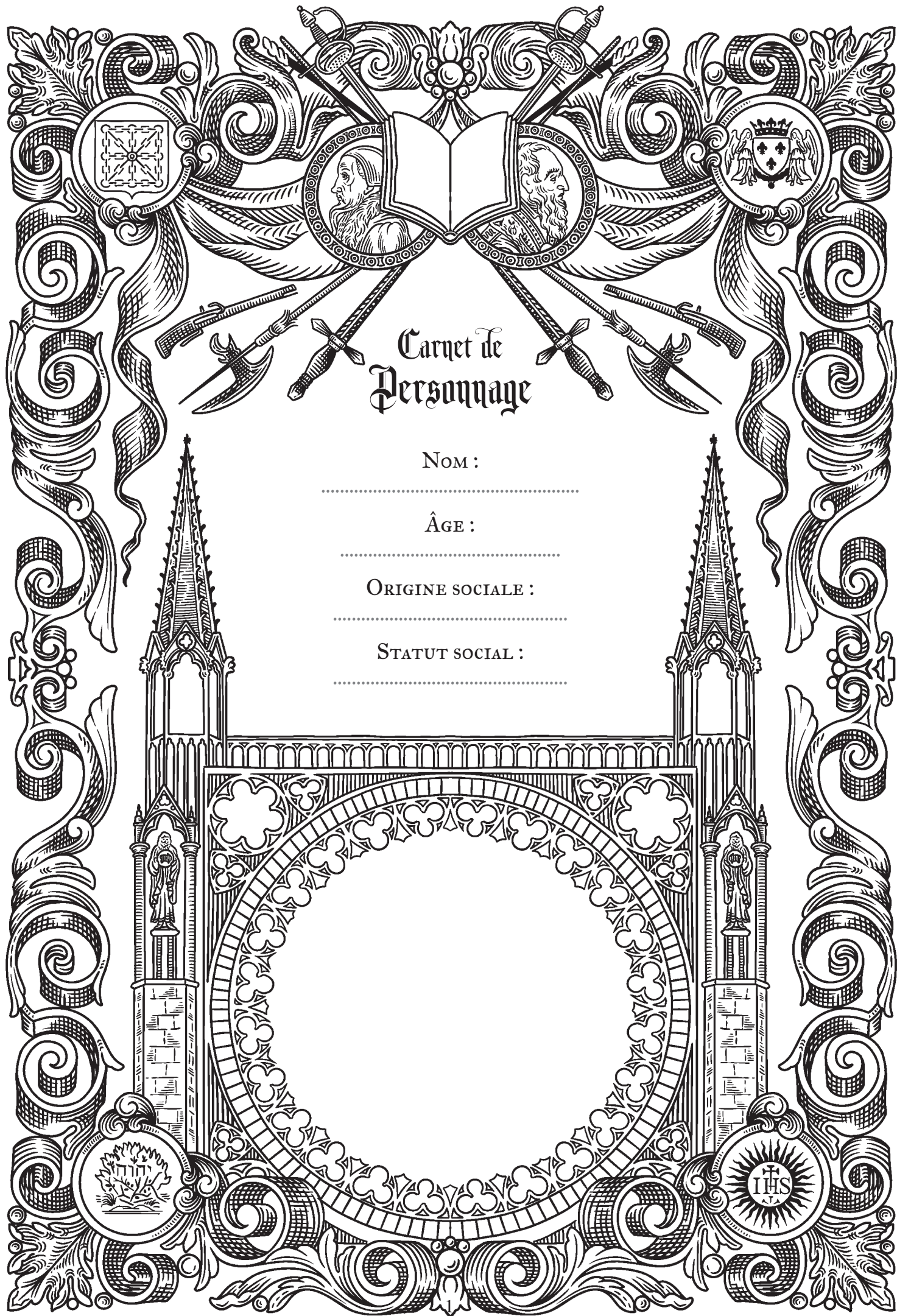




Carnet de Personnage

NOM :

.....

