

7th MER

Traits

Force ●●●○○

Finesse ●●○○○

Résolution ●●○○○

Astuce ●●●○○

Panache ●●○○○

Compétences

Armes blanches ○○○○○

Art militaire ●○○○○

Athlétisme ○○○○○

Bagarre ○○○○○

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 permettant de relancer un dé et de l'ajouter à vos ensembles.

Spirale de la mort

- 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 29 ans

Taille 1m80

Poids 80kg

Domaine

Compagnon)

Enfants



Nom : Cristóbal de Felipe de Odiseo de Mercosur

Nationalité :

Profession : Cartographe

Religion : Libre-penseur

Historique

Erudit

Se mettre en danger au nom de la quête de savoir.

Ingenieur

Résoudre un problème avec son savoir-faire technique.

Vertu La route

Amical - par 1PH à la première rencontre

Travers Pierres du rocher

Perfectionniste +1PH lorsque je refuse de me contenter d'un résultat moyen

Armement

Arme : ✕

Arme : ✕

Points d'héroïsme

2

Manoeuvres

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 Duelliste 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

Collège invisible
3pts

Sorcellerie

Corruption

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

Avantages

Linguiste

- Théon ancien
- Castillan
- Montagnois
- Ardonien
- Eisen
- Vodacce

Erudit

Universitaire

+1 aux dés pour:

- Empathie
- Erudition
- Vigilance

Erudit

Horloge vivante

Je connais toujours l'heure, à quelques minutes près.

Ingenieur

Maître artisan

Horloger - instrument scientifique.
Mécanique fine

Ingenieur

Sens de l'orientation

Ingenieur

Etrincelle de génie (géographie)

Pour 1PH: autant de mises que mon Astuce lors d'un risque en géographie.

(3)5

Bricoleur

Pour 1PH:
Réparer un objet, colmater une voie d'eau, rafistoler un pistolet.

?

Bon buveur (1)

Richesses

De départ

2

Langues

Linguiste

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 : La découverte du Nouveau Monde
 Objectif : Arriver
 + Etape 1 : Tony Villanova
 + Etape 2 : Combat contre le Kraken
 + Etape 3 : Découvertes de l'Isle
 + Etape 4 : Combat du Dragon Mer
 ◆ Etape 5 :
 Récompense : Sps de progression - OK

Type : Quête de gloire
 Nom : Illustre comme Cristobal
 Objectif :
 + Etape 1 : Repas du Kraken
 + Etape 2 : Publier une découverte
 ◆ Etape 3 :
 ◆ Etape 4 :
 ◆ Etape 5 :
 Récompense :

Type : Vengeance
 Nom : Revanche sur l'Empire
 Objectif : Discrediter au tour l'Empire
 + Etape 1 : Compromettre un inspecteur
 ◆ Etape 2 :
 ◆ Etape 3 :
 ◆ Etape 4 :
 ◆ Etape 5 :
 Récompense :

Type :
 Nom : Disparition de l'écrit de l'Empire
 Objectif :
 + Etape 1 : Découverte d'une lettre cachée
 ◆ Etape 2 :
 ◆ Etape 3 :
 ◆ Etape 4 :
 ◆ Etape 5 :
 Récompense :

Type : Scénario ?
 Nom : Nuage sur Mordina
 Objectif :
 + Etape 1 : Le gouverneur
 + Etape 2 : Le silence
 + Etape 3 : La contrebande
 + Etape 4 : Arrête l'Empire
 + Etape 5 : La grille du NOM
 Récompense : S.P. - OK

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 :

7th MER

Personnage :

Nom :

Objectif :

Récompense :

- ◆ Etape 1 :
- ◆ Etape 2 :
- ◆ Etape 3 :
- ◆ Etape 4 :
- ◆ Etape 5 :

Histoire de campagne

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 :

