

# 7<sup>ME</sup> MER

## Traits

Force	●●●●○
Finesse	●●●○○
Révolution	●●●○○
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 vous 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: 24  
 Taille: 1m75  
 Poids: 85 kg  
 Domaine: .....  
 Compagnon(s): .....  
 Enfants: .....



Nom: *Stefan Bernhard*  
 Nationalité: *Allemand*  
 Profession: *Garde du corps*  
 Religion: .....

## Historique

*Un spectum jager*

*Il a décidé de trouver une créature inhumaine pour qu'elle ne puisse plus nuire.*

*flexe*

*Il se donnera du mal pour s'assurer que les morts le restent.*

**Vertu** *Volontaire*

*choisir un scélérat. à fin de la race, plus de 10 et plus de 10 de danger*

**Travers** *Panachier*

*Il a quand vous débitez de vieilles histoires ou nouvelles qui causent des ennemis*

**Armement**

Arme: *Zweihänder* ✕  
 Arme: *Pistolet* ✕



## Manoeuvres

**Taillade** : Une manoeuvre 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 poing 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 Manoeuvre qui vous a infligé des Blessures. Un Duelliste ne peut exécuter cette Manoeuvre 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 Manoeuvre 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.

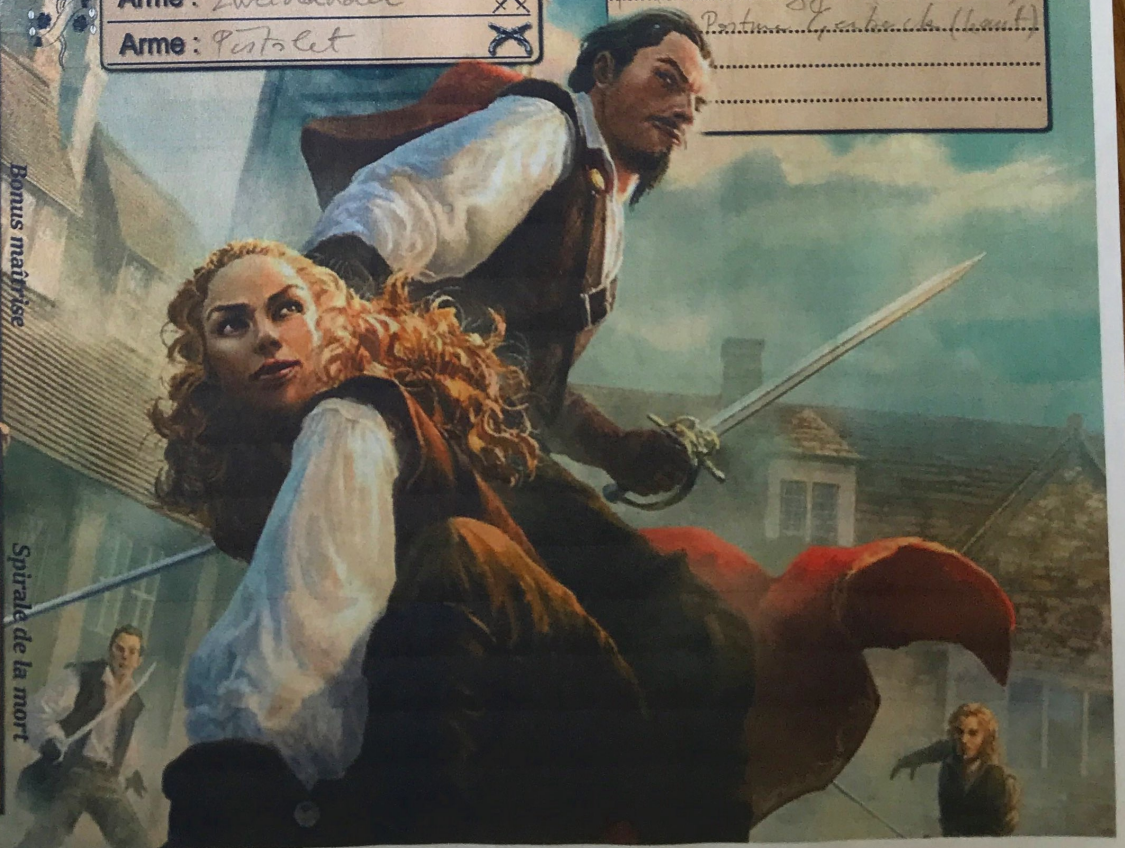
**Fente** : Lorsque vous vous Fendez, dépensez toutes vos Mises. Vous infligez un nombre de Blessures équivalent au cumul de vos Rangs en Armes blanches et des Mises que vous avez dépensées. Il est impossible d'éviter ou de prévenir ces Blessures.

