

7^E MER

Traits 5 PEX

Force ●●●○○

Finesse ●●●○○

Résolution ●●●○○

Abluce ●●●○○

Panache ●●●○○

Compétences

Armes blanches ●○○○○

Art militaire ●○○○○

Athlétisme ●○○○○

Sagacité ●○○○○

Dissimulation ●○○○○

Empathie ●○○○○

Équitation ●○○○○

Érudition ●○○○○

Intimidation ●○○○○

Navigation ●○○○○

Persuasion ●○○○○

Représentation ●○○○○

Subornation ●○○○○

Tir ●○○○○

Vigilance ●○○○○

Vol ●○○○○

Rang 0, nécessite une mise supplémentaire.

Rang 3, relancez un seul dé lors de l'utilisation de cette compétence.

Rang 4, vous avez le choix de gagner deux mises par ensemble de 15, plutôt qu'une par ensemble de 10.

Rang 5, tous vos dés explosent sur un 10 vous permettant de relancer un dé et de l'ajouter à vos ensembles.



- 1 +1d10 aux jets de risque.
- 2 Scélérats gagnent 2d10 contre vous.
- 3 Dés de risques explosent sur les 10.
- 4 Vous êtes sans défense. (Ou +3d10 aux Scélérats contre vous si Dur à cuir)
- 5 Sans défense (si Dur à cuir)

Age: 19 ANS

Taille: 1m 80

Poids: 75 kg

Domaine:

Compagnon:

Enfants:



Nom: MALO

Nationalité: Montagnais

Profession: Gabier

Religion: Valicaine

Historique

ARTISTE DE SCÈNE

TIPIH ARRANGUA LA FOUE

MARIN

TIPIH VEILLE SUR LES AVANES

Vertu LA SORCIÈRE

INTUITIF: QUESTION FERRÉ
AU MÊME
(1 x SEANCE)

Travers LE PROPHÈTE

EXCES DE PÈRE: TIPIH DÉFODAS
OLONIA I-APADINE
(1 x SEANCE)

Armement

Arme: ✕

Arme: ✕



Manœuvres

Taillade: Une manœuvre d'attaque basique. Lorsque vous Tailladez, vous infligez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches.

Frappe: Vous déséquilibrez votre adversaire d'un coup de pommeau ou de poing. Lorsque vous Frappez, vous infligez une Blessure, et la prochaine fois que votre cible inflige des Blessures lors de ce Round, elle inflige une Blessure de moins pour chaque Rang que vous avez en Armes blanches.

Riposte: Lorsque vous Ripostez, vous prévenez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches et infligez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches. Vous ne pouvez Riposter que lors de votre Action, directement à la suite de la Manœuvre qui vous a infligé des Blessures. Un Dueliste ne peut exécuter cette Manœuvre qu'une fois par Round.

Parade: Une Parade prévient un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches. Vous ne pouvez Parer qu'au cours de votre Action, directement à la suite de la Manœuvre qui vous a infligé des Blessures.

Feinte: Lorsque vous Feintez, vous infligez une Blessure, et si votre cible est de nouveau blessée dans le même Round, elle subit une Blessure supplémentaire.

Fente: Lorsque vous vous Fendez, dépensez toutes vos Mises. Vous infligez un nombre de Blessures équivalent au cumul de vos Rangs en Armes blanches et des Mises que vous avez dépensées. Il est impossible d'éviter ou de prévenir ces Blessures.

Style:

Académicien militaire, Lycéum, Universitaire

Bonus maîtrise

Spirale de la mort



7^È MER

- Lycéum
- Dur à cuir
- Universitaire
- Académie militaire
- Académie de Duelliste

Société Secrète

Sorcellerie

Corruption

Choisissez de gagner un point de corruption afin d'agir tel un scélérat

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>



Avantages

IPH → conversion

ON NE PEUT RIEN VOUS REFUSER

COMÉDIE MUSICALE (410)

VIRTUOSE

110 jusqu'à de bacarré impne

BAGAREUR DE BAA

VUE à 1 miles

110 PEACERIN

OEIL DE LYNX

2 HISTOIRES DE HÉRO

VIE AGITÉ

110 Risque physique par an

PIED MARIN

Si BASE ANNE, DOMMAGE PAS PRÉVENU

TOUJOURS SEUL DANS LE

Richesses

De départ

Langues

Linguiste

Normandais
THEAN
Insigneal

Parle et écrit une langue par rang d'Astuce

Réputations

• Déterminez votre réputation en un seul mot. Quand vous utilisez cette réputation dans un jet de risque, vous gagnez un dé bonus par rang de l'avantage.



