

NOM : IPHIGÉNIE DE MONVERGNE

GENRE : FEMME

ÂGE : 35

ORIGINE SOCIALE :
NOBLESSE D'ÉPÉE

STATUT SOCIAL : DAME

CHARGES ET TITRES :

SAVOIR
MÊLÉE (D8)

SENSIBILITÉ
OUVERTE (D8)

ENTREMENT
GALANTE (D12)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
MENUE (D4)

ADRESSE
GAUCHE (D4)



PROVIDENCE

- 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 pécheresse (D4)
- Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 9

DESCRIPTION DES GRÂCES

Courtoisie : Le personnage minore d'un degré de difficulté tous ses tests d'Entrement avec les personnes du sexe opposé tant qu'il reste d'une parfaite politesse.

DESCRIPTION

Portrait physique – Iphigénie est une femme de trente-cinq ans environ, assez petite et frêle, dont la silhouette est harmonieuse et dont les traits sont d'une grande beauté. Elle a des cheveux sombres aux reflets cuivrés mettant en valeur une peau de neige sur laquelle fleurit la rose de son sourire. Quant à ses yeux bleus, ils semblent capter l'attention de tous. Elle s'habille avec goût, alliant raffinement et distinction. À ceux qui critiqueraient sa coquetterie, elle répondra sans s'émouvoir que puisque Dieu lui a donné tant de beauté, il serait péché de n'en prendre pas soin.

Portrait moral – Iphigénie est gaie et considère que la vie regorge de bonté pour elle. C'est un parfait exemple de la Dame de bonne société associant beauté, discrétion, dévouement à son époux et esprit en éveil. Elle a vécu son mariage arrangé avec Henri Ardenois comme une bénédiction la prémunissant de la pauvreté et de la rudesse du monde. Comme son mari la traite avec égard et douceur, elle s'y est attachée et ils forment un couple heureux. Comme elle est instruite et de nature tant curieuse que volontaire, Henri n'hésite pas, en privé, à la tenir informée de ses affaires et ne dédaigne pas ses conseils.

VÊTEMENTS

Deux costumes de cour

OBJETS DIVERS

Un nécessaire de maquillage

FORTUNE

ECUS

LIVRES 20

SOUS

DENIERS

SAVOIR (3)

Mêlée

D8 Dé négatif: D10

Expérience :

- Mémoriser _____ 3
- ☒ Lire/Ecrire _____ 3
- ☒ Latin _____ 2
- ☒ Théologie _____ 1
- ☒ Intendance _____ 3

- ☒ Comptabilité _____ 1
- ☒ Héraldique _____ 1
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

SENSIBILITÉ (3)

Ouverte

D8 Dé négatif: D10

Expérience :

- Perception _____ 3
- ☒ Compo. musicale _____
- ☒ Cuisine _____
- ☒ Dessin _____ 1
- ☒ Enluminure _____

- ☒ Évaluation _____ 3
- ☒ Inst. de musique _____ 2
- ☒ Littérature _____
- ☒ Lutherie _____

- ☒ Maquillage _____ 2
- ☒ Navigation _____
- ☒ Orientation _____
- ☒ Peinture _____
- ☒ Perspicacité _____ 4

- ☒ Pistage _____
- ☒ Sculpture _____
- ☒ Vénérie _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ENTREAGENT (5)

Galante

D12 Dé négatif: D6

Expérience :

- Charme _____ 5
- ☒ Baratin _____ 4
- ☒ Chant _____
- ☒ Comédie _____
- ☒ Commander _____ 4

- ☒ Criée _____
- ☒ Danse _____ 3
- ☒ Discrétion _____ 2
- ☒ Dressage _____
- ☒ Eloquence _____ 5

- ☒ Enseigner _____
- ☒ Marchandage _____
- ☒ Mendier _____ 2
- ☒ Pose _____ 2
- ☒ Étiquette _____ 2

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

COMPLEXION (2)

Languide

D6 Dé négatif: D12

Expérience :

- Endurance _____ 2
- ☒ Canotage _____ 2
- ☒ Dive bouteille _____ 2
- ☒ Menuiserie _____
- ☒ Natation _____

- ☒ Travail du cuir _____
- ☒ Verrerie _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

PUISSANCE (1)

Menue

D4 Dé négatif: D20

Expérience :

- Bonus dégâts _____
- P. d'arm. lourde _____
- Effort _____
- ☒ Armes d'hast _____
- ☒ Bagarre _____

- ☒ Forcer _____
- ☒ Lutte _____
- ☒ Saut _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ADRESSE (2)

Gauche

D6 Dé négatif: D12

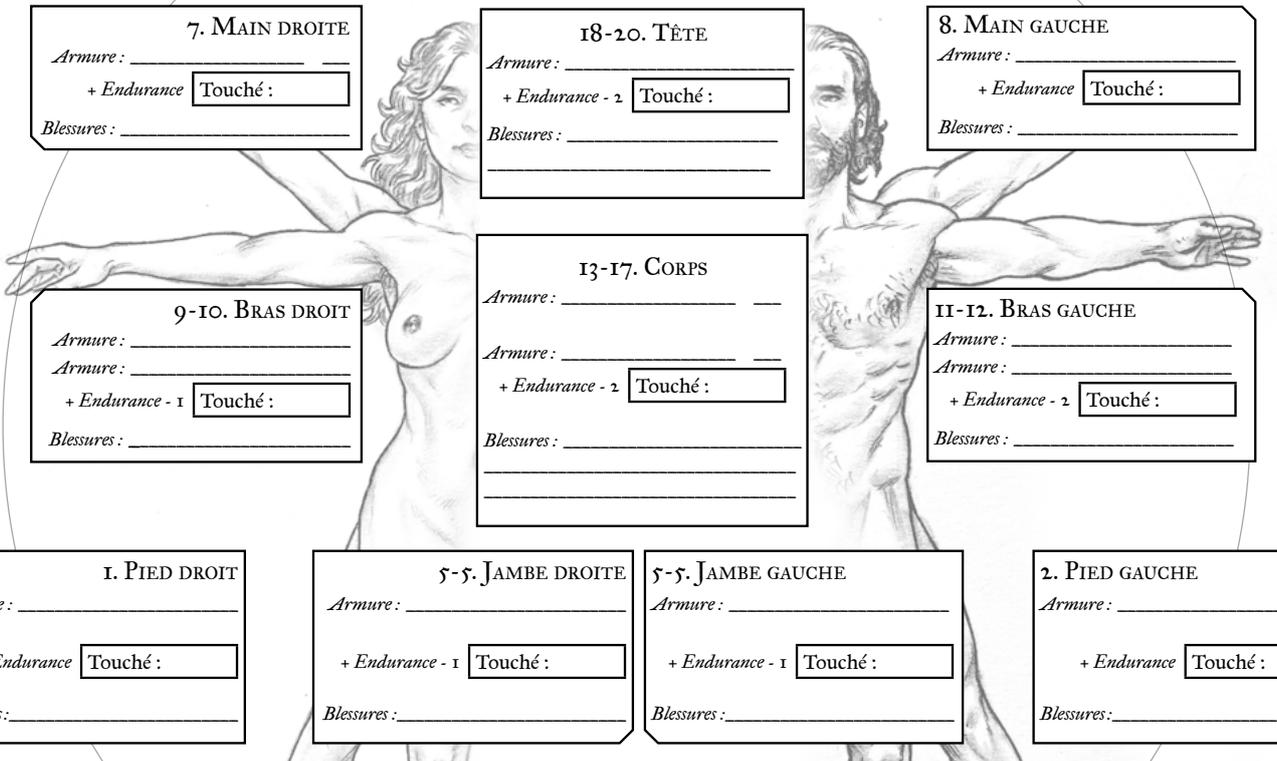
Expérience :

- Initiative _____ 2
- Actions / tour _____ 2
- Course _____ 2
- ☒ Couture _____ 2
- ☒ Equitation _____ 4

- ☒ Esquive _____ 3
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____



ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : BLANDINE ARDENNOIS DE MONVERGNE GENRE : FEMME ÂGE : 14

ORIGINE SOCIALE : NOBLESSE D'ÉPÉE STATUT SOCIAL : FUTURE DAME

CHARGES ET TITRES :

SAVOIR
LETTRÉE (D10)

SENSIBILITÉ
FINE (D10)

ENTREMENT
FRUSTE (D6)

COMPLEXION
ANÉMIQUE (D4)

PUISSANCE
MENUE (D4)

ADRESSE
LESTE (D10)



PROVIDENCE

- 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 pécheresse (D4)
- Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 15

DESCRIPTION DES GRÂCES

Disciple d'Esculape : Permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté des tests d'Anatomie, Connaissance des simples, Médecine et Chirurgie.

Disciple d'Hippocrate : Annule tout échec critique en Anatomie, Connaissance des simples, Médecine et Chirurgie. Le joueur relance son dé s'il obtient un résultat de 1.

DESCRIPTION

Portrait physique – Grande jeune femme de quatorze ans, elle semble une asperge montée en graine sans élégance. Elle ressemble beaucoup plus à son père qu'à sa mère, avec ses cheveux clairs un peu fous s'échappant sans cesse de leur résille. Son visage constellé de taches de rousseur est éclairé par de grands yeux et une bouche riante.

Portrait moral – Blandine est une fille espiègle et alerte, douée d'un esprit pratique et indépendant. Elle a longtemps observé et aidé son parrain, Alain Redon, médecin d'Amboise qui l'affectionne comme sa propre fille. Au fil des ans, elle a développé un réel talent pour soulager la douleur de son prochain et de vraies connaissances médicales. Malgré sa bonne volonté apparente, Blandine ne désire pas se conformer au rôle d'épouse sage auquel on la prédestine, car elle se sent une âme de médecin : guérir ses semblables est sa vocation.

VÊTEMENTS

Vêtements bourgeois

OBJETS DIVERS

Amulette, bâton,
2 fougères,
2 asarets

FORTUNE

ECUS
LIVRES 10
SOUS
DENIERS

SAVOIR (4)

Lettrée

D10 *Dé négatif: D8*

Expérience:

- Mémoriser** _____ 5
- ☒ Lire/Ecrire _____ 4
- ☒ C. des simples _____ 5
- ☒ Médecine _____ 3
- ☒ Anatomie _____ 4

- ☒ Alchimie _____ 2
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

SENSIBILITÉ (4)

Fine

D10 *Dé négatif: D8*

Expérience:

- Perception** _____ 4
- ☒ Orientation _____ 3
- ☒ Perspicacité _____ 5
- ☒ Dessin _____ 1
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ENTREAGENT (2)

Fruste

D6 *Dé négatif: D12*

Expérience:

- Charme** _____ 2
- ☒ Baratin _____ 4
- ☒ Discrétion _____ 3
- ☒ Dressage _____ 2
- ☒ Intimidation _____ 2

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

COMPLEXION (1)

Anémique

D4 *Dé négatif: D20*

Expérience:

- Endurance** _____ 1
- ☒ Travail du cuir _____ 2
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

PUISSANCE (1)

Menue

D4 *Dé négatif: D20*

Expérience:

- Bonus dégâts** _____ -2
- P. d'arm. lourde** _____
- Effort** _____ 1
- ☒ Armes d'hast _____
- ☒ Bagarre _____

- ☒ Forcer _____
- ☒ Lutte _____
- ☒ Saut _____ 2
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ADRESSE (4)

Leste

D10 *Dé négatif: D8*

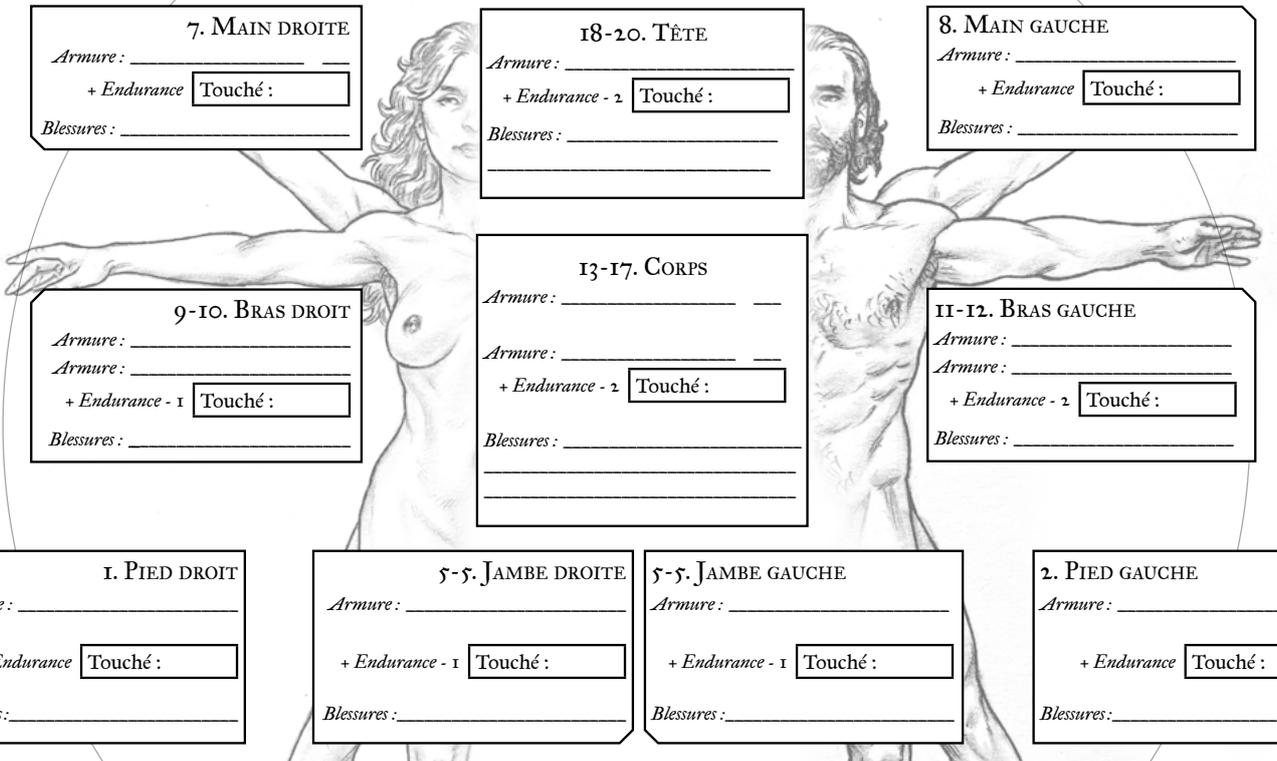
Expérience:

