

bleu

# 7<sup>th</sup> MER

Age: 18  
 Taille: 1.70  
 Poids: 69 kg  
 Domaine: .....  
 Compagnon(s): .....  
 Enfants: //



Nom: Sophia De la  
 Nationalité: Castille  
 Profession: .....  
 Religion: .....

## Traits

Force *10/10* ●●●●●  
 Fineuse *10/10* ●●●●●  
 Résolution *10/10* ●●●●●  
 Astuce *10/10* ●●●●●  
 Panache *10/10* ●●●●●

## Compétences

Armes blanches ●●●●●  
 Art militaire ○○○○○  
 Athlétisme ●○○○○  
 Bagarre ●○○○○  
 Dissimulation ●○○○○  
 Empathie ●○○○○  
 Equitation ●○○○○  
 Erudition ●○○○○  
 Intimidation ●○○○○  
 Navigation ●○○○○  
 Persuasion ●○○○○  
 Représentation ○○○○○  
 Subornation ○○○○○  
 Tir ●○○○○  
 Vigilance ●○○○○  
 Vol ●○○○○

Académicien militaire, Lycéum, Universitaire

Bonus maîtrise

Spirale de la mort

## Historique

C.d'éclat  
Antropologie et Naturaliste  
Diestra

C.d'éclat  
+1 PH Vous Résolvez un pb pour un groupe de rangers 2/2 thet

Vertu prophète 1 fois / semaine  
détecte quand on me ment

Travers 1/2 chance  
+2 pt d'heroisme lorsque je décide d'échouer 1/2 Risque

## Armement

Arme: Epee X  
 Arme: X

+1 ph lorsque vous battez à son propre jeu un d'entraine



## 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.

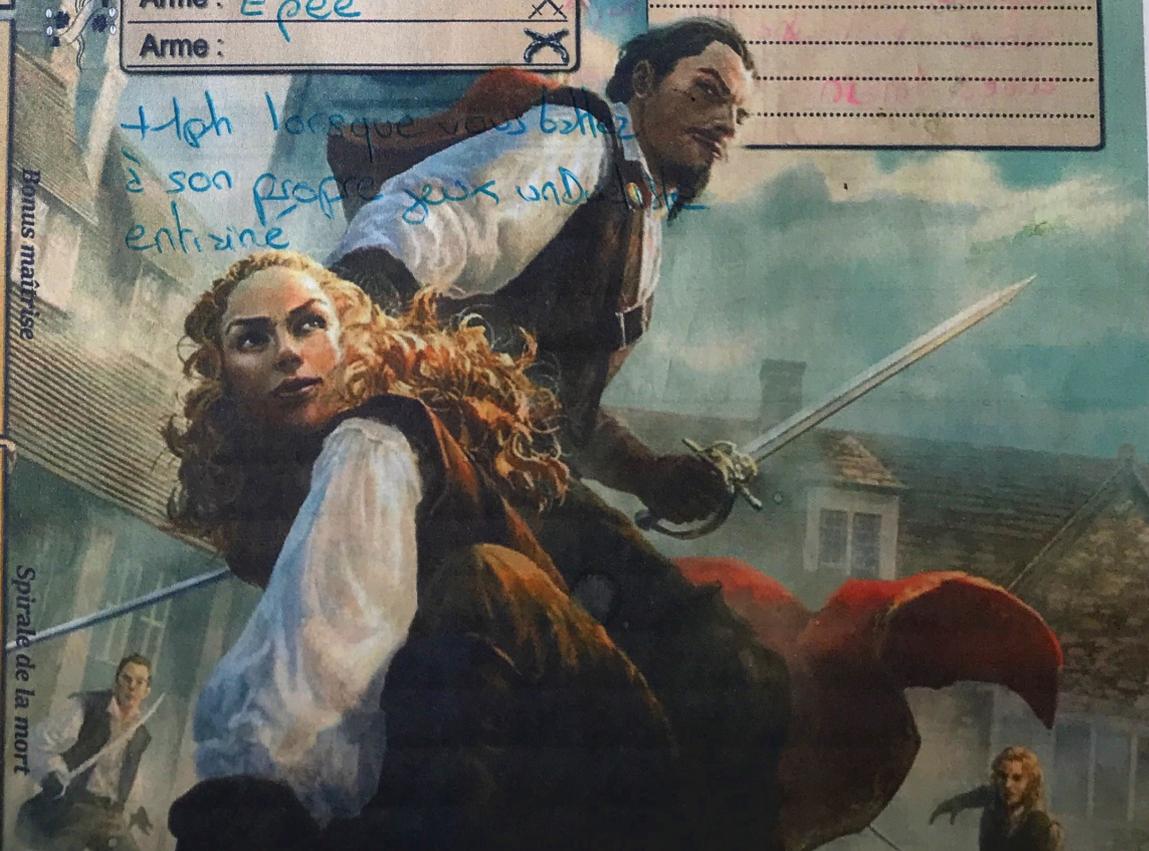
## Style :