Histoires

Type : VOYAGE 1
Nom : A la découverte du Nouveau Monde
Objectif :
+ Etape 1 : TONI VILLANOVA
+ Etape 2 : Christophe Colomb
+ Etape 3 : Découverte de
+ Etape 4 : Diagonale
+ Etape 5 : +1 AMERIQUE
Récompense : +1 BAGAGAGE

Type :
Nom : NVA 500 NAGA-A
Objectif :
+ Etape 1 : LA GOUVERNANCE
+ Etape 2 : NOS ALLIES
+ Etape 3 : LA CROISIÈRE D'ADÈ
+ Etape 4 : AMERIQUE MORA-GUA
+ Etape 5 : Découverte de NGA
Récompense : +1 BAGAGAGE

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :

Type :
Nom :
Objectif :
+ Etape 1 :
+ Etape 2 :
+ Etape 3 :
+ Etape 4 :
+ Etape 5 :
Récompense :



Personnage : MALO

Nom : AFFILIATION

Objectif :

Je serais reconnu par ma peur

Récompense :

+ Etape 1 : Malo retrouve la piste de sa peur

+ Etape 2 : Rencontre du Diable

◆ Etape 3 : Malo retrouve son père

◆ Etape 4 : Malo comprend sa Abandon

◆ Etape 5 : Malo est appelé "fils"

Histoire de campagne

Histoires

Type :

Nom :

Objectif : Je la ramène GUADALUPE

+ Etape 1 : La piste de GUADALUPE

+ Etape 2 : Retrouve son village de la

+ Etape 3 : Retrouve ses amis de

◆ Etape 4 : Retrouve Guadalupe

◆ Etape 5 : GUADALUPE retrouve les Cases

Récompense :

Type :

Nom :

Objectif :

◆ Etape 1 :

◆ Etape 2 :

◆ Etape 3 :

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense :

Type :

Nom :

Objectif :

◆ Etape 1 :

◆ Etape 2 :

◆ Etape 3 :

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense :

Type :

Nom :

Objectif :

◆ Etape 1 :

◆ Etape 2 :

◆ Etape 3 :

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense :

Type :

Nom :

Objectif :

◆ Etape 1 :

◆ Etape 2 :

◆ Etape 3 :

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense :

Type :

Nom :

Objectif :

◆ Etape 1 :

◆ Etape 2 :

◆ Etape 3 :

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense :

