

Pour garder facilement en mémoire les caractéristiques de ses principaux comparses pendant le jeu, on peut réaliser des cartes d'identité

Nom : le nom (ou les noms, s'il en a plusieurs) du personnage.

Peuple / culture : son peuple et sa culture d'origine.

Langues connues : les langues qu'il/elle parle et comprend sans trop de difficultés ; préciser si le personnage sait lire ou non.

Classe : l'entraînement au combat du personnage.

Armure / vesture : son équipement habituel (*pour les époques où il existe des armures ou cuirasses*). Il peut bien sûr lui arriver, au cours d'une aventure, de porter un équipement différent de celui indiqué.

Armes habituelles : les armes qu'il/elle porte souvent et qu'il/elle sait bien manier.

Profession : son activité habituelle.

Religion : sa religion, s'il/elle en a une (*ou la religion qu'il/elle prétend avoir...*)

Loyauté : les personnes, causes, ou idées, auxquels le personnage obéit et qu'il/elle défend.

Santé : sa santé.

Compétences : capacités particulières.

(nom) **Dubricius**

Peuple/culture : Britto-romain
Langues connues : britton, latin, grec (sait lire)

Classe : 2
Armure/vesture : légère
Armes habituelles : bâton (-1 en mêlée)
Monture ? mule

Profession : Évêque de Caerleon
Religion : chrétien (rite scotique)
Loyauté : l'Église, et la cause britto-romaine

Titres ou grades : Évêque
Compétences : moine
Santé : 3
Personnalité :



(nom) **John Bowman**

Peuple/culture : Anglais
Langues connues : anglais (ne sait pas lire)

Classe : 4
Armure/vesture : légère
Armes habituelles : arc long, épée, couteau
Monture ? piéton monté

Profession : archer
Religion : chrétien
Loyauté : son seigneur, et le roi d'Angleterre

Titres ou grades : dizénier d'archers légers
Compétences : tireur d'élite
Santé : 4
Personnalité :



Personnalité : traits de caractère, de physique, qui peuvent jouer sur son comportement

Suggestions :

Si on le souhaite, on peut préciser d'autres détails, par exemple sa date et lieu de naissance.

Au dos de la carte, on peut mentionner au crayon les possessions et biens éventuels.