.....  
 .....  
 .....  
 .....

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)





# Histoires

Type : Voyage Scènes 1  
Nom : A. L. de Couverte du Nouveau Monde  
Objectif :  
◆ Etape 1 : Tony Villanova  
◆ Etape 2 : Combat Cricquet  
◆ Etape 3 : Découverte de l'île  
◆ Etape 4 : Dragon noir  
◆ Etape 5 :  
Récompense : 4pt d x P

Type : Nuage 12000  
Nom :  
Objectif :  
◆ Etape 1 : Rencontre Gouverneur  
◆ Etape 2 : Allée  
◆ Etape 3 : Découverte de l'île  
◆ Etape 4 : Arriver à l'île  
◆ Etape 5 : Grotte de Nom  
Récompense : 5pt d x

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 :

# 7<sup>th</sup> MER

**Personnage :**

Nom : .....	Récompense : .....
Objectif : .....	◆ Etap 1 : .....
.....	◆ Etap 2 : .....
.....	◆ Etap 3 : .....
.....	◆ Etap 4 : .....
.....	◆ Etap 5 : .....

Histoire de campagne

-4-2

## Rencontres



Alliés	
Rivaux	
Ennemis	

## Sorcellerie Details


Histoires

Type : Retrouvaille / Recherche

Nom : .....

Objectif : .....

◆ Etape 1 : Savoir ou est dans quel

◆ Etape 2 : endroit se trouve la fille

◆ Etape 3 : .....

◆ Etape 4 : .....

◆ Etape 5 : Sophie retrouve son père

Récompense : .....

Type : Arreter Commerce Récup

Nom : Archina Governor

Objectif : .....

◆ Etape 1 : Rencontrer Governor

◆ Etape 2 : Arreter De Avilla

◆ Etape 3 : Arreter De Kervade

◆ Etape 4 : liberer Prison

◆ 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 : .....