ÂGE :

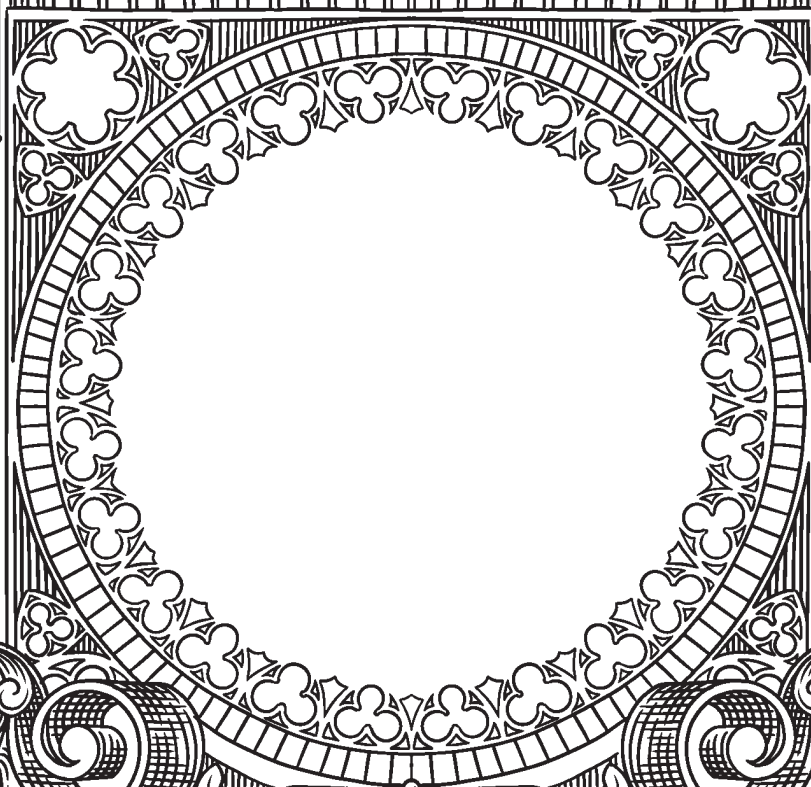
.....

ORIGINE SOCIALE :

.....

STATUT SOCIAL :

.....



1. La pouponnière (de la naissance à six ans)

PARCOURS ÉDUCATIF :

Caractéristiques :

Compétences :

Questions/réponses :

2. « La classe des petits grimauds » (7 à 12 ans)

PARCOURS ÉDUCATIF :

Caractéristiques :

Compétences :

Questions/réponses :

3. « Les roses de la vie » (13 à 16 ans)

PARCOURS ÉDUCATIF :

Caractéristiques :

Compétences :

Questions/réponses :

4. L'âge viril

MÉTIER :

Caractéristiques :

Compétences :

Cagnotte :

Trousseau :

Précisions supplémentaires

Caractéristiques & Compétences

SAVOIR ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Mémoriser

- ☐ Alchimie
- ☐ Anatomie
- ☐ Angéologie
- ☐ Arabe

- ☐ Architecture
- ☐ Arithmétique
- ☐ Armurerie
- ☐ Artillerie
- ☐ Astrologie
- ☐ Cabale
- ☐ Cartographie
- ☐ Chaldéen
- ☐ Comptabilité
- ☐ Droit

- ☐ Fauconnerie
- ☐ Grec ancien
- ☐ Hébreu
- ☐ Héraldique
- ☐ Imprimerie
- ☐ Intendance
- ☐ Jeux de table
- ☐ Langue étrangère

- ☐ Latin
- ☐ Lire/Écrire
- ☐ Médecine
- ☐ Parfumerie
- ☐ Philosophie
- ☐ Stratégie
- ☐ Tactique
- ☐ Théologie

SENSIBILITÉ ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Perception

- ☐ Compo. musicale
- ☐ Cuisine
- ☐ Dessin
- ☐ Enluminure
- ☐ Évaluation
- ☐ Inst. de musique

- ☐ Littérature
- ☐ Lutherie
- ☐ Maquillage
- ☐ Navigation
- ☐ Orientation
- ☐ Peinture

- ☐ Perspicacité
- ☐ Pistage
- ☐ Sculpture
- ☐ Vénérerie

ENTREGENT ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Charme

- ☐ Baratin
- ☐ Chant
- ☐ Comédie
- ☐ Commander
- ☐ Criée
- ☐ Danse

- ☐ Discretion
- ☐ Dressage
- ☐ Eloquence
- ☐ Enseigner
- ☐ Marchandage
- ☐ Mendier

