

7th MER

Age : 12 ans
 Taille : 1,40m
 Poids : 35g
 Domaine :
 Compagnon(s) :
 Enfants :



Nom : Vincenzo
 Nationalité : Vénétienne
 Profession : Mousse
 Religion : Théus

Traits

Force : ●●○○○
 Finesse : ●●●●●
 Résolution : ●●●○○
 Adresse : ●●○○○
 Panache : ●●○○○

Compétences

Armes blanches : ●●●●●
 Art militaire : ○○○○○
 Athlétisme : ●○○○○
 Bagarre : ●○○○○
 Dissimulation : ●○○○○
 Empathie : ●○○○○
 Équitation : ○○○○○
 Érudition : ○○○○○
 Intimidation : ●○○○○
 Navigation : ●○○○○
 Persuasion : ●○○○○
 Représentation : ○○○○○
 Subornation : ●○○○○
 Tir : ○○○○○
 Vigilance : ●○○○○
 Vol : ●○○○○

Académicien militaire, Lycéum, Universitaire

Historique

ORPHEPIN
 +1 ph ce mot en danger pour éviter que quelqu'un soit soupçonné

ASSASSIN
 +1 ph donne du mal pour pas tuer ou ne pas faire de mal

Vertu Conquerant
 quand blessé se pose un Scélérat + Blessure Dramatique

Travers Ambitieux
 +1 ph quand je cherche à acquiescer du pouvoir au déclin du danger

Armement
 Arme : épée courbe
 Arme :

Points d'héroïsme
 3

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 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 :

.....

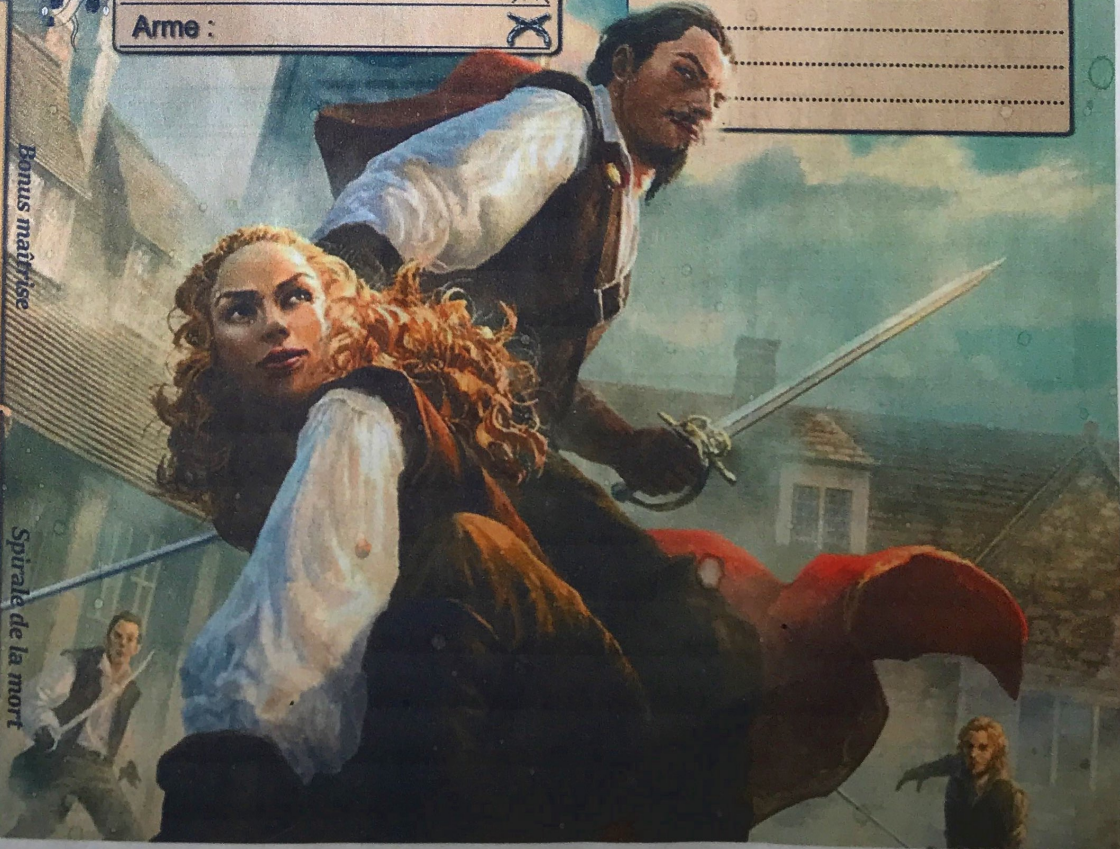
Rang 0, nécessite une mise supplémentaire.
 Rang 3, relancez un seul dé lors de l'utilisation de cette compétence.
 Rang 4, vous avez le choix de gagner deux mises par ensemble de 15, plutôt qu'une par ensemble de 10.
 Rang 5, tous vos dés explosent sur un 10 vous permettant de relancer un dé et de l'ajouter à vos ensembles.

