

# 7<sup>E</sup> MER

## Traits

Force	●●○○○
Finesse	●●○○○
Résolution	●●○○○
Astuce	●●○○○
Parache	●●○○○

## Compétences

Armes blanches	○○○○○
Art militaire	○○○○○
Athlétisme	○○○○○
Saggarre	○○○○○
Dissimulation	○○○○○
Empathie	○○○○○
Equitation	○○○○○
Erudition	○○○○○
Intimitation	○○○○○
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)

Académicien militaire, Lyceum, Universitaire

Bonus maîtrise

Spirale de la mort

Age.....
Taille.....
Poids.....
Domaine.....
Compagne(gnon).....
Enfants.....



Nom :.....
Nationalité :.....
Profession :.....
Religion :.....

## Historique

C.d'éclat	
C.d'éclat	

C.d'éclat	
C.d'éclat	

Vertu	

Travers	

Armement	
Arme :	✂
Arme :	✂



## 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 :

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