**Style** : *Drexel*  
 Posture: *Bittace (avant)*  
 Posture: *Netzgen (arrière)*  
 Posture: *Guckhuck (haut)*

Académie militaire, Lycéum, Université

Bonus maîtrise

Spirale de la mort



# 7<sup>È</sup> MÈR

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

## Société Secrète

Die Kreuzgrütter

## 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

1 H: ignorer tout effet négatif de vos blessures dramatiques par 1 round.

2 BD → pas de dés sup.  
4 BD → pas sans défense

Mon heume n'est pas usé

1 H: résister auto. quand quelqu'un essaie de vous intimider, séduire ou provoquer.

Volonté indomptable



1 H: longeur 11oj, 4 min

Vision sauvage  
langue de cadavre

Saif rouge  
Fureur du père  
Grâce de la mère  
Larmes du prophète

Hexenwerk

Les aliments gâtés ou crus ne vous intoxiquent jamais et vous nourrissent comme s'ils étaient frais

Estomac en fer forgé

Style Dreuxen

Académie duelliste

+ langages selon le score d'audition.  
1: Montagnois

Linguiste

+1 sur le blème dramatique.

Dur à cuire

## Richesses

De départ

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

## Langues

Linguiste

Vandiel  
Eincari  
Montagnois

• 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.



# 7<sup>È</sup> MER

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

**Société Secrète**

Die Kreuzritter

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

1 H: l'empereur Maj, 4 min  
Vision sauvage  
Langue de catalane

Son père  
Fils du père  
Grâce de la mère  
L'anneau du Prophète

Hexenwerk

les aliments gâtés  
ou crus ne vous  
intoxiquent jamais  
et vous nourrissent  
comme s'ils étaient  
frais

Estomac en fer forgé

1 H: ignorer tout  
effet négatif de vos  
blessures dramatique  
pour 1 round  
2 BD → pas de dés sup.  
4 BD → pas sans défense

Mon heaume n'est pas venu

1 H: tenir sa auto.  
quand quelqu'un  
essaie de vous  
intimider, séduire  
ou provoquer.

Volonté indomptable

Style Dieuxen

Académie duelliste

**Richesses**

De départ

**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 scul  
Nom : A la découverte du monde  
Objectif : Arriver au monde  
X Etape 1 : Tony Villanova  
X Etape 2 : Combat Kraken géant  
X Etape 3 : Diamant de 27lb  
X Etape 4 : Attaque du Big Nain  
◆ Etape 5 :  
Récompense : Armes Blanches 4

Type :  
Nom : Nuage sur Marino  
Objectif :  
X Etape 1 : Rencontre avec  
X Etape 2 : " allié  
X Etape 3 : Diamant cartouche  
X Etape 4 : Armes Rangona  
X Etape 5 : Grotte du NOM  
Récompense : Diam à une, 1 stealth

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>ME</sup> MER

## Personnage :

Nom : *Trague*  
 Objectif : *Découvrir de nouveaux monstres pour les combattre après les années d'études*

Récompense : *Erudition 2, art militaire*  
 ✕ Etape 1 : *Obtenir des informations*  
 ◆ Etape 2 : *Chasser le pirate*  
 ◆ Etape 3 : *Le Tundris*  
 ◆ Etape 4 : *Récupérer quelque chose de nouveau*  
 ◆ Etape 5 : .....