- ☐ Pose

COMPLEXION ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Endurance

- ☐ Canotage
- ☐ Dive bouteille
- ☐ Menuiserie
- ☐ Natation
- ☐ Travail du cuir
- ☐ Verrerie

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

PUISSANCE ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Bonus dégâts

Pièces d'armure lourde

Effort

- ☐ Armes d'hast
- ☐ Bagarre
- ☐ Forcer
- ☐ Lutte
- ☐ Saut
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

ADRESSE ()

D Dé négatif: D

Expérience :

Initiative

Actions / tour

Course

- ☐ Acrobatie
- ☐ Archerie

- ☐ Arquebusade
- ☐ Braconnage
- ☐ Calligraphie
- ☐ Céramique
- ☐ Chirurgie
- ☐ Couture
- ☐ Crochetage
- ☐ Détrousser
- ☐ Ébénisterie
- ☐ Équitation

- ☐ Escalade
- ☐ Escrime
- ☐ Esquive
- ☐ Filage
- ☐ Jeu de paume
- ☐ Jeux de cartes
- ☐ Jeu de dés
- ☐ Jongler
- ☐ Lancer
- ☐ Main gauche

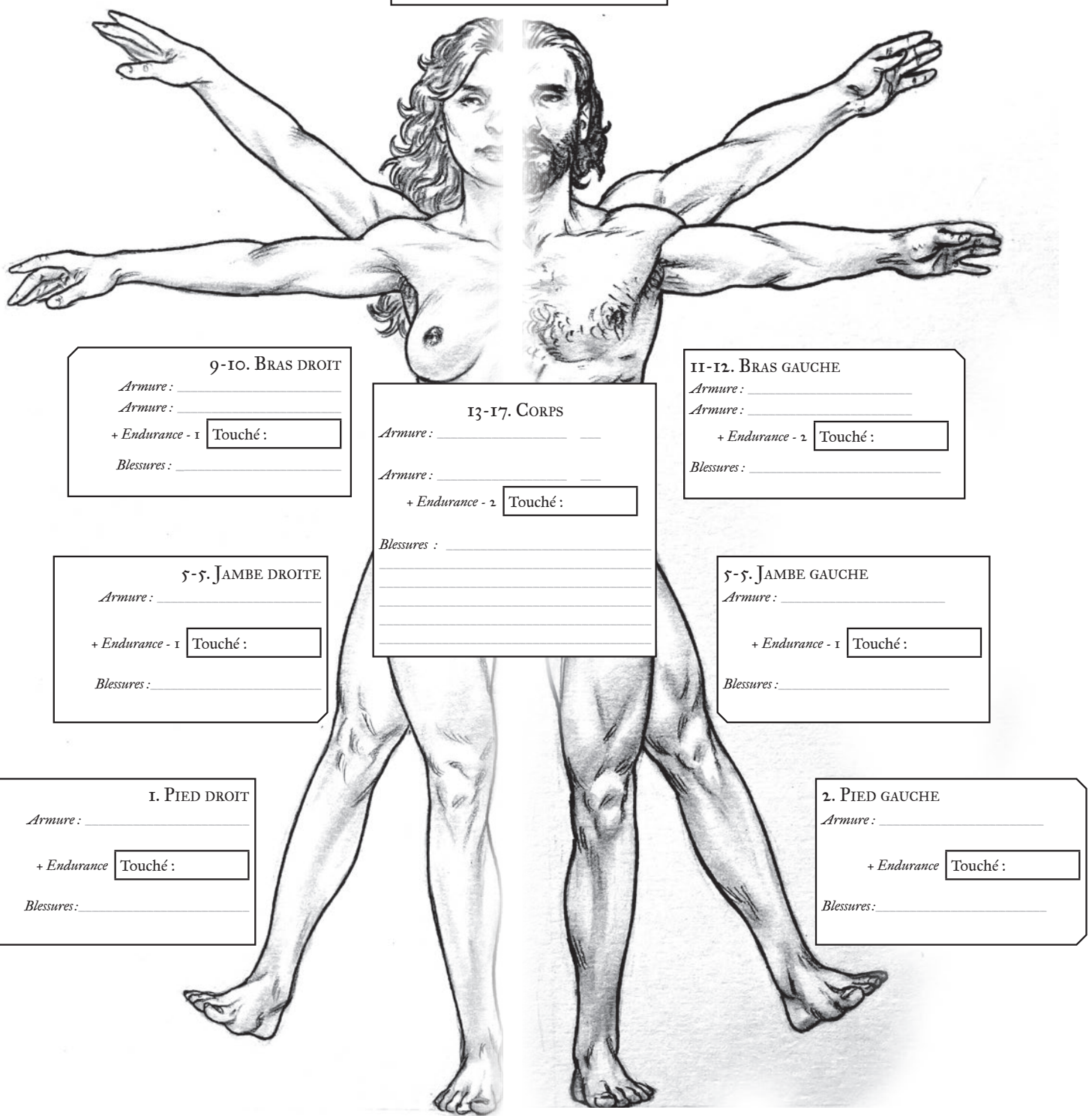
- ☐ Orfèvrerie
- ☐ Pêche
- ☐ Se cacher
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☼ Dans la main de Dieu (D20)
- ☼ Oint(e) du Seigneur (D12)
- ☼ Animé(e) par la Grâce (D10)
- ☼ Bon(ne) Samaritain(e) (D8)
- ☼ Fils/Fille prodigue (D6)
- ☼ Pauvre pécheur / pécheresse
- ☼ Brebis égarée (aucun dé)

