



Quêtes Arthuriennes

Nom : Dame Laudine.....

Rôle: Dame(Sorcière).....

Description : Bien que confortablement installée dans son château, Dame Laudine est curieuse de tout et n'hésite pas à battre la campagne pour quérir des herbes rares ou rencontrer un ermite renommé. Son visage poupin et ses grands yeux verts cachent une volonté farouche. Elle se fait accompagner de Niels pour rassurer son mari.



Parcours [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

Dans son enfance, rencontre régulièrement en secret une vieille sorcière..... [4.]

Suit son mari dans sa campagne contre les saxons..... [3.]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

..... [....]

Renom total [..7..] → Score[.Faible.]

- 1 : Faible
- 2 : Commun
- 3 : Remarquable
- 4 : Héroïque
- 5 : Légendaire
- 6 : Parfait



Dons

Art [3.]

Combat [2.]

Esprit [4.]

Nature [4.]

Prouesse [2.]

Savoir [3.]

Statut [3.]



Vertus

Bravoure [5.]

Courtoisie [2.]

Droiture [2.]

Charité [3.]

Loyauté [3.]

Piété [4.]

Tempérance [3.]

Serments

Ne pas céder aux injonctions d'un homme sans raison

.....

.....

.....

.....

.....

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6



Avoirs

Onguents et herbes... [3.]

Palefroi..... [3.]

..... [....]

..... [....]

..... [....]


..... [....]





Quêtes Arthuriennes

Nom : Niels Bjornholm.....
 Rôle: Serviteur (mercenaire saxon).....
 Description : Solide gaillard blond. Il fut fait prisonnier lors d'un raid saxon. Après quelques mois en esclavage, son courage et son bon caractère lui valurent la chance d'être promu sergent d'armes. Il sert loyalement son seigneur et surtout la Dame Laudine, à qui il doit sa libération.

 **Parcours** [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

- Enfant, se perd dans la forêt en hiver. Il y trouve son épée..... [4.]
- A participé régulièrement à des raids sur la Bretagne [3.]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]

Renom total [..7..] → Score[.Faible.]

- 1 : Faible 4 : Héroïque
- 2 : Commun 5 : Légendaire
- 3 : Remarquable 6 : Parfait



- Dons**
- Art [3.]
 - Combat [3.]
 - Esprit [3.]
 - Nature [4.]
 - Prouesse [4.]
 - Savoir [2.]
 - Statut [2.]



- Vertus**
- Bravoure [4.]
 - Courtoisie [4.]
 - Droiture [3.]
 - Charité [2.]
 - Loyauté [3.]
 - Piété [3.]
 - Tempérance [2.]

Spécialités

- .Navigation.....
- .Vigilance.....
- .Festoyer.....
-
-
-

Serments

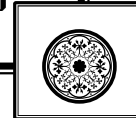
- .Fidélité à sa Dame.....
-
-
-
-
-

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Avoirs

- Epée à la lame glacée... [4.]
[réchauffe et donne courage, Bravoure/Héroïque]
- Tenue de cuir.....[2.]
- Besace de victuailles..... [3.]
-[.....]





Quêtes Arthuriennes

Nom : Gornemant de Durnford.....

Rôle: Chevalier (courtisan).....

Description : Peau blanche, cheveux bruns et yeux noirs, jeune chevalier affable et délicat, dont la perspicacité étonne à la cour où il est particulièrement à l'aise. Sa naissance est un mystère, il fut recueilli par un chevalier. Un Molosse noir le suit partout depuis qu'il est tout petit.



Parcours [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

Adopté par un chevalier de Salisbury... [3.]

Gagne un concours de devinettes organisé par Merlin..... [4.]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

..... [.....]

Renom total [...7...] → Score[.Faible.]

- 1 : Faible
- 2 : Commun
- 3 : Remarquable
- 4 : Héroïque
- 5 : Légendaire
- 6 : Parfait



Art [3.]

Combat [2.]

Esprit [4.]

Nature [3.]

Prouesse [2.]

Savoir [4.]

Statut [3.]



Bravoure [2.]

Courtoisie [4.]

Droiture [3.]

Charité [3.]

Loyauté [2.]

Piété [4.]

Tempérance [3.]

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Dons

Spécialités

.Devinettes.....

.Sang Féérique (cf p24)

.Etiquette.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vertus

Serments

Découvrir ses vrais parents

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Cheval..... [2.]

Epée..... [2.]

Chien de garde (féérique) [4.]

[Intelligent, Piété/Héroïque]

Tenue de chasse..... [2.]

..... [.....]





Quêtes Arthurienne

Nom : Sire Cleremont.....
 Rôle: Chevalier courtois.....
 Description : Jeune chevalier ambitieux
 et prêt à prouver sa valeur. Elancé,
 Longs cheveux blonds et yeux bleus
 de sa mère saxonne.....



Parcours

- .Eduqué par son père en Malahaut [3.]
- .Défend sa mère contre son oncle aviné et s'en fait un ennemi [4.]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]
- [....]

Renom total [.7.] → Score[. Faible.]