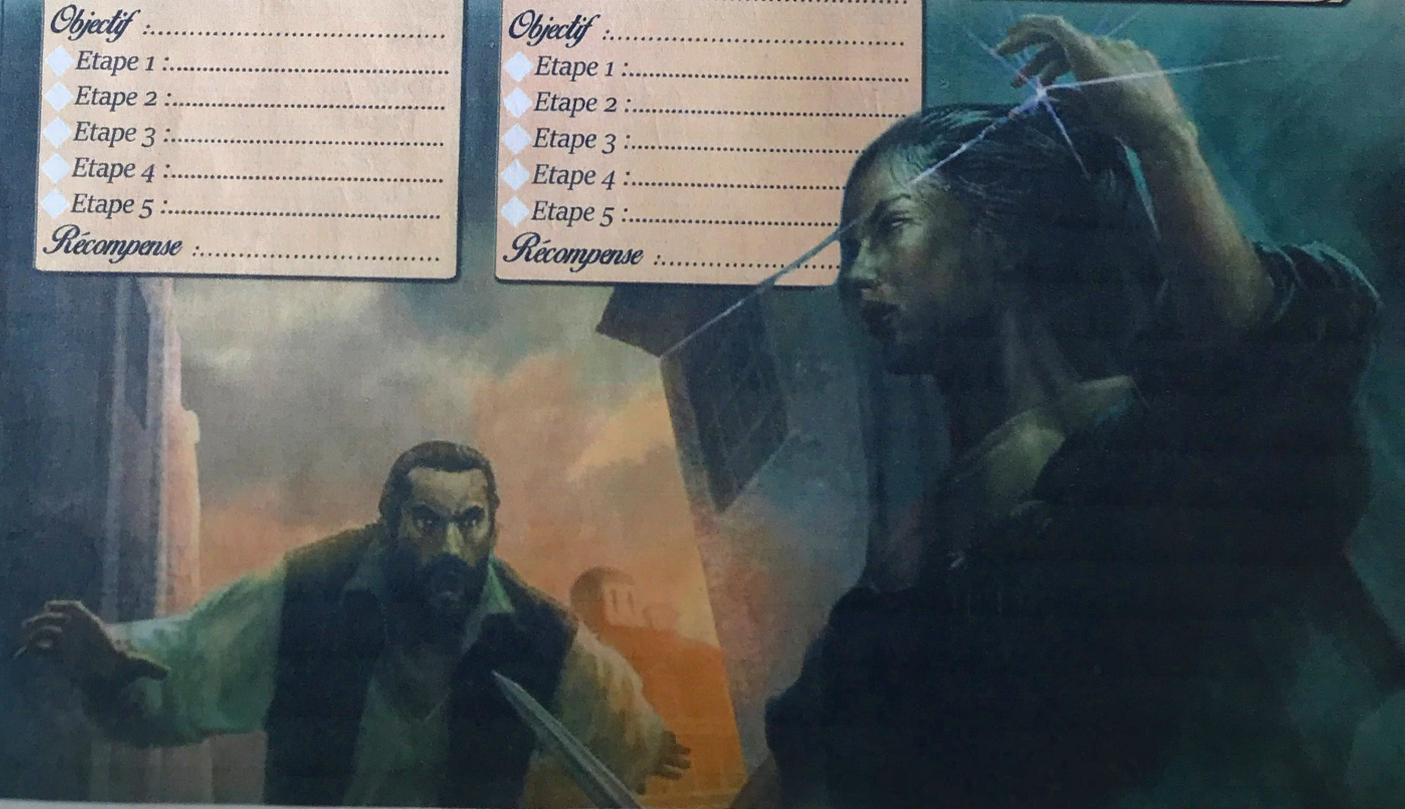
◆ Etape 2 : .....

◆ Etape 3 : .....

◆ Etape 4 : .....

◆ Etape 5 : .....

Récompense : .....



### Alliés

Nom	Origine	Occupation	Relation
Yezn Delz Bocho	Montz	Cz piture	Host
Antonin De lieur de	Montz	Noble	Nous prele sa maison

### Contacts

Nom	Origine	Occupation	Relation

### Opposants

Nom	Origine	Occupation	Relation

### Possessions

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Quelle est votre Nation d'origine ?

Castille

Physiquement, comment décririez-vous votre Héros ?

Jolie, Agile, fine

Quelles sont les manières de votre Héros ?

Un peu maniéré, Distingué <sup>avec les d'élites</sup> de la haute  
mais s'il faut se salir je n'hésite  
pas pour la bonne cause

Quelle est la principale motivation de votre Héros ?

Retrouver mon père, découvrir  
des pays, trésors, cultures

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

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

- les scélérats <sup>ceux qui</sup> ne respectent pas  
leur honneur, leur parole

Quelle est la psychologie de votre Héros ?

Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

la magie, car c'est anti science

Quelles sont les ambitions de votre Héros ?

Quel est son plus grand amour ?

Que pense votre Héros de son pays ?

Votre Héros a-t-il des préjugés ?

Où va la loyauté de votre Héros ?

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

Non

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

Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

Votre Héros est-il un gentilhomme ?

Votre Héros est-il religieux ? Oui

Quel courant de l'Église suit-il ?

Votre Héros appartient-il à une guilda,  
un club de gentilhommes, ou une Société secrète ?

Que pense votre Héros de la Sorcellerie ?

Quel conseil donneriez vous à votre Héros ?