- Initiative** _____ 4
- Actions / tour** _____ 3
- Course** _____ 4
- ☒ Equitation _____ 4
- ☒ Esquive _____ 3

- ☒ Lancer _____ 2
- ☒ Se cacher _____ 3
- ☒ Braconnage _____ 2
- ☒ Chirurgie _____ 4
- ☒ Filage _____ 1

- ☒ Pêche _____ 1
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____



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: _____

1. PIED DROIT
Armure: _____
 + Endurance Touché:
Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE
Armure: _____
 + Endurance - 1 Touché:
Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE
Armure: _____
 + Endurance - 1 Touché:
Blessures: _____

2. PIED GAUCHE
Armure: _____
 + Endurance Touché:
Blessures: _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : JOACHIM RENAN

GENRE : HOMME

ÂGE :

ORIGINE SOCIALE :
DOMESTICITÉ

STATUT SOCIAL :
GREFFIER (INTENDANT)

CHARGES ET TITRES : INTENDANT DES ARDENOIS

SAVOIR
LETTRE (D10)

SENSIBILITÉ
OUVERT (D8)

ENTREPRENANT
DISERT (D10)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
MENU (D4)

ADRESSE
GAUCHE (D6)



PROVIDENCE

- Dans la main de Dieu (D20)
- Oint du Seigneur (D12)
- Animé par la Grâce (D10)
- Bon Samaritain (D8)
- Fils prodigue (D6)
- Pauvre pécheur (D4)
- Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 15

DESCRIPTION DES GRÂCES

Fureteur : Personnage animé par une curiosité malade. Il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de Perception, Pister, Évaluation et Perspicacité. Mais il doit systématiquement réussir des tests de Charme de difficulté malaisée quand il rencontre des inconnus, sous peine d'inspirer un sentiment de méfiance immédiat.

DESCRIPTION

PORTRAIT PHYSIQUE – Joachim est un homme de grande taille, maigre et légèrement voûté, dont le visage harmonieux inspire naturellement confiance et semble rayer le tumulte à Amboise refléter la sagesse. Ce trait est appuyé par des yeux gris perle et des cheveux noirs aux tempes grisonnantes. Il s'habille avec goût et simplicité, étant donné sa fortune limitée. D'une façon générale, Joachim Renan jouit d'un charme certain et d'une grande assurance dans ses manières.

PORTRAIT MORAL – L'intendant des Ardenois, qui approche la quarantaine, sert la famille depuis presque vingt ans : il a commencé à travailler pour François-Xavier, le père d'Henri, et compte bien servir le fils de ce dernier après lui. Il est celui qui connaît le mieux la famille et son désir d'anoblissement, ayant participé aux diverses mutations et assisté au mariage d'Henri et Iphigénie. Conscientieux, attentif et calculateur, il ne dédaigne pas un soupçon de manipulation pour arriver à ses fins. Par exemple, il sait, depuis longtemps, que les comptes des Vivier concernant le commerce de draperie d'Elbeuf comportent quelques irrégularités ; et il joue sur ce point pour aiguillonner l'efficacité du marchand. Par ailleurs, Joachim est connu pour son insatiable curiosité et son goût prononcé pour la séduction. Il ne se préoccupe pas tant de collectionner les conquêtes que de démontrer son charme auprès des plus belles femmes de son entourage.

VÊTEMENTS

Costume bourgeois

OBJETS DIVERS

Nécessaire d'écriture
Boulier
Livre de comptabilité
Divers livres en latin

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS 8
DENIERS

SAVOIR (4)

Lettrée

D10 Dé négatif: D8

Expérience :

- Mémoriser _____ 4
- ☒ Lire/Ecrire _____ 4
- ☒ Arithmétique _____ 4
- ☒ Comptabilité _____ 4
- ☒ Droit _____ 4

- ☒ Intendance _____ 5
- ☒ Cosmographie _____ 1
- ☒ Grec _____ 1
- ☒ Latin _____ 2
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

SENSIBILITÉ (3)

Ouvert

D8 Dé négatif: D10

Expérience :

- Perception _____ 3
- ☒ Evaluation _____ 5
- ☒ Littérature _____ 1
- ☒ Perspicacité _____ 5
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ENTREAGENT (4)

Disert

D10 Dé négatif: D8

Expérience :

- Charme _____ 4
- ☒ Baratin _____ 3
- ☒ Commander _____ 4
- ☒ Eloquence _____ 4
- ☒ Enseigner _____ 1

- ☒ Marchandage _____ 3
- ☒ Pause _____ 4
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

COMPLEXION (2)

Languide

D6 Dé négatif: D12

Expérience :

- Endurance _____ 2
- ☒ Canotage _____ 2
- ☒ Dive bouteille _____ 2
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

PUISSANCE (1)

Menue

D4 Dé négatif: D20

Expérience :

- Bonus dégâts _____ -2
- P. d'arm. lourde _____
- Effort _____ 1
- ☒ Armes d'hast _____
- ☒ Bagarre _____

- ☒ Forcer _____
- ☒ Lutte _____
- ☒ Saut _____ 2
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

ADRESSE (2)

Gauche

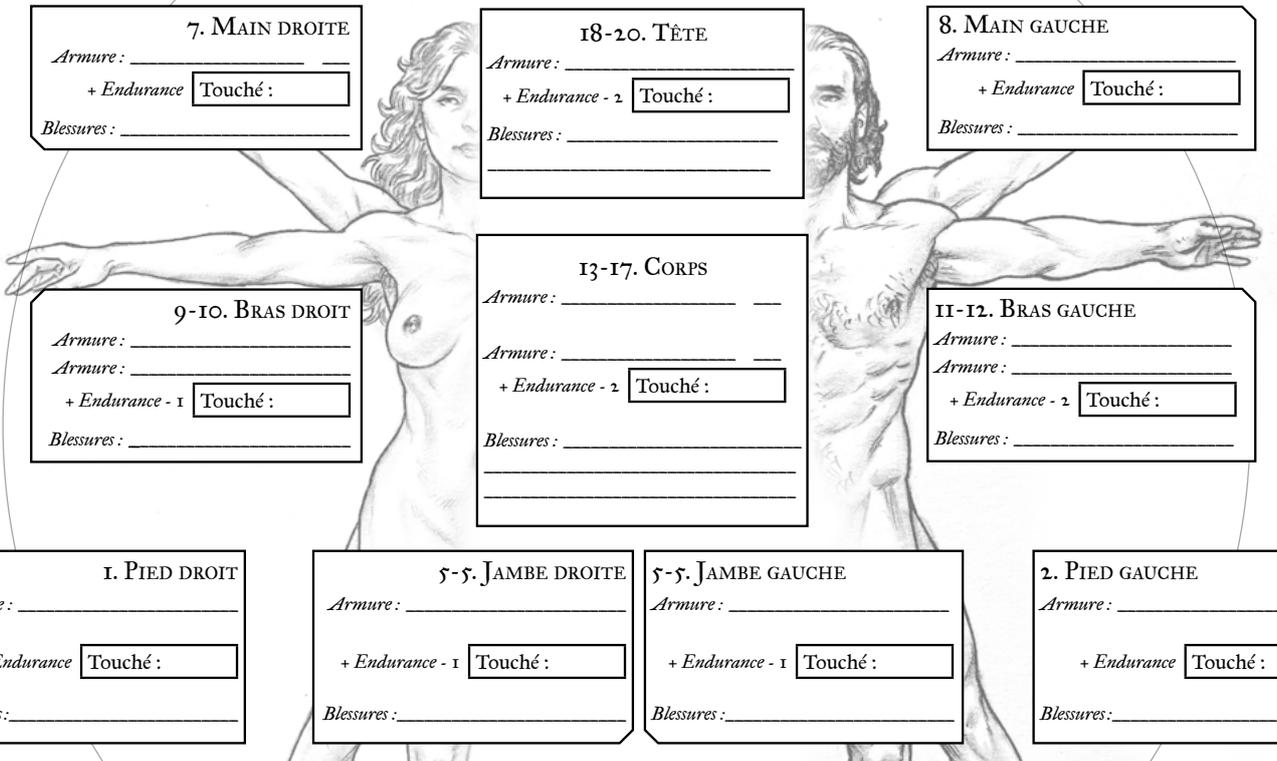
D6 Dé négatif: D12

Expérience :

- Initiative _____ 2
- Actions / tour _____ 2
- Course _____ 2
- ☒ Calligraphie _____ 3
- ☒ _____ 3

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____

- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____
- ☒ _____



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 : _____

1. PIED DROIT
 Armure : _____
 + Endurance Touché : _____
 Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE
 Armure : _____
 + Endurance - 1 Touché : _____
 Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE
 Armure : _____
 + Endurance - 1 Touché : _____
 Blessures : _____

2. PIED GAUCHE
 Armure : _____
 + Endurance Touché : _____
 Blessures : _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : SOPHIE LELONG, NÉE MÂCHE

GENRE : FEMME

ÂGE : 25

ORIGINE SOCIALE :
DOMESTICITÉ

STATUT SOCIAL :
SERVANTE

CHARGES ET TITRES : CUISINIÈRE

SAVOIR
SOTTE (D4)

SENSIBILITÉ
SUBTILE (D12)

ENTREAGENT
FRUSTE (D6)

COMPLEXION
DISPOS (D8)

PUISSANCE
DÉLICATE (D6)

ADRESSE
GAUCHE (D6)



PROVIDENCE

- Dans la main de Dieu (D20)
- Ointe du Seigneur (D12)
- Animée par la Grâce (D10)
- Bonne Samaritaine (D8)
- Fille prodigue (D6)
- Pauvre pécheresse (D4)
- Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 15
10

DESCRIPTION DES GRÂCES

DESCRIPTION

Portrait physique – Sophie est une femme de vingt-cinq ans environ aux formes généreuses, sans toutefois présenter beaucoup d'attraits, notamment en raison d'un visage carré assez masculin. Cependant, ses yeux noirs pétillent de malice, et son rire sonore est très communicatif. En un mot comme en cent, c'est la bonne cuisinière dans toute sa splendeur.

Portrait moral – D'un naturel enjoué et généreux, Sophie est toujours prête à rendre service autours d'elle. Elle est aussi d'une grande curiosité et toujours attentive à ce qui l'entoure. À vrai dire, que ce soit dans ses cuisines ou au dehors, rien ne lui échappe. Marchands malhonnêtes, tire-laines et discrets amants n'ont qu'à bien se tenir ! Depuis maintes années, elle oeuvre dans les cuisines de la famille Ardenois, ayant été placée à leur service au sortir de la petite enfance. Elle s'y sent d'autant plus chez elle, maintenant, qu'elle a épousé Pierre Lelong. Ainsi a-t-elle vu grandir mademoiselle Blandine et le jeune François. Elle éprouve pour lui une certaine tendresse, l'enfant ayant l'habitude de se réfugier dans ses jupes chaque fois qu'il en avait l'occasion, récoltant aussi avidement les caresses que les friandises à peine sorties du four. Objectivement, Sophie est une excellente cuisinière dont les talents sont reconnus parmi les nombreuses connaissances des Ardenois.

