

FEUILLE DE PERSONNAGE POUR BRIGANDYNE

V1.0

REGLES MAISON POUR LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Voici les quelques règles maison que j'ai écrites pour accompagner cette fiche de personnage old school pour Brigandyne. Cette première version sera surement modifiée avec le temps et surtout après avoir joué quelques parties.

INITIATIVE

Bien que je reste conscient que l'initiative n'a pas réellement sa place dans Brigandyne, j'ai tout de même choisi de l'incorporer pour rester au plus proche de Warhammer JDR. Pour que l'initiative représente au mieux les capacités physiques et l'état mental du personnage, elle est calculée avec les caractéristiques : Mouvement et Volonté.

Initiative = $(\text{Vol}/2 + \text{Mvt}/2) + 1\text{D}10$

LOCALISATION DES DEGATS

D10	Cible
01-02	Tête
03-04	Bras
05-08	Torse
09-10	Jambes

SYSTEME DE POINTS DE VIE

Zone de la jauge	Calcul	Effets/Etat
Pv Max	$= \text{For}/5 + \text{End}/5 + \text{Vol}/10$	
Pv Léger	$= \text{Pv Max}/2$	- 10 en Vol, un test de Vol est requis avant chaque action
Pv Sérieux	$= \text{Pv Léger}/2$	- 20 en Vol, un test de Vol est requis avant chaque action
Pv Grave	$= 0$	Critique, personnage inconscient, mort

SOINS

La jauge de vie est dans la zone Pv Max :

Les blessures sont superficielles. Un simple bandage et un peu d'attention aux plaies suffisent amplement pour se soigner. 1D10/2 points de guérison par jour.

La jauge de vie est dans la zone Pv Léger :

Les blessures sont plus profondes et handicapantes. Des soins médicaux (premier secours) sont nécessaires afin d'éviter les infections. Les soins doivent être maintenu jusqu'à que la jauge repasse dans la zone Pv Max.

La jauge de vie est dans la zone Pv Sérieux :

Les blessures sont graves et le personnage peine à garder les idées claires à cause de la douleur. Du repos ainsi que des soins médicaux (médecin) sont nécessaires pour guérir. Les soins doivent être maintenu jusqu'à que la jauge repasse dans la zone Pv Léger.

La jauge de vie est dans la zone Pv Grave :

Le personnage est inconscient, prisonnier ou tout simplement mort (au choix du MJ).

D'important soins médicaux (médecin, chirurgien) et une longue période de convalescence seront obligatoirement nécessaires pour une guérison totale.

POINTS DE DESTIN

D10	Nb de Point
01	0 Pt
02-05	1 Pt
06-08	2 Pts
09-10	3 Pts

INVENTAIRE

Une seule règle : efface s'il n'y a plus de place.

Je voulais éviter le traditionnel inventaire à rallonge des aventuriers. Après tous les personnages sont plus souvent équipés de simples besaces ou petits sac à dos que de sac magique sans fond. Du coup je me suis dit que limiter le nombre d'objets était une bonne option. Les quatre premières lignes de l'inventaire sont destinées aux objets volumineux, et les quatre autres pour les plus petits objets.

COMPTEUR

Plutôt que de simplement ajouter un espace pour les munitions dans l'encadré des armes, j'ai préféré séparer et créer un outil polyvalent à la place. Le compteur est une simple ligne de carrés située en bas de la page. Vous pouvez grâce à celui-ci tenir le compte de vos munitions, de la durée de combustion d'une torche, ou encore du nombre de charges disponible dans un sceptre magique.

FEUILLE DE PERSONNAGE POUR BRIGANDYNE

Voir page suivante.



Max —

Léger —

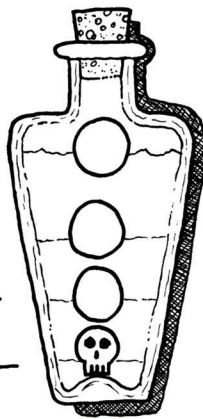
-10 VOL

Sérieux —

-20 VOL

Grave(o) —

critique



BRIGANDYNE

Nom:

Peuple:

Carière:

Sexe:

Age:

Cheveux:

Gaucher ☐

Archetype:

Taille, Poids:

Droitier ☐

Description:

Signes distinctifs:

Traits de caractères:

Coup spécial:

Spécialisations:

o

o

COM: —

CNS: —

DIS: —

END: —

FOR: —

HAB: —

MAG: —

MVT: —

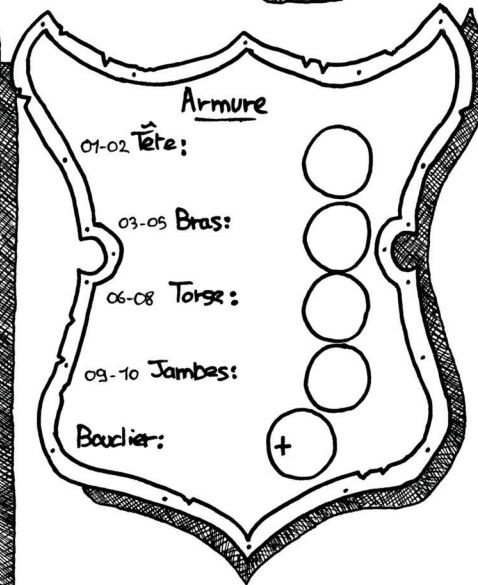
PER: —

SOC: —

SRV: —

TIR: —

VOL: —



Armes de mêlée

Dégâts

Allonge

Dis

Main

Spécial

Armes de tir

Dégâts

Portée

Dis

Main

Spécial