Bonus maîtrise

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)



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 scélérateur

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



Avantages

1D sup pour armes à mains

Escrimeur

Pas repérer

1ph pour attirer et assommer

Psch. par ici

1ph pour voler une bourse anneau ou le dissimuler

niveau connu

1ph pour définir et escouade de brute coute et blessure dramatique

1 contre 10

Crude de combat

Armes blanche 1m si utilise pas les D escouade diviser par deux.

Tornade d'acier

immunisé au poison

le stracle si épée 1m et rien autre. si obstacle (ville, village, navire) = Funia de le stracle. protégé en Athlétisme crée conséquence d'1 mise si pas enlevé = blessure égale à finesse (par 1 point)

Duelliste

Richesses

De départ

.....

.....

.....

Langues

Linguiste

Thean Vulgaris

vodacce

montaginois

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 - Scenario 1
Nom : Le grand voyage
Objectif : Arriver
◆ Etape 1 : Tony villanova
◆ Etape 2 : combat R.R. Pen
◆ Etape 3 : Les Secret Roubin
◆ Etape 4 : Les dragons noir
◆ Etape 5 :
Récompense : Arme blanche

Type : Scenario-2
Nom : Voyage sur marcia
Objectif :
◆ Etape 1 : la gouverneuse
◆ Etape 2 : Alie
◆ Etape 3 : Contrebande
◆ Etape 4 : Arrêter manayua
◆ Etape 5 : Decouvrir le Secret NOM
Récompense : Finesse

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 : Vincenzo

Nom : Le mentar	Récompense : Duelliste
Objectif : Retrouver Guesseff	◆ Etap 1 : Est descendu a Mancina
	◆ Etap 2 : Approche au col guesseff
	◆ Etap 3 : Le libérer
	◆ Etap 4 :
	◆ Etap 5 :

Histoire de campagne

Type : Social

Nom : Romance impossible

Objectif : Iris tombe amoureux

◆ Etape 1 : Elle tombe amoureux

◆ Etape 2 : Libération de sa famille

◆ Etape 3 : La fugue

◆ Etape 4 :

◆ Etape 5 :

Récompense : Empathie

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 :