VÊTEMENTS

Costume de servante
Tablier

OBJETS DIVERS

Bassine
Battoir à linge
Rouet à filer
Aiguille et fil

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS I
DENIERS

SAVOIR (1)

Sotte
D4 Dé négatif: D20
Expérience:

Mémoriser _____	1	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Lire/Ecrire _____	1	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Intendance _____	3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

SENSIBILITÉ (5)

Subtile
D12 Dé négatif: D6
Expérience:

Perception _____	5	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Cuisine _____	5	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Orientation _____	2	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Evaluation _____	3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Perspicacité _____	5	☼ _____	☼ _____	☼ _____

ENTREAGENT (2)

Fruste
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

Charme _____	3	☼ Danse _____	3	☼ _____	☼ _____
☼ Baratin _____	4	☼ Discrétion _____	3	☼ _____	☼ _____
☼ Chant _____	3	☼ Eloquence _____	2	☼ _____	☼ _____
☼ Danse _____	2	☼ Marchandage _____	4	☼ _____	☼ _____
☼ Commander _____	3	☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____

COMPLEXION (3)

Dispos
D8 Dé négatif: D10
Expérience:

Endurance _____	3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Canotage _____	2	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Dive bouteille _____	3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

PUISSANCE (2)

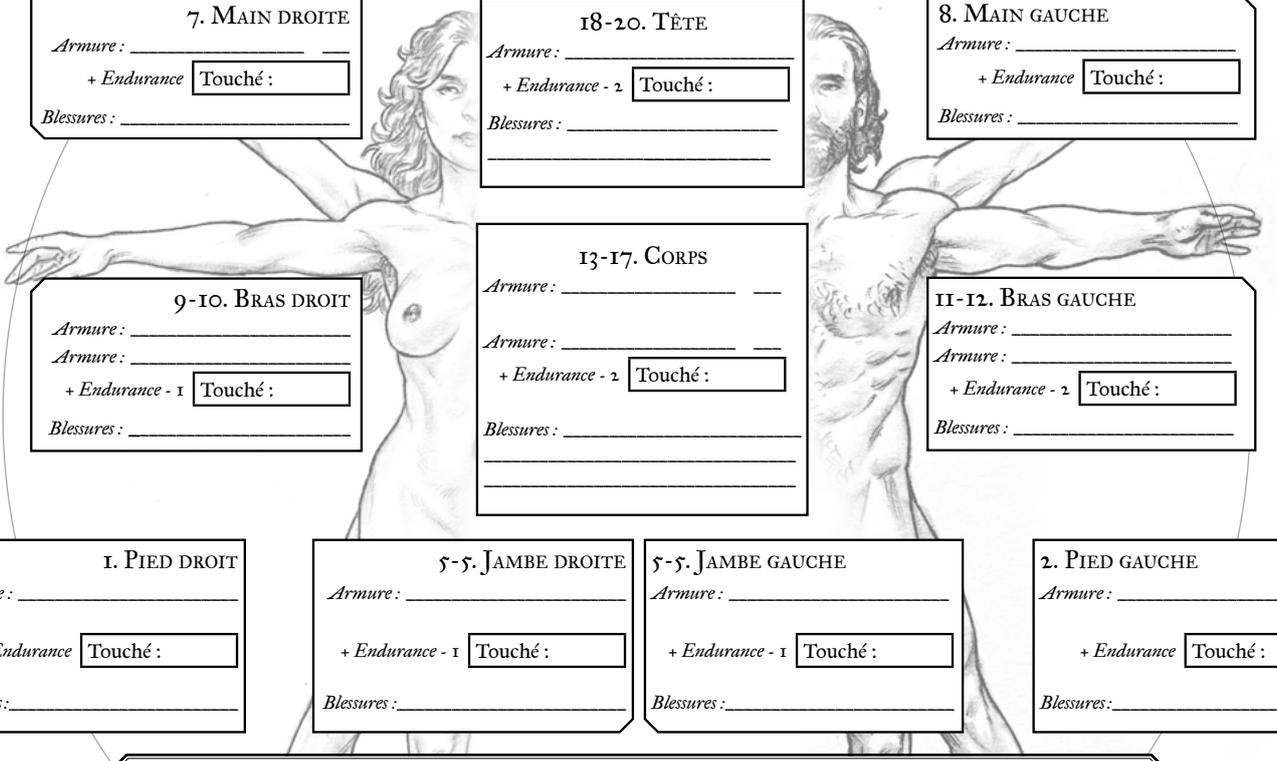
Délicate
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

Bonus dégâts _____	-1	☼ Forcer _____	3	☼ _____	☼ _____
P. d'arm. lourde _____	_____	☼ Lutte _____	_____	☼ _____	☼ _____
Effort _____	2	☼ Saut _____	2	☼ _____	☼ _____
☼ Armes d'hast _____	_____	☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____
☼ Bagarre _____	_____	☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____

ADRESSE (2)

Gauche
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

Initiative _____	2	☼ Jeu de dé _____	3	☼ _____	☼ _____
Actions / tour _____	2	☼ Se cacher _____	3	☼ _____	☼ _____
Course _____	2	☼ Filage _____	1	☼ _____	☼ _____
☼ Couture _____	5	☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____
☼ Esquive _____	3	☼ _____	_____	☼ _____	☼ _____



ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : PIERRE «PIERROT» LELONG

GENRE : HOMME

ÂGE : 25

ORIGINE SOCIALE :
DOMESTICITÉ

STATUT SOCIAL :
VALET

CHARGES ET TITRES : VALET D'HENRI ARDENOIS

SAVOIR
SOT (D4)

SENSIBILITÉ
ÉTRIFIÉE (D6)

ENTREPRENANT
FRUSTE (D6)

COMPLEXION
GAILLARD (D10)

PUISSANCE
DÉLICAT (D6)

ADRESSE
PRESTE (D12)



PROVIDENCE

- Dans la main de Dieu (D20)
- Oint du Seigneur (D12)
- Animé par la Grâce (D10)
- Bon Samaritain (D8)
- Fils prodigue (D6)
- Pauvre pécheur (D4)
- Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10
10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Robuste : Personnage endurant à la fatigue et à la douleur. Lorsque ses blessures dépassent son score d'Endurance, il ne souffre pas du malus supplémentaire qui devrait minorer d'un niveau ses dés.

DESCRIPTION

Portrait physique – Homme de petite taille, assez trapu à la charpente lourde et aux muscles noueux. On est inmanquablement surpris de voir avec quelle aisance il se déplace, avec quelle économie de mouvements il s'acquitte de ses tâches quotidiennes, et avec quelle adresse il se tire du moindre mauvais pas.

Portrait moral – Pierrot n'est certainement pas un intellectuel. Sachant qu'on n'aura pas de mal à le tromper, il est devenu assez méfiant envers tous ceux qui lui sont étrangers. Il a servi dans plusieurs maisons ambaciennes, notamment dans la maisonnée de Marguerite Vivier. Il s'est finalement établi chez les Ardenois, ayant senti qu'il pouvait avoir confiance en eux. La présence de Sophie Mâche, la cuisinière, par qui il a 174 Tumulte à Amboise tout de suite été séduit, et avec qui il s'est finalement marié, a bien entendu été déterminante dans son choix. Très compétent, il a été facilement accepté dans la maisonnée et Monsieur Henri l'a rapidement pris comme valet. Ayant travaillé chez les Vivier, il connaît leurs habitudes et certains de leurs domestiques ; ainsi qu'un secret bien gardé, la relation que Madame Marguerite a longtemps entretenue avec Hugues Figères, magistrat ambacien.

VÊTEMENTS

Livrée de domestique

OBJETS DIVERS

Grand sac
Une flasque de vin

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS I
DENIERS

SAVOIR (1) **Mémoriser** _____ 1 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Sot ☼ Lire/Ecrire _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D4 *Dé négatif: D20* ☼ _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

SENSIBILITÉ (2) **Perception** _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Etriqué ☼ Cuisine _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D6 *Dé négatif: D12* ☼ Evaluation _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Perspicacité _____ 5 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

☼ Pistage _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

ENTREAGENT (2) **Charme** _____ 2 ☼ Marchandage _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Fruste ☼ Baratin _____ 5 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D6 *Dé négatif: D12* ☼ Criée _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Discrétion _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

☼ Intimidation _____ 5 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

COMPLEXION (4) **Endurance** _____ 4 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Gaillard ☼ Canotage _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D10 *Dé négatif: D8* ☼ Dive bouteille _____ 4 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Travail du cuir _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

☼ _____ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

PUISSANCE (2) **Bonus dégâts** _____ -1 ☼ Forcer _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Délicat **P. d'arm. lourde** _____ ☼ Lutte _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D6 *Dé négatif: D12* **Effort** _____ 3 ☼ Saut _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Armes d'hast _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

☼ Bagarre _____ 4 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

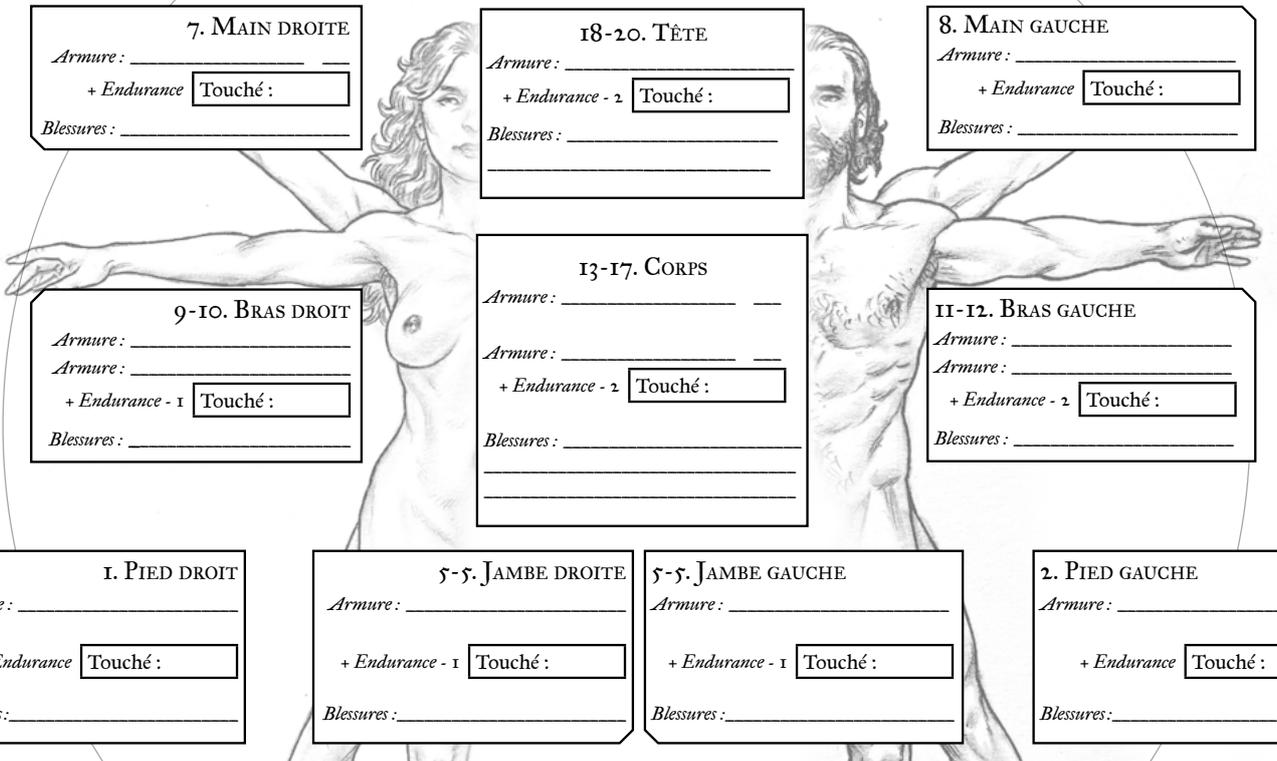
ADRESSE (5) **Initiative** _____ 5 ☼ Esquive _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Preste **Actions / tour** _____ 5 ☼ Jeu de dé _____ 2 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

D12 *Dé négatif: D6* **Course** _____ 3 ☼ Lancer _____ 4 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Détrousser _____ 2 ☼ Se cacher _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

☼ Escalade _____ 3 ☼ Crochetage _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____



ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
Gourdin	1d6 + _____	Allonge moyenne
Poignard	1d4 + _____	Lancer
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : TIMOLÉON DE BOUCAGNÈRES

GENRE : HOMME

ÂGE : 23

ORIGINE SOCIALE :
NOBLESSE D'ÉPÉE

STATUT SOCIAL :
GENTILHOMME

CHARGES ET TITRES : VIDAME D'AUCH

SAVOIR
LIMITÉ (D6)

SENSIBILITÉ
ÉTRIFIÉE (D6)

ENTREMENT
DISERT (D10)

COMPLEXION
DISPOS (D8)

PUISSANCE
VIGOUREUX
(D10)

ADRESSE
INGAMBE (D8)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Coup de Jarnac : Tant qu'il est conscient, pour chaque blessure encaissée au corps à corps, le personnage a droit à une contre-attaque immédiate en Escrime, qui s'ajoute à son nombre maximal d'actions par tour.

DESCRIPTION

Timoléon de Boucagnères est un jeune gentilhomme, brun de peau et de poil, trapu, à la jambe un peu courte mais débordant de vitalité. Il s'exprime avec un fort accent gascon, s'habille de beaux pourpoints à l'espagnole, de fraises élégantes, de haut-de-chausses bouffant avec extravagance. Il se coiffe d'un calot à médailles pieuses et porte avec une ostentation un peu bravache épée et dague au côté.