Rencontres

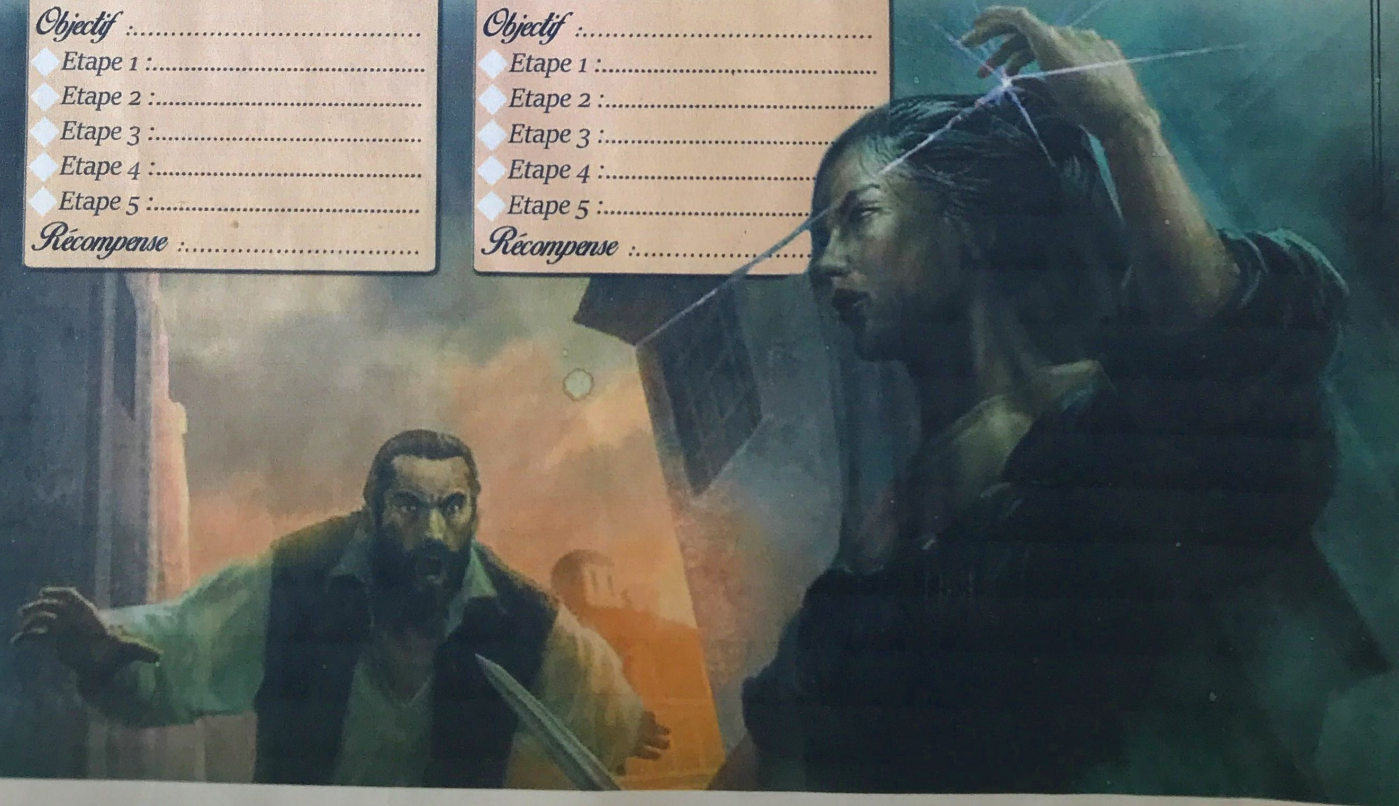


Alliés

Rivaux

Ennemis

Sorcellerie Details

Alliés

Nom	Origine	Occupation	Relation
ANTONIN DE LIENEVALLEE	Nelaine	Noble Comtesse	Amicale
CPT JEAN-DE-LANGIAU	Nelaine	Cpl del 'CPLA-111	Amicale

Contacts

Nom	Origine	Occupation	Relation

Opposants

Nom	Origine	Occupation	Relation

Possessions

MIRAKUNE (GUADALUPE & NO!) (LEANDRO DAMICENO) - TAZQUAL -



Historiques

Quelle est votre Nation d'origine ?

MONTAGINOIS mais REGIONALISTE

Notre Héros a-t-il des préjugés ?

SE MÉFIE DES NOBLES ET
DES BOURGEOIS.

Physiquement, comment décririez-vous votre Héros ?

BEAU JEUNE HOMME BLOND,
ATHLÉTIQUE, PARAÎT PLUS VIEUX

Où va la loyauté de votre Héros ?

Pour ses CONFRÈRES DE
ROUTE.

Quelles sont les manières de votre Héros ?

EDUCATION THÉÂTRALE,
SIMPLE, DIRECT ET AVENANT

Notre Héros est-il amoureux ? Est-il marié ou fiancé ?

IL AIME GUADALUPE, MAIS PLUS
COMME UNE SŒUR.

Quelle est la principale motivation de votre Héros ?

LE VOYAGE, L'AVENTURE

Qu'en est-il de la famille de votre Héros ?

MÈRE → MORTÉ
SŒUR → DISPARUE
PAPY → FOU

Quelles sont les forces de votre Héros ? Et ses faiblesses ?