.....

[illegible][illegible]

Équipement & Scores de touché



7. MAIN DROITE

Armure : _____

+ Endurance Touché :

Blessures : _____

18-20. TÊTE

Armure : _____

+ Endurance - 2 Touché :

Blessures : _____

8. MAIN GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance Touché :

Blessures : _____

9-10. BRAS DROIT

Armure : _____

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché :

Blessures : _____

13-17. CORPS

Armure : _____

Armure : _____

+ Endurance - 2 Touché :

Blessures : _____

11-12. BRAS GAUCHE

Armure : _____

Armure : _____

+ Endurance - 2 Touché :

Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché :

Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché :

Blessures : _____

1. PIED DROIT

Armure : _____

+ Endurance Touché :

Blessures : _____

2. PIED GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance Touché :

Blessures : _____

ARMES

DÉGÂTS

SPÉCIFICITÉS

_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

Armures & Protections

	Protection	Zone du corps	Pièces d'armure lourde	Bonus de protection	Autre modificateur
Armures légères	Pourpoint de buffle	Corps	○	+1	○
	Gants	Mains	○	+1	○
	Bottes	Pieds	○	+1	○
Cottes de maille	Jaseran	Corps	1	+2	○
	Jacques de maille	Corps, bras	2	+2	○
Armures de plates	Ventrière	Corps	1	+2	○
	Dossière	Corps	1	+2	○
	Brassard	Bras	1 par bras	+2	○
	Gantelet	Mains	1 par main	+2	○
	Tassette	Jambes	1 par jambe	+2	○
	Soleret	Pieds	1 par pied	+2	- 1 niveau de dé pour les tests de <i>Saut</i> - 2 niveaux de dés pour les tests de <i>Course</i> , <i>Acrobatie</i> et <i>Escalade</i>
Casques	Morion	Tête	○	+1	○
	Cabasset	Tête	○	+1	○
	Bourguignotte	Tête	○	+1	○
	Armet	Tête	1	+2	- 1 niveau de dé pour les tests de <i>Perception</i> , <i>Lancer</i> , <i>Archerie</i> et <i>Arque-busade</i>