VÊTEMENTS

Un costume de cour & un costume de voyage (comprenant des bottes et un pourpoint de cuir)

OBJETS DIVERS

Un cheval & son équipement

FORTUNE

ECUS
LIVRES 15
SOUS
DENIERS

SAVOIR (2)*Limité***D6** Dé négatif: D12

Expérience:

Mémoriser _____ 2

☛ Lire/Ecrire _____ 2

☛ Héraldique _____ 1

☛ Intendance _____ 2

☛ Latin _____ 2

**SENSIBILITÉ (2)***Etriqué***D6** Dé négatif: D12

Expérience:

Perception _____ 2

☛ Perspicacité _____ 3

☛ Vénerie _____ 2

☛ _____

☛ _____

**ENTREAGENT (4)***Disert***D10** Dé négatif: D8

Expérience:

Charme _____ 4

☛ Baratin _____ 3

☛ Chant _____ 2

☛ Commander _____ 3

☛ Danse _____ 2

☛ Eloquence _____ 4

☛ Etiquette _____ 2

☛ Intimidation _____ 4

☛ Pose _____ 3

☛ _____

**COMPLEXION (3)***Dispos***D8** Dé négatif: D10

Expérience:

Endurance _____ 3

☛ Dive bouteille _____ 3

☛ _____

☛ _____

☛ _____

**PUISSANCE (4)***Vigoureux***D10** Dé négatif: D8

Expérience:

Bonus dégâts _____ -1**P. d'arm. lourde** _____ 7**Effort** _____ 4

☛ Armes d'hast _____ 2

☛ Bagarre _____ 2

☛ Lutte _____ 4

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

**ADRESSE (3)***Ingambe***D8** Dé négatif: D10

Expérience:

Initiative _____ 3**Actions / tour** _____ 2**Course** _____ 3

☛ Arquebusier _____ 1

☛ Equitation _____ 5

☛ Escrime _____ 5

☛ Esquive _____ 4

☛ Jeu de paume _____ 5

☛ Lancer _____ 3

☛ Main gauche _____ 1

**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: _____

1. PIED DROIT

Armure: _____

+ Endurance Touché: _____

Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure: _____

+ Endurance - 1 Touché: _____

Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure: _____

+ Endurance - 1 Touché: _____

Blessures: _____

2. PIED GAUCHE

Armure: _____

+ Endurance Touché: _____

Blessures: _____

ARMESDague
Forte-épée

_____**DÉGÂTS**1d6 + 1
1d10 + 1

_____**SPÉCIFICITÉS**Allonge courte
Allonge moyenne, +1 sur membre non protégé

NOM : SAMPIERO FOSCARI

GENRE : HOMME

ÂGE : 41

ORIGINE SOCIALE :
GUEUX

STATUT SOCIAL :
SPADASSIN

CHARGES ET TITRES : DOUBLE-SOLDE

SAVOIR
SOT (D4)

SENSIBILITÉ
ÉTRIFIÉE (D6)

ENTREMENT
FRUSTE (D6)

COMPLEXION
DISPOS (D8)

PUISSANCE
VIGOUREUX
(D10)

ADRESSE
PRESTE (D12)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 6

DESCRIPTION DES GRÂCES

En garde : Personnage constamment en alerte ; sauf à être attaqué par surprise, le personnage a toujours l'initiative de la première action avec des armes d'escrime (dagues, épées, fauchons), de lancer (fronde, poignards et couteau de jet) et/ou avec des armes de poing (pistolet et pistoles). (Valable même si le personnage doit dégainer face à un adversaire qui a déjà une arme en main.)

Dégainé coordonné : Le personnage sait tirer et ranger ses armes avec une grande économie de mouvement. Cela lui permet de changer d'arme sans perdre d'action – particulièrement utile pour enchaîner un coup de pistolet à bout portant puis une attaque à l'arme blanche, plusieurs coups de pistolet à la file ou pour enchaîner les lancers d'armes de jet.

DESCRIPTION

Sampiero Foscari est un spadassin vieillissant. De type latin, il promène sa silhouette efflanquée avec la nonchalance blasée du vétéran qui a tout fait et tout vu. De son passé militaire, il a conservé un nez cassé et quelques balafres assez sinistres. Il est vêtu d'un pourpoint de cuir qui a autant vécu que lui, de hauts-de-chausses bariolés et d'un calot de lansquenet, trophée arraché à un officier allemand que Foscari a poignardé au cours de la bataille de Renty. Il parle avec un accent italien à couper au couteau.

VÊTEMENTS

Pourpoint de buffle
Gants
Bottes

OBJETS DIVERS

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS
DENIERS 8

SAVOIR (1)*Sot***D4** Dé négatif: D20

Expérience :

Mémoriser _____ 1

☛ Armurerie _____ 2

☛ Italien _____ 2

☛ _____

☛ _____

**SENSIBILITÉ (2)***Etriqué***D6** Dé négatif: D12

Expérience :

Perception _____ 2

☛ Perspicacité _____ 3

☛ Pistage _____ 2

☛ _____

☛ _____

**ENTREAGENT (2)***Fruste***D6** Dé négatif: D12

Expérience :

Charme _____ 2

☛ Chant _____ 2

☛ Discrétion _____ 3

☛ Intimidation _____ 5

☛ Marchandage _____ 2

**COMPLEXION (3)***Dispos***D8** Dé négatif: D10

Expérience :

Endurance _____ 3

☛ Dive bouteille _____ 3

☛ _____

☛ _____

☛ _____

**PUISSANCE (4)***Vigoureux***D10** Dé négatif: D8

Expérience :

Bonus dégâts _____ -1

☛ P. d'arm. lourde _____ 7

☛ Effort _____ 4

☛ Armes d'hast _____ 3

☛ Bagarre _____ 5

**ADRESSE (5)***Preste***D12** Dé négatif: D6

Expérience :

Initiative _____ 5

☛ Actions / tour _____ 3

☛ Course _____ 5

☛ Arquebusier _____ 2

☛ Crochetage _____ 2

**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 : _____

1. PIED DROIT

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

2. PIED GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

ARMES

Dague

Rapière

Couteau de jet x2

DÉGÂTS

1d6 + 1

1d10 + 1

1d4 + 1

_____ + _____

SPÉCIFICITÉS

Allonge courte

Allonge moyenne, Initiative +1

Allonge courte

NOM : JAMET BILLOTE

GENRE : HOMME

ÂGE : 28

ORIGINE SOCIALE :
GUEUX

STATUT SOCIAL :
VALET

CHARGES ET TITRES : VALET DES BOUCAGNÈRES

SAVOIR
SOT (D4)

SENSIBILITÉ
OUVERT (D8)

ENTREAGENT
BADIN (D8)

COMPLEXION
GAILLARD (D10)

PUISSANCE
DÉLICAT (D6)

ADRESSE
PRESTE (D12)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ Pauvre pécheur (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Robuste : Personnage endurant à la fatigue et à la douleur. Lorsque ses blessures dépassent son score d'Endurance, il ne souffre pas du malus supplémentaire qui devrait minorer d'un niveau ses dés.

DESCRIPTION

Jamet Billote est un petit gaillard roux, tout en nerfs, incapable de tenir en place. Son visage ne respire pas l'intelligence, mais il a le sourire plutôt sympathique. Il est vêtu d'une livrée correcte, mais un peu usée : des chausses qui pochent aux genoux, un haut de chausse repris, un pourpoint un peu élimé aux coudes.

Billote est un vrai moulin à parole : il jacasse du matin jusqu'au soir, donnant son avis sur tout, et débitant de préférence les pires clichés et les lieux communs les plus éculés de la création. (Considérations sur le temps qu'il fait ; proverbes populaires ; jeux de mots calamiteux ; description par le menu de ce qu'il vient de faire, de ce qu'il a à faire, ou de ce qu'il est justement en train de faire.) Très respectueux de l'autorité de son bon maître, Timoléon de Boucagnères, il exécute toujours ses ordres... Mais il a sérieusement tendance à les comprendre de travers, ou à y ajouter des initiatives personnelles plus ou moins cocasses...

VÊTEMENTS

Livrée de domestique

OBJETS DIVERS

Un grand sac de toile
Une batterie de cuisine

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS
DENIERS 4

SAVOIR (1)*Sot***D4** Dé négatif: D20

Expérience :

Mémoriser _____ 1

☛ Intendance _____ 2

☛ _____

☛ _____

☛ _____

**SENSIBILITÉ (3)***Ouvert***D8** Dé négatif: D10

Expérience :

Perception _____ 3

☛ Cuisine _____ 2

☛ Evaluation _____ 2

☛ Mandore _____ 3

☛ Perspicacité _____ 2

**ENTREAGENT (3)***Badin***D8** Dé négatif: D10

Expérience :

Charme _____ 3

☛ Baratin _____ 4

☛ Chant _____ 4

☛ Comédie _____ 3

☛ Criée _____ 2

☛ Discrétion _____ 4

☛ Etiquette _____ 1

☛ Intimidation _____ 1

☛ Marchandage _____ 3

☛ _____

**COMPLEXION (4)***Gaillard***D10** Dé négatif: D8

Expérience :

Endurance _____ 4

☛ Dive bouteille _____ 3

☛ Natation _____ 3

☛ _____

☛ _____

**PUISSANCE (2)***Délicat***D6** Dé négatif: D12

Expérience :

Bonus dégâts _____ -1**P. d'arm. lourde** _____ 3**Effort** _____ 2

☛ Bagarre _____ 4

☛ Lutte _____ 2

☛ Saut _____ 3

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

**ADRESSE (5)***Preste***D12** Dé négatif: D6

Expérience :

Initiative _____ 5**Actions / tour** _____ 3**Course** _____ 5

☛ Couture _____ 2

☛ Détrousser _____ 2

☛ Escalade _____ 2

☛ Esquive _____ 5

☛ Jeu de paume _____ 2

☛ Lancer _____ 3

☛ Se cacher _____ 3

**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 : _____

1. PIED DROIT

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

2. PIED GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

ARMES

Coutelas

Gourdin

DÉGÂTS

1d4 + 1

1d6 - 1

_____ + _____

_____ + _____

SPÉCIFICITÉS

Allonge courte

Allonge moyenne

NOM : GABRIELLE DE BOUCAGNÈRES

GENRE : FEMME

ÂGE : 19

ORIGINE SOCIALE :
NOBLESSE D'ÉPÉE

STATUT SOCIAL :
DAME

CHARGES ET TITRES :

SAVOIR
MÊLÉE (D8)

SENSIBILITÉ
FINE (D10)

ENTREMENT
DISERTE (D10)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
DÉLICATE (D6)

ADRESSE
GAUCHE (D6)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ ~~Fille prodigue~~ (D6)
- ☒ Pauvre pécheur (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 9

DESCRIPTION DES GRÂCES

Intrigante : Lorsque le personnage est impliqué (même contre son gré) dans une affaire d'honneur, politique, financière, religieuse et/ou criminelle, il minore d'un degré de difficulté tous ses tests de Droit, Stratégie, Perspicacité, Baratin, Comédie, Discrétion, Intimidation, Marchandage, Mendier et Pose.

Vénusté : Le personnage est doté d'une beauté élégante et gracieuse. Il minore d'un niveau les seuils de difficulté de ses tests de Charme, Danse, Mendier et Pose. Le charme et la beauté du personnage marquent les esprits : on se souvient bien de lui, et il peut lui être difficile de passer inaperçu ou de se faire oublier...

DESCRIPTION

Mlle de Boucagnères est une petite jeune fille toute en grâce et en finesse. Le minois mutin, les yeux rieurs, la bouche gourmande, elle a la taille bien prise et une silhouette qui retient les regards. Elle est vêtue de toilettes très aristocratiques : robes à vertugadins amples, corsets à busc rigides, collerettes diaphanes et évasées sur la naissance de la gorge. Pour sortir, elle se coiffe de toques à plumets impertinents, et mets des gants et un masque de velours pour protéger son teint.

VÊTEMENTS

Deux costumes de cour

OBJETS DIVERS

Nécessaire à maquillage
Haquenée harnachée

FORTUNE

ECUS
LIVRES 20
SOUS
DENIERS

SAVOIR (3)

Mêlée
D8/ Dé négatif: D10
Expérience:

- Mémoriser _____ 3
- C. des simples _____ 2
- Latin _____ 2
- Lire/écrire _____ 3
- Médecine _____ 2

Stratégie _____ 3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

SENSIBILITÉ (4)

Fine
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Perception _____ 4
- Maquillage _____ 1
- Perspicacité _____ 5
- Epinette _____ 2
- _____ 2

☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

ENTREAGENT (4)

Diserte
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Charme _____ 4
- Baratin _____ 5
- Chant _____ 3
- Commander _____ 2
- Danse _____ 3

☼ Discretion _____ 5	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Eloquence _____ 4	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Etiquette _____ 3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ Pose _____ 3	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

COMPLEXION (2)

Languide
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Endurance _____ 2
- Dive bouteille _____ 3
- _____
- _____
- _____

☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

PUISSANCE (2)

Délicate
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Bonus dégâts _____ -1
- P. d'arm. lourde _____ 3
- Effort _____ 2
- Bagarre _____ 2
- Lutte _____ 2