Histoire de campagne

Type : *Enquête*  
 Nom : *Est-ce ce drachonien*  
 Objectif : .....  
 ✕ Etape 1 : *Découvrir le drachonien*  
 ✕ Etape 2 : *Le récupérer*  
 ✕ Etape 3 : *Qu'est-ce que c'est ?*  
 ◆ Etape 4 : .....  
 ◆ Etape 5 : .....  
 Récompense : *Linguette, art militaire*

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 : .....

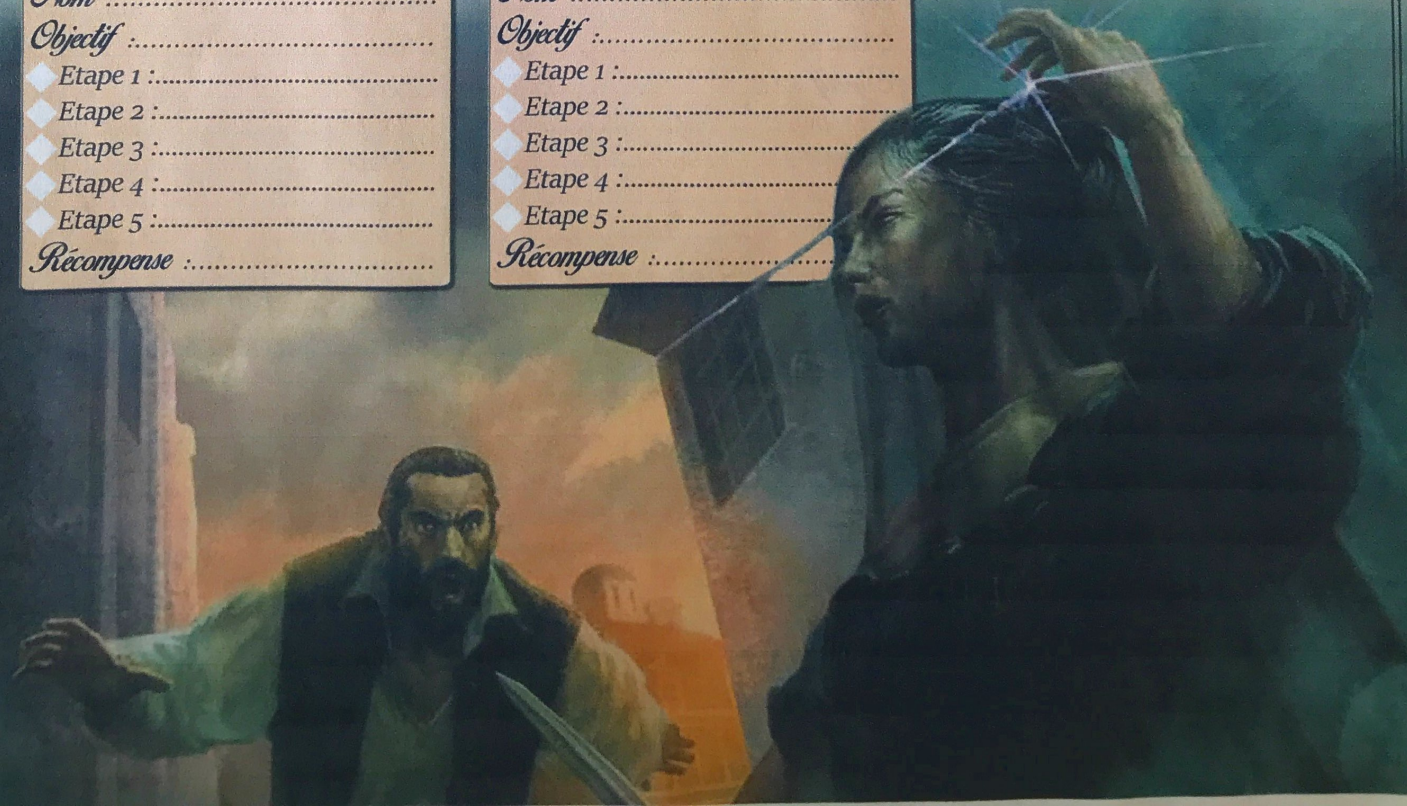
Type : .....  
 Nom : .....  
 Objectif : .....  
 ◆ Etape 1 : .....  
 ◆ Etape 2 : .....  
 ◆ Etape 3 : .....  
 ◆ Etape 4 : .....  
 ◆ Etape 5 : .....  
 Récompense : .....