NE SAIT PAS "LAISSER
PASSER"

Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

DROIT, CARACTÈRE

Qu'est-ce que votre Héros adore et déteste par-dessus tout ?

+ LE VOYAGE
- L'INJUSTICE

Notre Héros est-il un gentilhomme ?

Non, PAS VRAIMENT, mais il a des
MANNÈRES

Quelle est la psychologie de votre Héros ?

OPTIMISTE ET ENTHUSIASTE
NE SUPPORTE PAS L'INJUSTICE

Notre Héros est-il religieux ? PAS TROP.

Quel courant de l'Église suit-il ?

VAGUEMENT VATICAIN

Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

A PEUR D'APPRENDRE QUE
GUADALUPE A EU VIE ATROCE.

Notre Héros appartient-il à une guilda,

un club de gentilhommes, ou une Société secrète ?

Non.

Quelles sont les ambitions de votre Héros ?

Quel est son plus grand amour ?

PAS AMBITIEUX

RECONCILIATION À GUADALUPE

Que pense votre Héros de la Sorcellerie ?

NI CONNAÎT PAS.

Que pense votre Héros de son pays ?

IL AIME PLUS SA MÈRE QUE
SON PAYS.

Quel conseil donneriez-vous à votre Héros ?

"SOIS LE VENT."

NOM DU NAVIRE

DÉLIVRANCE

Classe

SLOOP

HISTOIRE DU NAVIRE

Origine

CASTILLAN

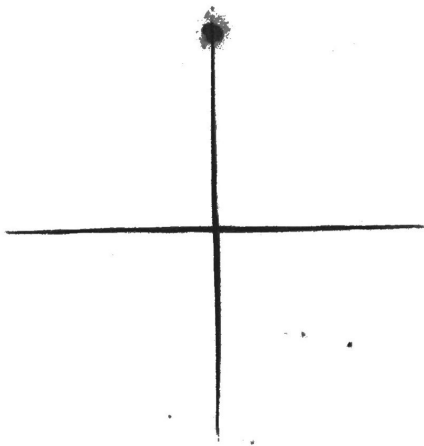
+1 DEG. / CRITIQUE

Historiques

PORTE-BONHEUR

▷ 1x / partie : relance centre IP.H

CARGAISON



Trésorerie

ÉQUIPAGE

Nom CEDRIC Poste CAPITAINE Nation

Coups d'éclat :

Nom MALO Poste SECOND Nation

Coups d'éclat :

Nom CRISTOBAL Poste NAVIGATEUR Nation

Coups d'éclat :

Nom STEFAN Poste MATRE D'EQUIPE Nation

Coups d'éclat :

Nom VINCE-20 Poste MATRE VOICE Nation

Coups d'éclat :

Nom MASSELIN Poste MATRE CHARPENTIER Nation
G'NAI DOT

Coups d'éclat :

Nom JEAN-BONISE Poste MATRE CALFAT Nation
LE MASSULA

Coups d'éclat :

Nom SOPHIA Poste CANBUSIER Nation

Coups d'éclat :

Nom LOUANA Poste MATRE COQ Nation
NO GELITO

Coups d'éclat :

Nom GWENELLE Poste CHIRURGIEU Nation

Coups d'éclat :

Nom CASTILLE Poste MATRE CARONNIER Nation
MONE

Coups d'éclat :

■ L'ÉQUIPAGE EST REBELLE

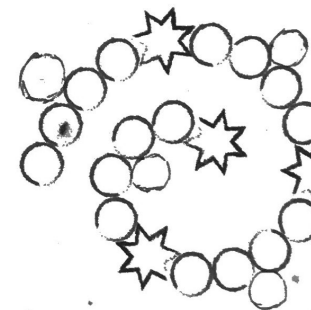
AVENTURES

VIVANE TIMONIER

JEUDI MOUSSE GABRIEL

JUANOLA MOUSSE MARIN

SPIRALE DE LA DESTRUCTION



Au bout de quatre Dégâts Critiques, le Navire est Neutralisé.

Un Navire Neutralisé qui encaisse un Dégât coule.

TIMER