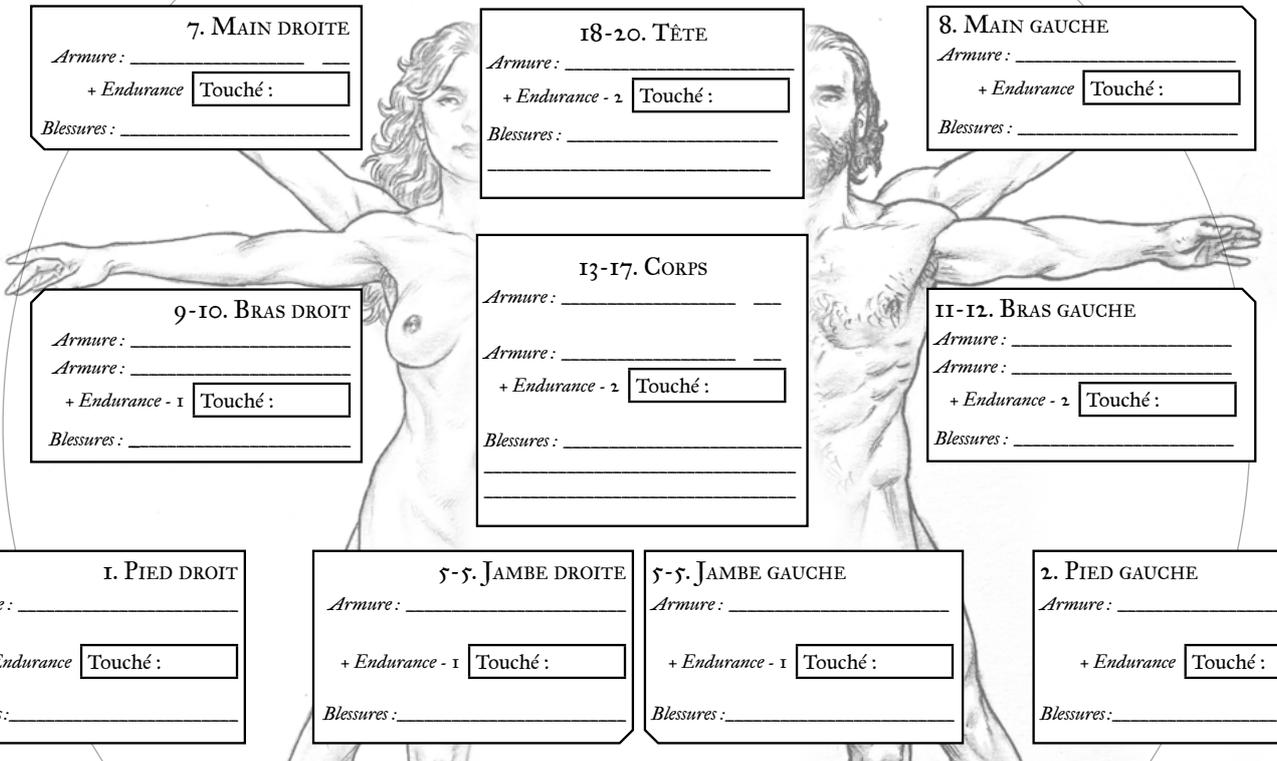
☼ Saut _____ 2	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____

ADRESSE (2)

Gauche
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Initiative _____ 2
- Actions / tour _____ 2
- Course _____ 2
- Equitation _____ 3
- Se cacher _____ 3

☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____
☼ _____	☼ _____	☼ _____	☼ _____



ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : SYMPHORIEN DE SEYSSES

GENRE : HOMME

ÂGE : 19

ORIGINE SOCIALE :
NOBLESSE DE CLOCHE

STATUT SOCIAL :
AVOCAT

CHARGES ET TITRES : AVOCAT AU PARLEMENT DE TOULOUSE

SAVOIR
LETTRE (D10)

SENSIBILITÉ
FIN (D10)

ENTREMENT
DISERT (D10)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
DÉLICAT (D6)

ADRESSE
EMPESÉ (D4)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Polémiste : Le personnage minore de deux degrés de difficulté tous ses tests d'Entrement dans toute entreprise où il s'agit ouvertement d'insulter ou de contredire une personne présente. (Il va sans dire que ce talent est passablement dangereux, puisqu'il implique qu'on se fasse de nombreux ennemis...)

Fureteur : Personnage animé par une curiosité malade. Il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de Perception, Pister, Évaluation et Perspicacité. Mais il doit systématiquement réussir des tests de Charme de difficulté malaisée quand il rencontre des inconnus, sous peine d'inspirer un sentiment de méfiance immédiat.

DESCRIPTION

Symphorien de Seysses est un homme blond, fluet, au visage quelconque mais à la démarche étudiée. Il est vêtu de pourpoint et de haut de chausses sobres, mais d'une excellente coupe, et porte un chapeau suggérant une certaine morgue aristocratique. Dans l'ensemble, il émane de lui une forme de dignité qui serait admirable si elle n'était pas régulièrement gâchée par deux défauts... D'une part, M. de Seysses est très maladroit : il lui arrive régulièrement de renverser tout ce qu'il touche, de se cogner dans le chambranle des portes, de trébucher sur le fourreau de sa propre épée... D'autre part, la curiosité malade de M. de Seysses transparait parfois dans son expression, et évoque irrésistiblement le museau d'une fouine en chasse...

VÊTEMENTS

Pourpoint
Haut-de-chausse
Chapeau

OBJETS DIVERS

FORTUNE

ECUS
LIVRES 100
SOUS
DENIERS

SAVOIR (4)

Lettré
D10 *Dé négatif: D8*
Expérience :

- Mémoriser** _____ 4
- ☛ Comptabilité _____ 1
- ☛ Droit _____ 5
- ☛ Héraldique _____ 1
- ☛ Latin _____ 4

- ☛ Lire/écrire _____ 5
- ☛ Stratégie _____ 3
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____

SENSIBILITÉ (4)

Fin
D10 *Dé négatif: D8*
Expérience :

- Perception** _____ 4
- ☛ Perspicacité _____ 5
- ☛ _____
- ☛ _____

- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____

ENTREAGENT (4)

Disert
D10 *Dé négatif: D8*
Expérience :

- Charme** _____ 4
- ☛ Baratin _____ 5
- ☛ Chant _____ 3
- ☛ Commander _____ 2
- ☛ Discretion _____ 3

- ☛ Eloquence _____ 5
- ☛ Pose _____ 3
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____

COMPLEXION (2)

Languide
D6 *Dé négatif: D12*
Expérience :

- Endurance** _____ 2
- ☛ Dive bouteille _____ 3
- ☛ _____
- ☛ _____

- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____

PUISSANCE (2)

Délicat
D6 *Dé négatif: D12*
Expérience :

- Bonus dégâts** _____ -1
- P. d'arm. lourde** _____ 3
- Effort** _____ 2
- ☛ Bagarre _____ 3
- ☛ Lutte _____ 2

- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____

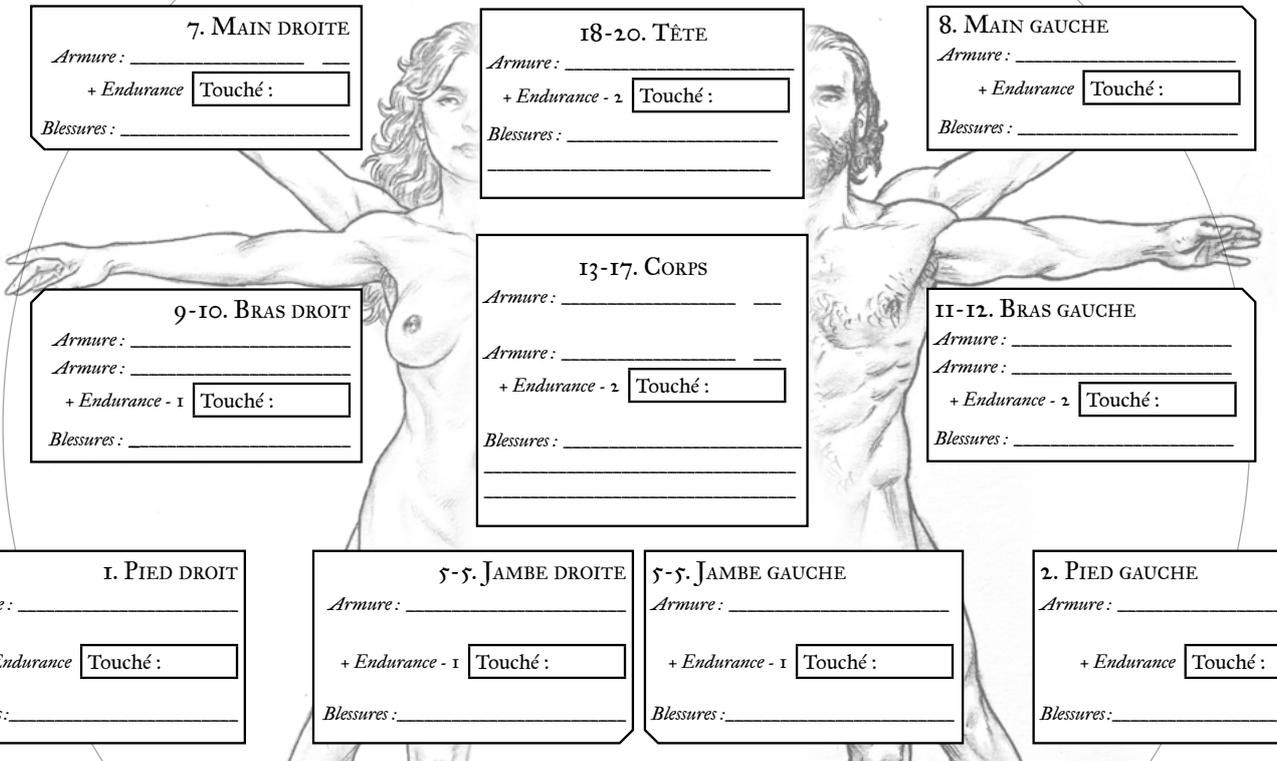
ADRESSE (1)

Empesé
D4 *Dé négatif: D20*
Expérience :

- Initiative** _____ 1
- Actions / tour** _____ 1
- Course** _____ 1
- ☛ Escrime _____ 2
- ☛ Esquive _____ 2

- ☛ Lancer _____ 2
- ☛ Se cacher _____ 3
- ☛ _____
- ☛ _____
- ☛ _____

☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____
☛	_____	_____	_____



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 : _____

1. PIED DROIT
Armure : _____
+ Endurance Touché : _____
Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE
Armure : _____
+ Endurance - 1 Touché : _____
Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE
Armure : _____
+ Endurance - 1 Touché : _____
Blessures : _____

2. PIED GAUCHE
Armure : _____
+ Endurance Touché : _____
Blessures : _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
Rapide	1d10 - 1	Allonge moyenne, Initiative +1
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : BONAVENTURE VERRAT

GENRE : FEMME

ÂGE : 42

ORIGINE SOCIALE :
PAYSANERIE

STATUT SOCIAL :
SERVANTE

CHARGES ET TITRES : SERVANTE DES BOUCAGNÈRES

SAVOIR
SOTTE (D4)

SENSIBILITÉ
ETRIQUÉE (D6)

ENTREAGENT
BADINE (D8)

COMPLEXION
GAILLARDE (D10)

PUISSANCE
MEMBRUE (D8)

ADRESSE
LESTE (D10)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fille prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

DESCRIPTION DES GRÂCES

Santé de fer : La virulence des poisons et des maladies qui affectent le personnage est toujours minorée d'un niveau.

DESCRIPTION

Bonaventure est une solide paysanne rougeaude, à la poitrine opulente, aux hanches larges et au verbe fort : elle fait partie des comères qui, lorsqu'elles bavardent, se font entendre d'un bout à l'autre de la rue. Elle porte une robe de grosse toile, un tout petit bonnet sous lequel elle serre en chignon ses cheveux grisonnants, un tablier immaculé, et ses sabots font retentir planchers et pavés comme une charge de cavalerie.

VÊTEMENTS

Tablier
Costume de paysane
Sabots

OBJETS DIVERS

Une bassine
Un battoir à linge
Un rouet à filer
Des aiguilles de couture et du fil

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS I
DENIERS

SAVOIR (1)**Mémoriser** _____ 1

☒ C. des simples _____ 1

☒ Intendance _____ 3

☒ Médecine _____ 1

☒ _____ _____

Sotte

D4 Dé négatif: D20

Expérience:

SENSIBILITÉ (2)**Perception** _____ 2

☒ Cuisine _____ 5

☒ Evaluation _____ 2

☒ Perspicacité _____ 2

☒ Vénérie _____ 2

Etriquée

D6 Dé négatif: D12

Expérience:

ENTREAGENT (3)**Charme** _____ 3

☒ Baratin _____ 5

☒ Criée _____ 5

☒ Discrétion _____ 3

☒ Intimidation _____ 3

Badine

D8 Dé négatif: D10

Expérience:

COMPLEXION (4)**Endurance** _____ 4

☒ Dive bouteille _____ 2

☒ Travail du cuir _____ 3

☒ _____ _____

☒ _____ _____

Gaillarde

D10 Dé négatif: D8

Expérience:

PUISSANCE (3)**Bonus dégâts** _____ -1**P. d'arm. lourde** _____ 3**Effort** _____ 2

☒ Bagarre _____ 3

☒ Lutte _____ 2

Membrane

D8 Dé négatif: D10

Expérience:

ADRESSE (4)**Initiative** _____ 4**Actions / tour** _____ 3**Course** _____ 4

☒ Couture _____ 4

☒ Esquive _____ 3

Leste

D10 Dé négatif: D8

Expérience:

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: _____

1. PIED DROIT

Armure: _____

+ Endurance Touché: _____

Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure: _____

+ Endurance - 1 Touché: _____

Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure: _____

+ Endurance - 1 Touché: _____

Blessures: _____

2. PIED GAUCHE

Armure: _____

+ Endurance Touché: _____

Blessures: _____

ARMES

Pied (coup de sabot)

Battoir à linge

DÉGÂTS

1d2 + 1

1d3

_____ + _____

_____ + _____

SPÉCIFICITÉS

Allonge courte

Allonge courte

NOM : LAURENTINE DIBARBOURE

GENRE : FEMME

ÂGE : 21

ORIGINE SOCIALE :
HAUTE BOURGEOISIE

STATUT SOCIAL :
DAME

CHARGES ET TITRES : FILLE UNIQUE D'AUGIER DIRARBOURE

SAVOIR
LIMITÉE (D6)

SENSIBILITÉ
FINE (D10)

ENTREMENT
BADINE (D8)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
DÉLICATE (D6)

ADRESSE
INGAMBE (D8)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Ointe du Seigneur (D12)
- ☒ Animée par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fille prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheresse~~ (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

DESCRIPTION DES GRÂCES

Fureteuse : animée par une curiosité maladive. Elle minore de deux niveaux de difficulté ses tests de Perception, Pister, Évaluation et Perspicacité. Mais elle doit systématiquement réussir des tests de Charme de difficulté malaisée quand elle rencontre des inconnus, sous peine d'inspirer un sentiment de méfiance immédiat.