Pourpoint de buffle



Chanfrein



Morion



Cabasset



Bourguignotte

Dégâts & Spécificités des armes de mêlée

Arme	Dégâts	Spécificités	Allonge
Coup de poing/ pied	1D2	Le port d'un gantelet de fer ajoute +1 aux dégâts du coup de poing.	-
Armes improv.	1D3	Peuvent également s'utiliser avec la compétence <i>Lancer</i> .	Courte
Poignard, stylet...	1D4	Couteaux faciles à cacher. Peuvent également s'utiliser avec la compétence <i>Lancer</i> . Voir la table des armes de jet.	Courte
Gourdin, maillet	1D6	-	Moyenne
Hache	1D8	Dégâts +1 contre armures de plates. Peut également s'utiliser avec la compétence <i>Lancer</i> . Voir la table des armes de jet.	Moyenne
Masse d'armes	1D8	Dégâts +2 contre armures de plates & cottes de mailles. Coups assommants.*	Moyenne
Marteau d'arme	1D10	Dégâts +1 contre armures de plates & cottes de mailles. Coups assommants.*	Moyenne
Dague	1D6	-	Courte
Main gauche	1D6	Utiliser la meilleure compétence entre <i>Main gauche</i> et <i>Escrime</i> .	Courte
Main g. espagnole	1D4	Comme la main gauche. Bris de lame possible de l'épée d'un adversaire.*	Courte
Fauchon	1D8	Ne peut être brisé par une main gauche espagnole.	Moyenne
Lansquenette	1D8	<i>Initiative</i> +1, dégâts +2 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne
Forte-épée	1D10	Dégâts +1 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne
Épée d'estoc	1D10	Dégâts +1 contre cotte de mailles & armure de plates.	Moyenne
Rapière	1D10	<i>Initiative</i> +1	Moyenne
Espadon	1D12	Arme encombrante. Brise-lances. Coup du faucheur.*	Longue
Hallebarde	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier. Coup du faucheur.*	Longue
Lance d'arçon	1D8	Arme encombrante. Dégâts accrus à la charge.*	Longue
Lancegaye	1D10	-	Longue
Pertuisane	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier.*	Longue
Pique	1D10	Arme encombrante. Maintien à distance.*	Très longue



Fauchon



Main gauche espagnole



Main gauche



Marteau d'arme



Masse d'armes à ailettes



Dague



Espadon, flamberge



Rapière



Épée d'estoc



Forte-épée



Lansquenette

Coups d'allonge

TAILLE DES ARMES BLANCHES	COURTE	MOYENNE	LONGUE	TRÈS LONGUE
	<i>Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche</i>	<i>Gourdin, maillet, bache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc</i>	<i>Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane</i>	<i>Pique</i>
COURTE <i>Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche</i>	-	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de deux niveaux de dé.	2 tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
MOYENNE <i>Gourdin, maillet, bache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc</i>	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'1 niveau de dé.	-	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'1 niveau de dé.	2 tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
LONGUE <i>Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane</i>	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de 2 niveaux de dé.	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'1 niveau de dé.	-	Test d' <i>Esquive</i> pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'1 niveau de dé.
TRÈS LONGUE <i>Pique</i>	2 tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	2 tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Test d' <i>Esquive</i> pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'1 niveau de dé.	-



Lancegaye



Hallebarde



Pertuisane



Lance d'arçon



Pique

Table des portées des armes de jet & de tir

Armes / Portées	Brûle-pourpoint Test Facile	Courte Test Par défaut	Moyenne Test Difficile	Longue Test Périlleux	Extrême Test Désespéré
Pierre	Jet impossible (Bagarre)	0 à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Poignard	Jet impossible (Bagarre)	Jusqu'à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Dague	Jet impossible (Bagarre ou Escrime)	Jusqu'à 1 pas	Jusqu'à 3 pas	Jusqu'à 6 pas	Jusqu'à 9 pas
Fronde	Tir impossible	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Arc anglais	Tir impossible	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 150 pas
Arbalète	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 65 pas	Jusqu'à 130 pas	Jusqu'à 200 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Pistole	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 25 pas	Jusqu'à 35 pas
Tromblon	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 20 pas
Arquebuse	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 150 pas	Jusqu'à 250 pas
Pétrinal	Bout portant	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 40 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 200 pas

Humidité & armes à feu

Conditions atmosphériques	Résultat du test d'Arquebusade	Problème d'ignition
Temps humide, brume	Multiple de 4 (4, 8, 12, 16, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1D4 tours, puis le coup part.
Crachin	Multiple de 4 (4, 8, 12, 16, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1D4 tours, et le coup ne part pas.
Ondée, chute de neige	Multiple de 3 (3, 6, 9, 12, etc.)	Le coup ne part pas. Une arme à mèche est éteinte : il faut la rallumer pour la réutiliser.
Pluie orageuse	Résultat pair (2, 4, 6, etc.)	Le coup ne part pas. La mèche d'une arme à mèche est trempée : il faut la changer pour réutiliser l'arme.

Aventures vécues

A series of horizontal dotted lines for writing.

Aventures vécues

A series of horizontal dotted lines for writing.

Aventures vécues

A series of horizontal dotted lines for writing.