- 1 : Faible 4 : Héroïque
- 2 : Commun 5 : Légendaire
- 3 : Remarquable 6 : Parfait



- Art [4.]
- Combat [4.]
- Esprit [3.]
- Nature [2.]
- Prouesse [3.]
- Savoir [2.]
- Statut [3.]



- Bravoure [4.]
- Courtoisie [5.]
- Droiture [2.]
- Charité [3.]
- Loyauté [2.]
- Piété [3.]
- Tempérance [3.]

Tableau du nombre de Succès

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Dons

Spécialités

- .Saxons
- .Épée
- .Luth
-
-
-
-

Serments

- Toujours venger l'honneur d'une femme
-
-
-
-
-
-

Avoirs

- Épée (de son père).....[3.]
- Luth.....[3.]
- Armure de guerre.....[2.]
- Armure de chasse.....[2.]
- Destrier.....[2.]
-[....]





Quêtes Arthuriennes

Nom : Julain de Kerigorre.....
 Rôle: Ménestrel (chroniqueur).....
 Description : Séminariste détroqué, il est convaincu de vivre une époque de bouleversements profonds dont il veut garder la trace pour d'éventuelles générations futures.



Parcours [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

- Fugueur du monastère de Saint-Pancrease [..4.]
- Capture et élève puis libère des oisillons... [..3.]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]

Renom total [..7.] → Score[. Faible.]

- 1 : Faible 4 : Héroïque
 2 : Commun 5 : Légendaire
 3 : Remarquable 6 : Parfait



- Dons**
- Art [..4.]
- Combat [..2.]
- Esprit [..3.]
- Nature [..3.]
- Prouesse [..2.]
- Savoir [..4.]
- Statut [..3.]



- Vertus**
- Bravoure [..3.]
- Courtoisie [..4.]
- Droiture [..3.]
- Charité [..4.]
- Loyauté [..3.]
- Piété [..2.]
- Tempérance [..2.]

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Spécialités

- Oiseaux
- Mémoire
- Coutumes
-
-
-
-

Serments

- Ne jamais laisser un oiseau captif à titre purement décoratif
-
-
-
-
-
-

Avoirs

- Appaux [..3.]
- De quoi écrire [..3.]
- Tenues pour toutes occasions [..2.]
- Oiseau au chant irrésistible [..4.]
- [.....]
- [.....]





Quêtes Arthuriennes

Nom : Esclarmonde.....
 Rôle: Dame de foi (ermite).....
 Description : ancienne abbesse, elle s'est retirée du monde après que son abbaye a été pillée par des maraudeurs saxons. Elle cherche le salut par la contemplation, mais n'est pas avare de ses bienfaits.....



Parcours [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

- A entendu des voix célestes le jour de ses huit ans [..4.]
- Raid sur l'abbaye..... [..3.]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]
- [.....]

Renom total [...7..] → Score[.Faible.]

- 1 : Faible 4 : Héroïque
- 2 : Commun 5 : Légendaire
- 3 : Remarquable 6 : Parfait



- Art [..3.]
- Combat [..2.]
- Esprit [..4.]
- Nature [..4.]
- Prouesse [..3.]
- Savoir [..3.]
- Statut [..2.]



- Bravoure [..2.]
- Courtoisie [..2.]
- Droiture [..3.]
- Charité [..3.]
- Loyauté [..3.]
- Piété [..4.]
- Tempérance [..4.]

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Dons

Spécialités

- Musique.....
- Théologie.....
- Santé.....
- Miracles.....
-
-
-

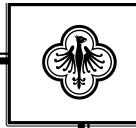
Serments

- Ne jamais ignorer un appel à l'aide au nom de la Vierge
-
-
-
-
-
-

Avoirs

- Flûte [..3.]
- Livre d'heures [..3.]
- Herbes curatives [..3.]
- [.....]
- [.....]
- [.....]





Quêtes Arthurienne

Nom :


Rôle :

Description :

.....

.....

.....

 **Parcours** [Lancez un Dé une fois par Session et par événement]

.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>
.....	[...] <input type="checkbox"/>

Renom total [.....] → Score[.....]

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1 : Faible | 4 : Héroïque |
| 2 : Commun | 5 : Légendaire |
| 3 : Remarquable | 6 : Parfait |



Art	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Combat	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esprit	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Nature	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Prouesse	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Savoir	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Statut	[...] <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



Bravoure	[...]
Courtoisie	[...]
Droiture	[...]
Charité	[...]
Loyauté	[...]
Piété	[...]
Tempérance	[...]

Un Dé pour un Don (Score+1 si Spécialité)
 Un Dé pour une Vertu (Score+1 si Serment)
 +Un Dé par Avoir
 +Un dé pour un événement du Parcours
 +Un Dé de Bonus octroyé par le meneur
 +Un Dé de Risque pris par le joueur (score 5)

Score	Chiffre du Dé					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	1	2	0	0	0	0
3	1	2	3	0	0	0
4	1	2	3	4	0	0
5	1	2	3	4	5	0
6	1	2	3	4	5	6

Dons

Spécialités

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Serments

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Avoirs

.....

.....

.....

.....

.....

.....