DESCRIPTION

Portrait moral. – Unique fille parmi les enfants d'Augier Dibarboure, Laurentine (21 ans) est bien décidée à diriger elle-même sa vie. Elle ne veut pas être cantonnée au rôle d'épouse dont on aurait choisi le mari, ni à celui de maîtresse de maison, et encore moins être reléguée à cette vie dans un ordre religieux dont son père la menace parfois quand il ne sait plus comment réagir à son éternelle rébellion. Pour autant, elle n'a pas trouvé la voie de sa pleine émancipation, et elle touche donc un peu à tout.

Portrait physique. – Une jeune femme, au port fier sans être hautain, parfois perdue dans ses pensées, parfois tourbillonnante, aujourd'hui en tenue élégante, demain sans se soucier de son apparence. Il lui arrive d'emprunter des vêtements de servante, voire des vêtements masculins, pour agir aussi librement qu'elle l'entend.

VÊTEMENTS

Deux costumes de cour très élégants

OBJETS DIVERS

Un nécessaire à maquillage, une haquenée harnachée.

FORTUNE

ECUS
LIVRES 120
SOUS
DENIERS

SAVOIR (2)

Limitée

D6 Dé négatif: D12

Expérience :

Mémoriser _____ 2

☛ Intendance _____ 1

☛ Lire/écrire _____ 2

☛ Stratégie _____ 2

☛ _____



SENSIBILITÉ (4)

Fine

D10 Dé négatif: D8

Expérience :

Perception _____ 4

☛ Cuisine _____ 1

☛ Evaluation _____ 5

☛ Inst. Musique _____ 1

☛ Orientation _____ 2

☛ Perspicacité _____ 5

☛ Pistage _____ 1

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

ENTREAGENT (3)

Badine

D8 Dé négatif: D10

Expérience :

Charme _____ 3

☛ Baratin _____ 5

☛ Chant _____ 2

☛ Comédie _____ 1

☛ Commander _____ 2

☛ Criée _____ 1

☛ Danse _____ 2

☛ Discrétion _____ 3

☛ Éloquence _____ 3

☛ Enseigner _____ 1

☛ Étiquette _____ 2

☛ Marchandage _____ 2

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

COMPLEXION (2)

Languide

D6 Dé négatif: D12

Expérience :

Endurance _____ 2

☛ Canotage _____ 1

☛ Dive bouteille _____ 1

☛ Natation _____ 2

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

PUISSANCE (2)

Délicate

D6 Dé négatif: D12

Expérience :

Bonus dégâts _____ -1

Effort _____ 2

☛ Armes d'hast _____ 1

☛ Bagarre _____ 3

☛ Forcer _____ 1

☛ Lutter _____ 1

☛ Saut _____ 3

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

ADRESSE (3)

Ingambe

D8 Dé négatif: D10

Expérience :

Initiative _____ 3

Actions / tour _____ 2

Course _____ 3

☛ Couture _____ 2

☛ Crochetage _____ 1

☛ Détrousser _____ 2

☛ Ébénisterie _____ 1

☛ Équitation _____ 3

☛ Escalade _____ 1

☛ Escrime _____ 2

☛ Esquive _____ 5

☛ Jeu de paume _____ 1

☛ Jeux de cartes _____ 1

☛ Jeux de dés _____ 1

☛ Lancer _____ 1

☛ Se cacher _____ 3

☛ _____

☛ _____

☛ _____

☛ _____

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 : _____

1. PIED DROIT

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE DROITE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

5-5. JAMBE GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance - 1 Touché : _____

Blessures : _____

2. PIED GAUCHE

Armure : _____

+ Endurance Touché : _____

Blessures : _____

ARMES

DÉGÂTS

SPÉCIFICITÉS

NOM : JEHAN DIBARBOURE

GENRE : HOMME

ÂGE : 29

ORIGINE SOCIALE :
HAUTE BOURGEOISIE

STATUT SOCIAL :
AVOCAT

CHARGES ET TITRES : FILS CADET D'AUGIER DIRARBOURE

SAVOIR
LETTRE (D10)

SENSIBILITÉ
OUVERT (D8)

ENTREMENT
DISERT (D10)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
DÉLICAT (D6)

ADRESSE
EMPESÉ (D4)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Érudition : permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté tous les tests de Savoir, et de deux degrés s'il se trouve dans une librairie ou une bibliothèque.

DESCRIPTION

Portrait moral. – Fils cadet, Jehan (29 ans) avait bien compris qu'il n'hériterait pas l'affaire de son père. Et il n'avait aucune inclination pour la carrière des armes, ni celle de la religion. Fort d'un pécule constitué par son père et par son parrain, le clerc de ville, il s'est rendu à Toulouse pour y suivre des études de droit. Son titre de bachelier en poche, il a exercé quelque temps à Bordeaux, avant de revenir à Bayonne à l'invitation de son parrain qui l'incite à mettre son talent au service du Corps de ville. Encore un peu idéaliste, Jehan Dibarboure a du mal à accepter que son savoir-faire d'avocat doive viser au triomphe non pas de la justice ou de la vérité, mais de la cause de son client.

Portrait physique. – Peu préoccupé par son apparence, Jehan Dibarboure n'a rien d'un muguet de cour, et cela lui a valu bien des moqueries pendant ses études de droit. Il a, malgré ces brimades, gardé de la modestie en toutes choses, de sa vêtue à sa démarche, en passant par son verbe, réservant des écarts éventuels aux situations où il sait que ses interlocuteurs sont sensibles aux effets de manche.

VÊTEMENTS

Un costume de bourgeois
cossu & une robe d'avocat

OBJETS DIVERS

Une canne, une main de
papier (20 feuilles), un
cornet d'encre et 5 plumes,
5 livres de droits imprimés à
Poitiers, un sac de procès

FORTUNE

ECUS
LIVRES 120
SOUS
DENIERS

SAVOIR (4)

Lettré
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Mémoriser _____ 4
- Arithmétique _____ 1
- Comptabilité _____ 1
- Droit _____ 5
- Intendance _____ 1

- Latin _____ 3
- Lire/écrire _____ 3
- Philosophie _____ 1
- Stratégie _____ 2
- Théologie _____ 1

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

SENSIBILITÉ (3)

Ouvert
D8 Dé négatif: D10
Expérience:

- Perception _____ 3
- Cuisine _____ 2
- Evaluation _____ 1
- Littérature _____ 1
- Orientation _____ 2

- Perspicacité _____ 4
- Pistage _____ 1
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

ENTREAGENT (4)

Disert
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Charme _____ 4
- Baratin _____ 5
- Chant _____ 1
- Comédie _____ 2
- Commander _____ 1

- Criée _____ 1
- Danse _____ 1
- Discrétion _____ 2
- Éloquence _____ 5
- Enseigner _____ 1

☼	Étiquette _____ 2	_____	_____
☼	Marchandage _____ 2	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

COMPLEXION (2)

Languide
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Endurance _____ 2
- Canotage _____ 1
- Dive bouteille _____ 3
- _____ 2
- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

PUISSANCE (2)

Délicate
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Bonus dégâts _____ -1
- Effort _____ 2
- Armes d'hast _____ 1
- Bagarre _____ 3
- Forcer _____ 1

- Lutter _____ 1
- Saut _____ 1
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

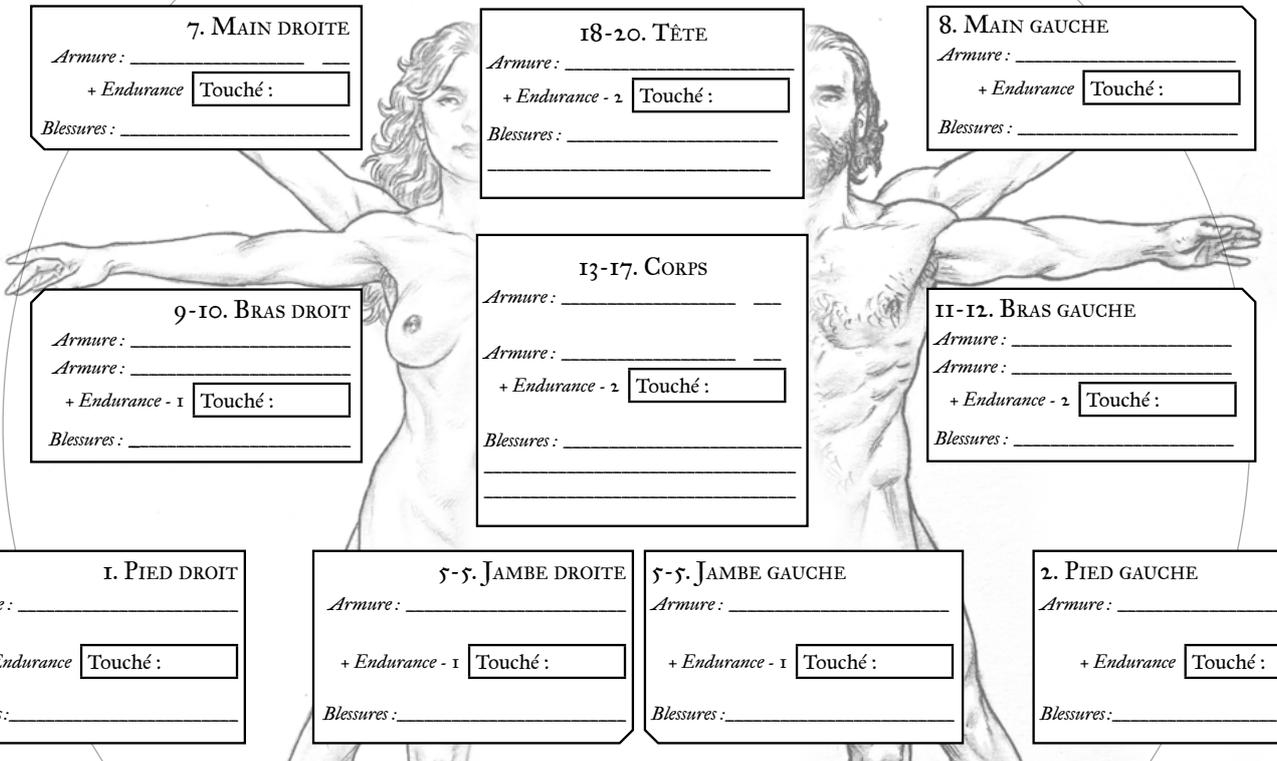
ADRESSE (1)

Empesé
D4 Dé négatif: D20
Expérience:

- Initiative _____ 1
- Actions / tour _____ 1
- Course _____ 1
- Couture _____ 1
- Détrousser _____ 1

- Détrousser _____ 2
- Équitation _____ 1
- Escalade _____ 2
- Escrime _____ 2
- Esquive _____ 2

☼	Jeu de paume _____ 3	_____	_____
☼	Jeux de cartes _____ 1	_____	_____
☼	Lancer _____ 1	_____	_____
☼	Se cacher _____ 1	_____	_____
☼	_____	_____	_____



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: _____

1. PIED DROIT
Armure: _____
+ Endurance Touché: _____
Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE
Armure: _____
+ Endurance - 1 Touché: _____
Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE
Armure: _____
+ Endurance - 1 Touché: _____
Blessures: _____

2. PIED GAUCHE
Armure: _____
+ Endurance Touché: _____
Blessures: _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
Canne	1d3 + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : LOUISE DIBARBOURE

GENRE : FEMME

ÂGE : 47

ORIGINE SOCIALE :
PETITE BOURGEOISIE

STATUT SOCIAL :
APOTHIKAIRE

CHARGES ET TITRES : SOEUR AÎNÉE D'AUGIER DIBARBOURE,
MARIÉE À GILLAUME HARANEDER, EN CHARGE DE L'APHTICAIRERIE DE SON MARI

SAVOIR
MÊLÉE (D8)

SENSIBILITÉ
FINE (D10)

ENTREAGENT
DISERTE (D10)

COMPLEXION
LANGUIDE (D6)

PUISSANCE
MENUE (D4)

ADRESSE
GAUCHE (D6)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Ointe du Seigneur (D12)
- ☒ Animée par la Grâce (D10)
- ☒ Bonne Samaritaine (D8)
- ☒ ~~Fille prodigue~~ (D6)
- ☒ Pauvre pécheresse (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Sens du négoce : Le personnage minore d'un degré les seuils de difficulté de ses tests de Comptabilité, Intendance, Perspicacité, Marchandage et Mendier.

DESCRIPTION

Portrait moral – Sœur aînée d'Augier Dibarboure, Louise (47 ans) est l'épouse de Guillaume Haraneder, maître apothicaire. Or, ce dernier a été frappé d'une crise d'apoplexie, qui a laissé ses capacités mentales grandement diminuées. Depuis, c'est Louise, secondée par un apprenti, qui assure la bonne marche de l'apothicaire, un domaine dans lequel elle avait développé de solides connaissances pendant les années passées à travailler avec son époux. Ce qui lui a valu les inimitiés des autres apothicaires de la ville, et même de certains médecins qui protestent tous contre son manque de titre académique.