## Rencontres

Alliés	
Rivaux	
Ennemis	

## Sorcellerie Details


Histoires



## Alliés

Nom	Origine	Occupation	Relation
Antoin de Lierrevalleé	Montagnais	Noble commerçant	Amicale
Cpt Jean de la Roche	Montagnais	Cpt Esquiers des mers	Amicale

## Contacts

Nom	Origine	Occupation	Relation

## Opposants

Nom	Origine	Occupation	Relation
Fuy Villanova	Vodacce	Amant de Villanova	Membre sur le bateau. Est le d'origine d'un duel.
Cpt Smitza		Cpt pirate	Cpt qui l'a blessé à mort
Red Gold		Pirate	L'a blessé à mort

Chair de kraken, sang, Possessions *écailles*

+3 ingrédients.

Échantillon empreinte de spectre.

Poignée plantes médicinales

Codex hexenwerk (IH - info sur magie/magies occultes)



Quelle est votre Nation d'origine ?

Eisen

Votre Héros a-t-il des préjugés ?

Il pense tout le monde faible, jusqu'à preuve du contraire.

Physiquement, comment décririez-vous votre Héros ?

Grand et raisonnablement musclé.  
Blond cheveux peu entretenu, peau claire,  
yeux bleu acier.

Où va la loyauté de votre Héros ?

Ses compagnons en premier lieu,  
sa patrie en second.

Quelles sont les manières de votre Héros ?

Bourru mais chaleureux entre amis.  
Pas de bullshit, voir un peu brusque  
s'il se sent insulté.

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

Amoureux d'une soldat avec qui il  
s'est entimé. Il n'a pas pu la  
défendre et est mort.

Quelle est la principale motivation de votre Héros ?

Rédemption. Protéger les membres de son  
groupe. Regagner son honneur.

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

Répudié par son père, donc la famille  
en général. Interdiction de porter son  
nom.

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

Droitare. Volonté d'acier.  
Alcool. Vifs couchemards. Pauvre

Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

Père: Incapable, une tache sur le  
blason familial.  
Mère: Douce et attentionnée.

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

La justice - Tuer des anomalies de la nature.  
Sourire. Nouilles. Être inutile.

Votre Héros est-il un gentilhomme ?

En conflit entre son éducation  
de noble et la réalité que la vie  
lui a appris.

Quelle est la psychologie de votre Héros ?

Empathie vacillante. Droit.  
Complexe d'infériorité.

Votre Héros est-il religieux ? Non

Quel courant de l'Église suit-il ?

Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

De ne jamais revoir l'Eisen.  
Laisser quelqu'un qu'il protège mourir.

Votre Héros appartient-il à une guilde,  
un club de gentilhommes, ou une Société secrète ?  
Recruté par le Krentgrutter

Quelles sont les ambitions de votre Héros ?

Quel est son plus grand amour ?

Que pense votre Héros de la Sorcellerie ?

Forcée Hexenwerk. Pense qu'elle ne  
devrait être éliminée que quand tout  
le reste a échoué.

Que pense votre Héros de son pays ?

Il aime son pays plus que tout.

Quel conseil donneriez vous à votre Héros ?

De ne pardonner l'accident, et de  
vivre plus soigneusement. S'appuyer  
sur ses compagnons.  
Amour de soi.