Rencontres

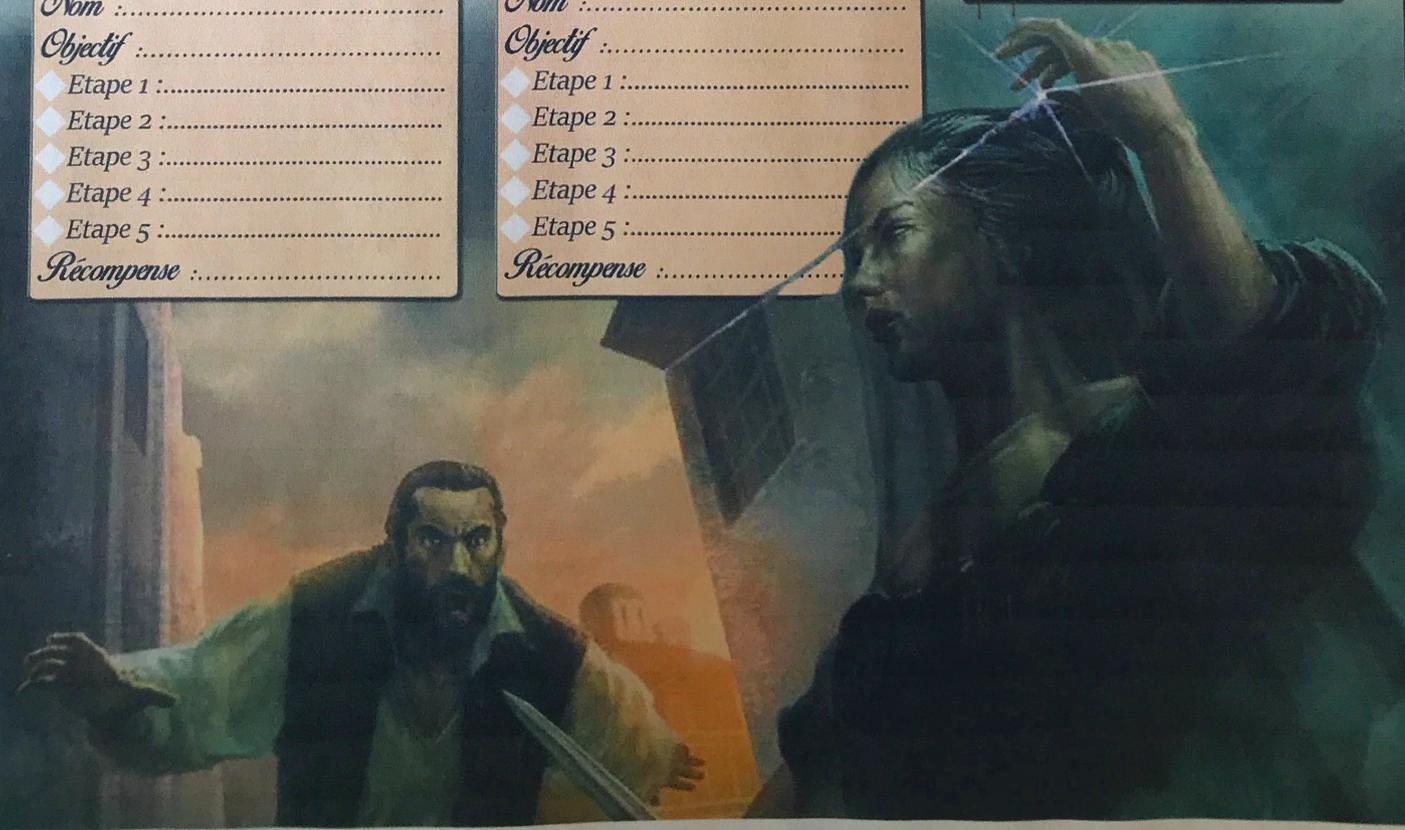


Alliés	
Rivaux	
Ennemis	

Sorcellerie Details

XP totale 9	
XP dépso	

Histoires



Alliés

Nom	Origine	Occupation	Relation
Jean de La Roche	Montéginoise	Capitaine de l'Épervier	amicale, estime mutuelle
Antonin de Cierrevalle	" "	Noble et	

Contacts

Nom	Origine	Occupation	Relation

Opposants

Nom	Origine	Occupation	Relation

Possessions



Historiques

Quelle est votre Nation d'origine ? *Castille*

Votre Héros a-t-il des préjugés ? *Oui, contre l'église*

Physiquement, comment décrivez-vous votre Héros ?
Élégant et sûr de lui.

Où va la loyauté de votre Héros ? *À la connaissance et aux idées humanistes*

Quelles sont les manières de votre Héros ?
Un brin orgueilleux, pompeux

Votre Héros est-il amoureux ? Est-il marié ou fiancé ?
Volage, voire libertin, Cristoval ne croit pas au mariage.

Quelle est la principale motivation de votre Héros ?
Le progrès scientifique et la gloire

Qu'en est-il de la famille de votre Héros ? *Une famille bourgeoise, dont la fortune s'épuise plus vite que la réputation.*

Quelles sont les forces de votre Héros ? Et ses faiblesses ?
Il est fort de son estuée et de son instruction, de son incréduité, son scepticisme

Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

Qu'est-ce que votre Héros adore et déteste par-dessus tout ?
La vie, la connaissance, la sensualité. Je hais la rigueur excessive et le dogmatisme.

Votre Héros est-il un gentilhomme ?
Oui, résolument.

Quelle est la psychologie de votre Héros ?
Bon-vivant

Votre Héros est-il religieux ? *Non*
Quel courant de l'Église suit-il ? *Libre-penseur*

Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

Votre Héros appartient-il à une guilda, un club de gentilshommes, ou une Société secrète ?
Le collège invisible

Quelles sont les ambitions de votre Héros ?
Quel est son plus grand amour ?

Que pense votre Héros de la Sorcellerie ? *C'est une étrange altération des lois naturelles.*

Que pense votre Héros de son pays ? *La Castille est son honneur et son sang.*

Quel conseil donneriez vous à votre Héros ?