Portrait physique – Sa grande taille, son regard perçant et sa vêtue austère – que ne nierait pas un huguenot! – donnent parfois l'impression qu'elle est distante, voire froide. Néanmoins, quand son sourire éclaire son visage, cette impression de froideur disparaît, comme si elle devenait une autre femme, bien plus avenante.

VÊTEMENTS

Un costume bourgeois simple mais de qualité

OBJETS DIVERS

Un livre de comptes, un cornet d'encre et 5 plumes, un mortier, un pilon et 10 grands bocaux de pharmacie, 3 doses d'aconit, 1D10 doses d'aigremoine, 2 doses de belladone, 1D10 doses d'orties.

FORTUNE

ECUS

LIVRES 40

SOUS

DENIERS

SAVOIR (4)

Lettré
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Mémoriser 4
- Arithmétique 1
- Comptabilité 1
- Droit 5
- Intendance 1

- Latin 3
- Lire/écrire 3
- Philosophie 1
- Stratégie 2
- Théologie 1

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

SENSIBILITÉ (3)

Ouvert
D8 Dé négatif: D10
Expérience:

- Perception 3
- Cuisine 2
- Evaluation 1
- Littérature 1
- Orientation 2

- Perspicacité 4
- Pistage 1
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

ENTREAGENT (4)

Disert
D10 Dé négatif: D8
Expérience:

- Charme 4
- Baratin 5
- Chant 1
- Comédie 2
- Commander 1

- Criée 1
- Danse 1
- Discrétion 2
- Éloquence 5
- Enseigner 1

☼	Étiquette	2	_____
☼	Marchandage	2	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

COMPLEXION (2)

Languide
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Endurance 2
- Canotage 1
- Dive bouteille 3
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

PUISSANCE (2)

Délicate
D6 Dé négatif: D12
Expérience:

- Bonus dégâts -1
- Effort 2
- Armes d'hast 1
- Bagarre 3
- Forcer 1

- Lutter 1
- Saut 1
- _____
- _____
- _____

☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____

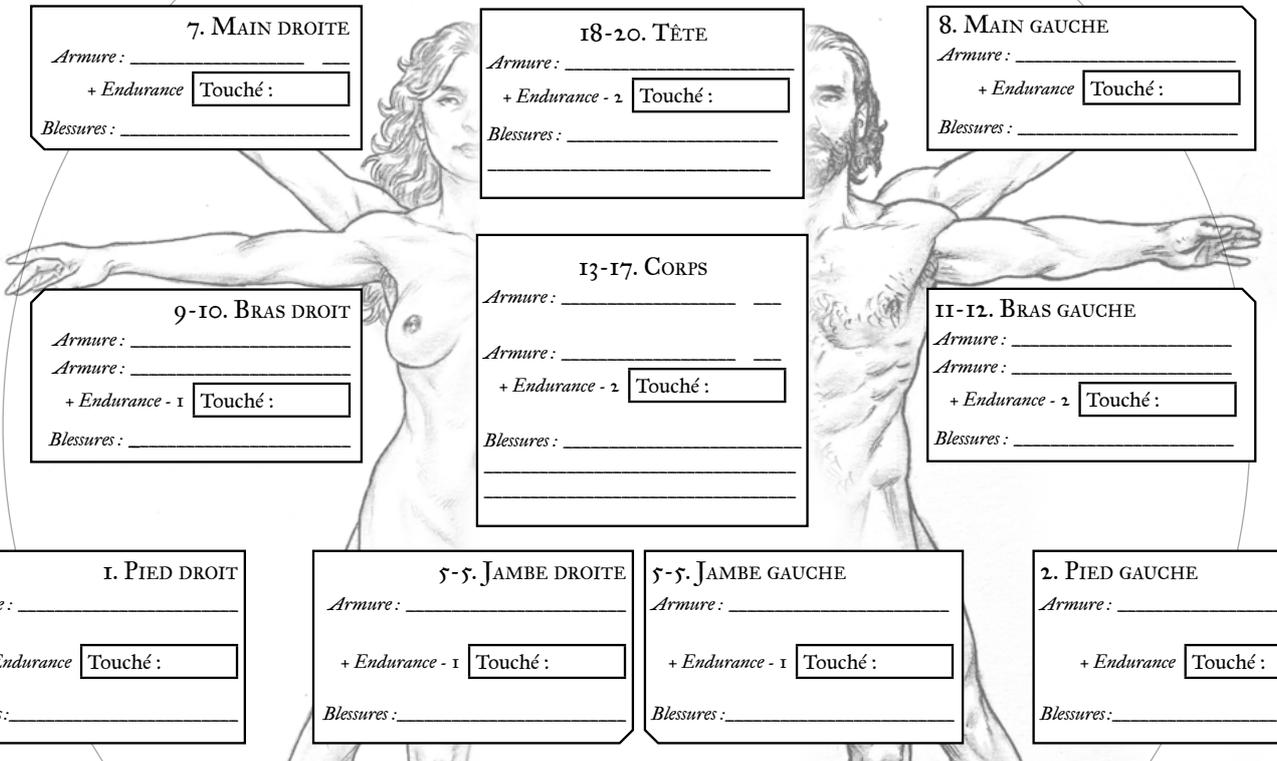
ADRESSE (1)

Empesé
D4 Dé négatif: D20
Expérience:

- Initiative 1
- Actions / tour 1
- Course 1
- Couture 1
- Détrousser 1

- Équitation 1
- Escalade 2
- Escrime 2
- Esquive 2
- Jeu de paume 3

☼	Jeux de cartes	1	_____
☼	Lancer	1	_____
☼	Se cacher	1	_____
☼	_____	_____	_____
☼	_____	_____	_____



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: _____

1. PIED DROIT
Armure: _____
+ Endurance Touché: _____
Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE
Armure: _____
+ Endurance - 1 Touché: _____
Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE
Armure: _____
+ Endurance - 1 Touché: _____
Blessures: _____

2. PIED GAUCHE
Armure: _____
+ Endurance Touché: _____
Blessures: _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
Canne	1d3 + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____

NOM : GRACIANOTE DIBUSTY

GENRE : FEMME

ÂGE : 50

ORIGINE SOCIALE :
DOMESTICITÉ

STATUT SOCIAL :
SERVANTE

CHARGES ET TITRES : SERVANTE DES DIBARBOURE

SAVOIR
SOTTE (D4)

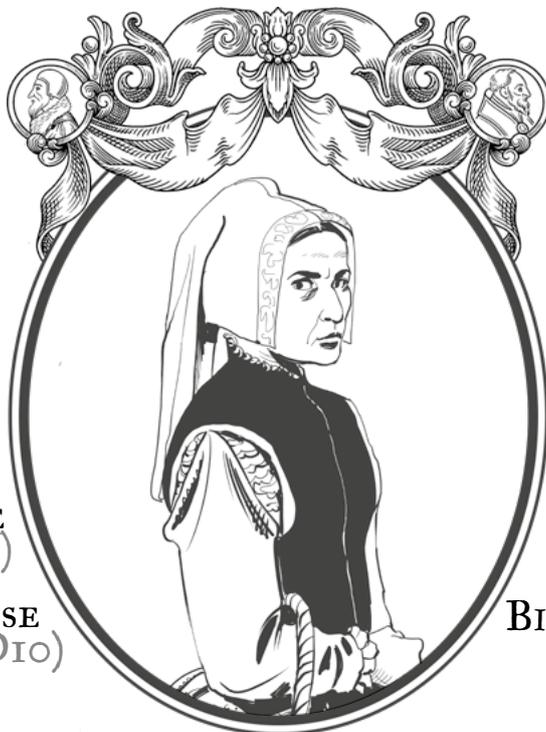
SENSIBILITÉ
OBTUSE (D4)

ENTREMENT
DISERTE (D10)

COMPLEXION
GAILLARDE (D10)

PUISSANCE
DÉLICATE (D6)

ADRESSE
LESTE (D10)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Ointe du Seigneur (D12)
- ☒ Animée par la Grâce (D10)
- ☒ Bonne Samaritaine (D8)
- ☒ Fille prodigue (D6)
- ☒ Pauvre pécheresse (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Autorité : Le personnage dispose d'un charisme intimidant. Tant qu'il adopte une attitude fière et honorable, il minore d'un degré de difficulté tous ses tests de Charme, Commander, Éloquence, Enseigner, Intimidation et Pose. (Une attitude fière peut être perçue comme insultante si elle est adoptée face à des personnes de condition plus élevée que celle du personnage.)

DESCRIPTION

Portrait moral – Gracianote (âgée d'une cinquantaine d'années) est au service des Dibarboure depuis la naissance de leur premier enfant, Saubat, « celui dont on ne parle pas ». Et elle en est la servante particulièrement loyale, le pilier de stabilité jusque dans les moments les plus difficiles. Depuis le décès de Catherine, l'épouse d'Augier, c'est Gracianote qui régit la maisonnée, dont elle est devenue – en quelque sorte – l'intendante par la force des choses. Ce qui n'est pas sans mécontenter le reste de la domesticité. Même Louise Dibarboure, sœur d'Augier, agit prudemment quand Gracianote est dans les parages !

Portrait physique. – Sourcils froncés, regard noir, nez aquilin, lèvres pincées, nuque raide, Gracianote passe aisément pour une mégère. Pourtant, quand elle laisse tomber le masque, elle apparaît comme ce qu'elle est au fond d'elle : une vraie « mère poule » pour cette famille Dibarboure, avec une affection particulière pour la remuante et rebelle Laurentine. Par ailleurs, née d'un père du Labourd et d'une mère de Basse-Navarre, elle a gardé en ces contrées de nombreuses relations.

VÊTEMENTS

Un costume de paysanne, un tablier

OBJETS DIVERS

Une bassine, un battoir à linge, un rouet à filer, des aiguilles de couture et du fil.

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS I
DENIERS

SAVOIR (1)**Mémoriser** _____ 1





Soite

Intendance _____ 1







D4*Dé négatif: D20*







Expérience:







SENSIBILITÉ (1)**Perception** _____ 1**Pistage** _____ 1



Obtuse

Cuisine _____ 4







D4*Dé négatif: D20*

Evaluation _____ 3







Orientation _____ 1







Perspicacité _____ 4







*Expérience:***ENTREAGENT (4)****Charme** _____ 4**Criée** _____ 4**Étiquette** _____ 2

Diserte

Baratin _____ 5

**Danse** _____ 1**Intimidation** _____ 1

D10*Dé négatif: D8*

Chant _____ 1

**Discrétion** _____ 3**Marchandage** _____ 4

Comédie _____ 2

**Éloquence** _____ 2



Commander _____ 2

**Enseigner** _____ 1



*Expérience:***COMPLEXION (4)****Endurance** _____ 4





Gaillarde

Canotage _____ 1







D10*Dé négatif: D8*

Dive bouteille _____ 2







Travail du cuir _____ 2













*Expérience:***PUISSANCE (2)****Bonus dégâts** _____ -1**Lutter** _____ 1



*Délicate***Effort** _____ 2**Saut** _____ 2



D6*Dé négatif: D12*

Armes d'hast _____ 1







Bagarre _____ 4







Forcer _____ 2







*Expérience:***ADRESSE (4)****Initiative** _____ 1**Équitation** _____ 1**Jeux de dés** _____ 1

*Leste***Actions / tour** _____ 3**Escalade** _____ 1**Lancer** _____ 1

D10*Dé négatif: D8***Course** _____ 1**Escrime** _____ 2**Se cacher** _____ 2

Couture _____ 2

**Esquive** _____ 3



Détrousser _____ 1

**Jeu de paume** _____ 1



*Expérience:***7. MAIN DROITE***Armure:* _____+ *Endurance* Touché: _____*Blessures:* _____**18-20. TÊTE***Armure:* _____+ *Endurance* - 2 Touché: _____*Blessures:* _____**8. MAIN GAUCHE***Armure:* _____+ *Endurance* Touché: _____*Blessures:* _____**13-17. CORPS***Armure:* _____*Armure:* _____+ *Endurance* - 2 Touché: _____*Blessures:* _____**11-12. BRAS GAUCHE***Armure:* _____*Armure:* _____+ *Endurance* - 2 Touché: _____*Blessures:* _____**1. PIED DROIT***Armure:* _____+ *Endurance* Touché: _____*Blessures:* _____**5-5. JAMBE DROITE***Armure:* _____+ *Endurance* - 1 Touché: _____*Blessures:* _____**5-5. JAMBE GAUCHE***Armure:* _____+ *Endurance* - 1 Touché: _____*Blessures:* _____**2. PIED GAUCHE***Armure:* _____+ *Endurance* Touché: _____*Blessures:* _____**ARMES**_____

_____**DÉGÂTS**_____

_____**SPÉCIFICITÉS**_____

NOM : FRANÇOIS DE MARQUEFAVE

GENRE : HOMME

ÂGE : 30

ORIGINE SOCIALE :
NOBLESSE D'ÉPÉE

STATUT SOCIAL :
CHEVALIER

CHARGES ET TITRES :

SAVOIR
LIMITÉ (D6)

SENSIBILITÉ
ÉTRIFIÉE (D6)

ENTREPRENANT
DISERT (D10)

COMPLEXION
DISPOS (D8)

PUISSANCE
MEMBRÉ (D8)

ADRESSE
INGAMBE (D8)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur (D4)~~
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Centaure : Le personnage est un cavalier émérite, et dispose d'une empathie remarquable avec les chevaux. Le cheval qu'il monte reste calme en toutes circonstances, et il minore d'un niveau de difficulté ses tests de Dressage (uniquement avec les chevaux) et Équitation.