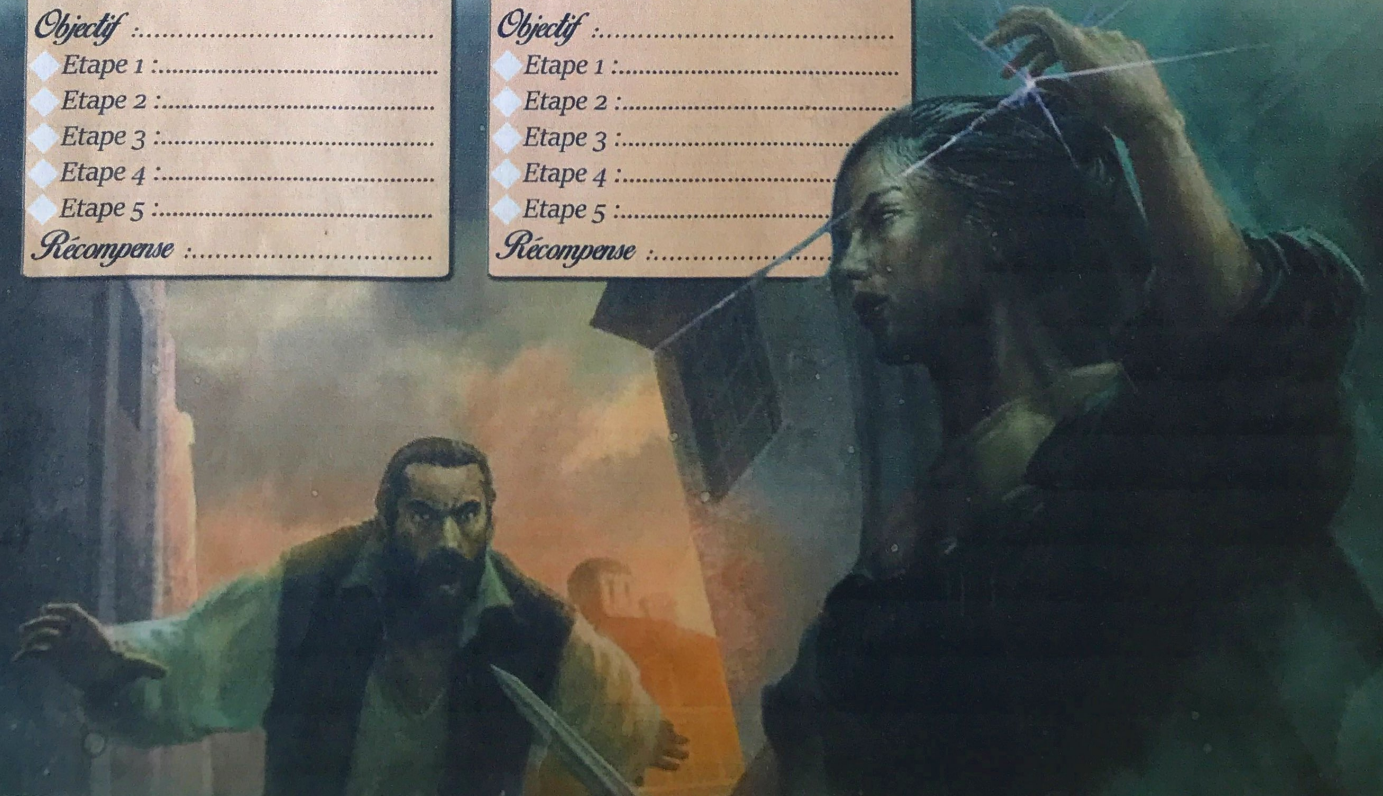
Rencontres



Alliés	
Rivaux	
Ennemis	

Sorcellerie Details

Histoires



Alliés

Nom	Origine	Occupation	Relation
Antonia de Lierevallé	Montaigne	Noble commerçant	amicale
Jean de la Roche	Montaigne	Capitaine opervier	amicale

Contacts

Nom	Origine	Occupation	Relation

Opposants

Nom	Origine	Occupation	Relation
villanova Tony	Vodacce	ASSASSIN	

Possessions

Historiques

Quelle est votre Nation d'origine ?

Vodacce

Notre Héros a-t-il des préjugés ? oui,
beaucoup !

Physiquement, comment décrivez-vous votre Héros ?

Jeune, Androgyne, raffiné

Où va la loyauté de votre Héros ?

à sa famille... pourtant
il vien de partir...

Quelles sont les manières de votre Héros ?

Tente maladroitement de
s'adapter à la situation

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

Trop jeune

Quelle est la principale motivation de votre Héros ?

La liberté

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

voir background

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

- prompt à agir
- reconnaissance du monde

Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

talentueux, utile, serviable,
docile...

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

Adore: La découverte de sa
nouvelle vie
déteste: Sa servitude

Notre Héros est-il un gentilhomme ?

non !

Quelle est la psychologie de votre Héros ?

dissonance entre son envie
de liberté et son devoir
d'obéissance

Notre Héros est-il religieux ? oui

Quel courant de l'Église suit-il ? obéissance
et servitude

Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

À découvrir

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

non

Quelles sont les ambitions de votre Héros ?

Quel est son plus grand amour ?

① prévenir les sien
② à découvrir

Que pense votre Héros de la Sorcellerie ?

Danger !

Que pense votre Héros de son pays ?

Les dames ont dit que c'était
le centre de la civilisation

Quel conseil donneriez vous à votre Héros ?

ouvre l'oeil au autre