DESCRIPTION

Portrait moral – C'est à Toulouse que Jehan Dibarboure s'était lié d'amitié avec François de Marquefave, qui – contrairement à lui – fréquentait davantage les salles d'armes et les tavernes que les salles de l'université. Les deux opposés s'étaient attirés. Puis leurs chemins s'étaient séparés, quand François de Marquefave était entré dans l'armée catholique. Le hasard les a réunis à Bordeaux ; Jehan a été surpris de découvrir à quel point les horreurs de la guerre avaient affecté son ami. Aussi, quand il a pris la route de Bayonne, il a proposé à François de l'y accompagner.

Portrait physique – Le jeune homme frivole a été endurci par ses années de guerre. Il a eu la chance d'en revenir sans grave meurtrissure ; cependant, son regard a perdu l'éclat joyeux de ses temps d'insouciance. Gare, pourtant, à qui le mésestimait : sous le voile pesant de ses souvenirs de guerre, il reste un redoutable manieur d'épée et un cavalier endurci.

VÊTEMENTS

Un costume de cour & un costume de voyage (comportant des bottes et un pourpoint de cuir), une dossière et une ventrière de fer

OBJETS DIVERS

Une lance d'arçon, une épée & une dague, un cheval & son équipement.

FORTUNE

ECUS
LIVRES 10
SOUS
DENIERS

SAVOIR (1) **Mémoriser** _____ 2 ☼ Tactique _____ 3 ☼ _____ ☼ _____

Limité ☼ Héraldique _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

D6 *Dé négatif: D12* ☼ Latin _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Lire/écrire _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

☼ Stratégie _____ 3 ☼ _____ ☼ _____

SENSIBILITÉ (1) **Perception** _____ 2 ☼ Pistage _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

Étriqué ☼ Cuisine _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

D6 *Dé négatif: D12* ☼ Evaluation _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Orientation _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

☼ Perspicacité _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

ENTREAGENT (4) **Charme** _____ 4 ☼ Criée _____ 1 ☼ Enseigner _____ 1 ☼ _____

Disert ☼ Baratin _____ 1 ☼ Danse _____ 1 ☼ Étiquette _____ 1 ☼ _____

D10 *Dé négatif: D8* ☼ Chant _____ 1 ☼ Discrétion _____ 2 ☼ Intimidation _____ 2 ☼ _____

Expérience: ☼ Comédie _____ 1 ☼ Dressage _____ 2 ☼ Marchandage _____ 1 ☼ _____

☼ Commander _____ 4 ☼ Éloquence _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

COMPLEXION (4) **Endurance** _____ 3 ☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

Dispos ☼ Canotage _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

D8 *Dé négatif: D10* ☼ Dive bouteille _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Natation _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

☼ _____ ☼ _____ ☼ _____

PUISSANCE (2) **Bonus dégâts** _____ -1 ☼ Forcer _____ 1 ☼ _____ ☼ _____

Membru **P. A lourde** _____ 3 ☼ Lutter _____ 3 ☼ _____ ☼ _____

D8 *Dé négatif: D10* **Effort** _____ 2 ☼ Saut _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

Expérience: ☼ Armes d'hast _____ 2 ☼ _____ ☼ _____

☼ Bagarre _____ 3 ☼ _____ ☼ _____

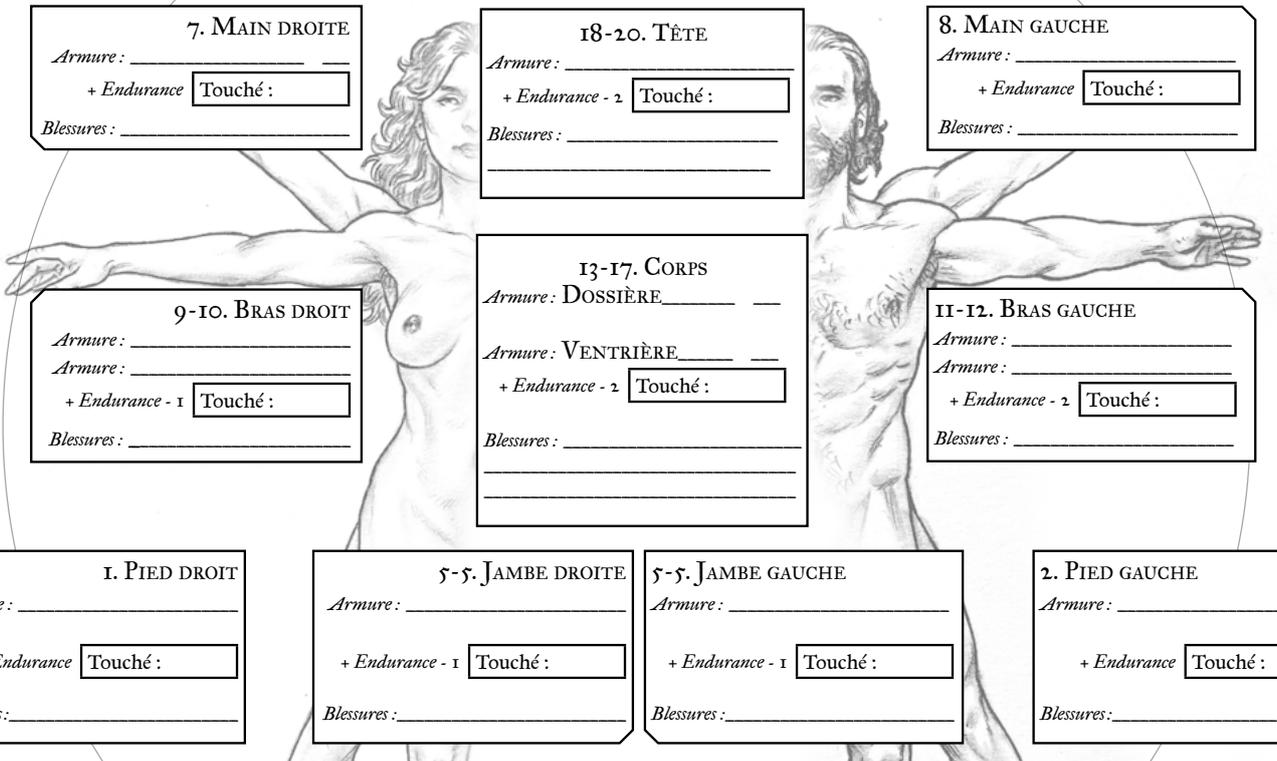
ADRESSE (4) **Initiative** _____ 3 ☼ Détrousser _____ 1 ☼ Jeu de paume _____ 2 ☼ _____

Ingambe **Actions / tour** _____ 2 ☼ Équitation _____ 5 ☼ Jeux de dés _____ 1 ☼ _____

D8 *Dé négatif: D10* **Course** _____ 3 ☼ Escalade _____ 1 ☼ Lancer _____ 1 ☼ _____

Expérience: ☼ Arquebusade _____ 2 ☼ Escrime _____ 5 ☼ Main gauche _____ 2 ☼ _____

☼ Couture _____ 1 ☼ Esquive _____ 4 ☼ Se cacher _____ 1 ☼ _____



ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
Lance d'arçon	1d8 + _____	Allonge longue. Encombrante. Dégâts accrus à la charge.
Épée	1d10 + _____	Allonge moyenne _____
Dague	1d6 + _____	Allonge courte _____
_____	_____ + _____	_____

NOM : MARTINON

GENRE : HOMME

ÂGE : 30

ORIGINE SOCIALE :
GUEUX

STATUT SOCIAL :
LARRON

CHARGES ET TITRES : VALET D'AUGIER DIBARBOURE

SAVOIR
SOT (D4)

SENSIBILITÉ
OBTUS (D4)

ENTREMENT
FRUSTE (D6)

COMPLEXION
GAILLARD (D10)

PUISSANCE
MEMBRU (D8)

ADRESSE
PRESTE (D12)



PROVIDENCE

- ☒ Dans la main de Dieu (D20)
- ☒ Oint du Seigneur (D12)
- ☒ Animé par la Grâce (D10)
- ☒ Bon Samaritain (D8)
- ☒ Fils prodigue (D6)
- ☒ ~~Pauvre pécheur~~ (D4)
- ☒ Brebis égarée (aucun dé)

BIENVEILLANCE 10

DESCRIPTION DES GRÂCES

Doigts de fée : La dextérité du personnage lui permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté de ses tests de Forcer, Bracottage, Crochetage, Détroussage, Jeux de cartes, Jeux de dés.

DESCRIPTION

Portrait moral – Nul ne sait vraiment ce qui a poussé Augier Dibarboure à épargner la vie de Martinon, un malandrin qui, avec trois comparses, s'était mis en tête d'attaquer le marchand et l'un de ses collègues sur la route de retour de Saint-Sever. Les deux marchands – et leurs deux valets – que les coupeurs de route n'avaient pas vus arriver avaient mis en pièce leurs assaillants. Quoi qu'il en soit, Martinon a survécu et dans un de ces improbables serments nés de circonstances non moins improbables, il a juré à Augier Dibarboure de mettre désormais sa vie à son service et à celle de sa famille. Jusqu'aux dernières extrémités, si besoin en était.

Portrait physique – Barbu, coiffé d'une tignasse hirsute que tente de domestiquer un bandeau de velours découpé dans un manteau qui ne lui appartenait pas, Martinon a le visage radieux du bon vivant, les mains rugueuses de celui qui a manié le bâton plus souvent que la plume, et la faconde de celui qui vous amuse avant de vous détrousser. Et quiconque l'observe lors des courses de taureaux dans le quartier du port du Verger [70] comprend qu'il a bon pied et bon œil. Ce qui se révèle utile dans des circonstances que, parfois, la morale réprouve.

VÊTEMENTS

Une livrée de valet,
des hardes de gueux

OBJETS DIVERS

Une dague,
trois dés en os,
un jeu de passes

FORTUNE

ECUS
LIVRES
SOUS I
DENIERS

SAVOIR (1) **Mémoriser** _____ 1 _____ _____ _____ _____

Sot Espagnol _____ 1 _____ _____ _____ _____

D4 *Dé négatif: D20*

Expérience: _____ _____ _____ _____ _____

SENSIBILITÉ (1) **Perception** _____ 1 Pistage _____ 1 _____ _____ _____

Obtuse Cuisine _____ 1 _____ _____ _____ _____

D4 *Dé négatif: D20*

Expérience: Evaluation _____ 1 _____ _____ _____ _____

Orientation _____ 1 _____ _____ _____ _____

Perspicacité _____ 3 _____ _____ _____ _____

ENTREAGENT (4) **Charme** _____ 2 Crieé _____ 1 Enseigner _____ 1 _____ _____

Fruste Baratin _____ 5 Danse _____ 1 Intimidation _____ 3 _____ _____

D6 *Dé négatif: D12*

Expérience: Chant _____ 1 Discrétion _____ 5 Marchandage _____ 1 _____ _____

Comédie _____ 1 Dressage _____ 1 _____ _____ _____

Commander _____ 1 Éloquence _____ 1 _____ _____ _____

COMPLEXION (4) **Endurance** _____ 4 _____ _____ _____ _____

Gaillard Canotage _____ 1 _____ _____ _____ _____

D10 *Dé négatif: D8*

Expérience: Dive bouteille _____ 3 _____ _____ _____ _____

Natation _____ 3 _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____ _____

PUISSANCE (2) **Bonus dégâts** _____ 0 Lutter _____ 3 _____ _____ _____

Membru **Effort** _____ 3 Saut _____ 3 _____ _____ _____

D8 *Dé négatif: D10*

Expérience: Armes d'hast _____ 1 _____ _____ _____ _____

Bagarre _____ 5 _____ _____ _____ _____

Forcer _____ 3 _____ _____ _____ _____

ADRESSE (4) **Initiative** _____ 2 Détrousser _____ 5 Jeu de paume _____ 1 _____ _____

Preste **Actions / tour** _____ 3 Équitation _____ 1 Jeux de dés _____ 2 _____ _____

D12 *Dé négatif: D6*

Expérience: **Course** _____ 2 Escalade _____ 2 Lancer _____ 1 _____ _____

Couture _____ 2 Escrime _____ 1 Se cacher _____ 4 _____ _____

Braconnage _____ 1 Esquive _____ 4 _____ _____ _____

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: DOSSIÈRE _____
 Armure: VENTRIÈRE _____
 + Endurance - 2 Touché: _____
 Blessures: _____

11-12. BRAS GAUCHE
 Armure: _____
 Armure: _____
 + Endurance - 2 Touché: _____
 Blessures: _____

1. PIED DROIT
 Armure: _____
 + Endurance Touché: _____
 Blessures: _____

5-5. JAMBE DROITE
 Armure: _____
 + Endurance - 1 Touché: _____
 Blessures: _____

5-5. JAMBE GAUCHE
 Armure: _____
 + Endurance - 1 Touché: _____
 Blessures: _____

2. PIED GAUCHE
 Armure: _____
 + Endurance Touché: _____
 Blessures: _____

ARMES	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS
_____	_____ + _____	_____
_____	_____ + _____	_____
Dague	1d6 + _____	Allonge courte _____
_____	_____ + _____	_____