Sea of Dead Men

Bateau/Flotte

Nom

Alias

Apparence

Origines : Valdesia · Revelle · Sallice
Meghra · Segamba · Waturey · Ourogan

Antécédents : Académique · Labeur · Militaire
Noble · Prêtrise · Commerce · Bas-fonds

Vice/Pourvoyeur : Bizarre · Devoir · Foi · Jeu · Luxe · Plaisir · Stupeur

Stress **Trauma**

Hanté · Imprudent · Insensible · Instable
Obsédé · Paranoïaque · Tendre · Vicieux

Blessure

3		Besoin D'aide
2		-1 dé
1		Effet Réduit

Guérison

Armure

Armure — Lourde — Spéciale

Notes

Ravageur

Un combatant dangereux et intimidant

Magot

Argent

Capacités Spéciales

- ***Féroce :*** *Vos déchaînements de violence vous rendent particulièrement effrayant. Quand vous **commandez** une cible effrayée, gagnez **+1 dé**.*
- ***Armé jusqu'aux dents :*** *Vos limites maximales de charge sont augmentées. Légère : 5. Normale : 7. Lourde : 8.*
- ***Garde du corps :*** *Quand vous **protégez** un coéquipier, vous gagnez **+1 dé** à votre jet de résistance. Quand vous êtes blessé, effacez **1 stress**.*
- ***Réputation effrayante :*** *Pour le meilleur ou pour le pire, tout le monde a entendu parler de vous. Vous améliorez votre **proposition** quand vous intimidez quelqu'un qui ne vous connais que de nom.*
- ***Pas sans combattre :*** *Quand vous gagnez un **tauma**, vous pouvez attaquer tous les ennemis à votre portée. Décrivez comment vous brisez vos cibles avant qu'ils vous mettes à terre. Vous pouvez gagner un trauma volontairement pour utilisé cette capacité.*
- ***Vigoureux :*** *Vous guérissez plus rapidement. Cochez de manière permanente un segment de votre **compteur de guérison**. Gagnez **+1 dé** aux jets de **récupération**.*
- ***Vrai salaud :*** *Vous gagnez **+1 dé** quand vous exploité les vulnérabilités et les faiblesse d'une cible. Vous gagnez un **effet augmenté** quand vous tuez un ennemi durant une négociation ou une reddition, trichez dans un duel, prenez en otage des civiles, etc.*
- ***Guerrier-né :*** *Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une blessure en combat ou pour vous **dépasser** durant un combat.*
- ***Vétéran :*** *Choisissez une capacité spéciale d'un autre livret.*

Livret

Perspicacité
- Analyser
- Manœuvrer
- Naviguer
- Rafistoler

Prouesse
- ● ● Combattre
- Rôder
- Tirer
- Voltiger

Détermination
- ● Commander
- Communier
- Côtoyer
- Influencer

Contacts

- ***Morgan,*** *une chasseuse de pirate*
- ***Agwe,*** *un informateur*
- ***Vance,*** *un capitaine pirate*
- ***Dante,*** *un esclave*
- ***Underwood,,*** *un mercenaire*

Equipement

Charge : 3 léger · 5 normal · 6 lourd

- ☐ une arme à une main de qualité
- ☐☐ Bandoulière de pistolets de qualité
- ☐ Arme ou outil effrayant
- ☐ Menottes et chaînes
- ☐ Talisman protecteur

- ☐ Une lame ou deux
- ☐☐ Un arme à feu
- ☐ Un pistolet ☐ Un 2ème
- ☐☐ Une arme d'hast
- ☐ Une arme exotique
- ☐ Armure ☐☐ + Lourde
- ☐ Matériel de navigation
- ☐ Une bouteille de rhum
- ☐ Un explosif rudimentaire
- ☐ Matériel d'escalade
- ☐ Matériel de charpentier
- ☐ Bandages
- ☐ Une torche ou une lanterne

Expérience

• *A chaque fois que vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action qu'il a utilisée*

Pour chacune de ces conditions remplie, gagnez 1 px, ou 2 si cela s'est produit plusieurs fois :
• Vous avez exprimé des croyances, pulsions, origines ou antécédents du personnage.
• Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.
• Vous avez relevé un défi en utilisant la violence ou l'intimidation.

Coopération

- ***Assister*** *un coéquipier*
- *Mener une **action de groupe***
- ***Protéger*** *un copéquipier*
- *Mettre en place des **préparatifs***

Planification et Engagement

*Choisissez un plan, fournissez le **détail.***
Choisissez la durée d'engagement de l'opération

- ***Agression :*** *le point d'attaque*
- ***Esotérique :*** *le pouvoir*
- ***Furtivité :*** *le point d'infilration*
- ***Social :*** *la relation impliquée*
- ***Transport :*** *l'itinéraire*
- ***Tromperie :*** *la métode*

Receuillir des informations

Comment puis-je les amener à [X] ?
Que se passe-t-il vraiment ici ?
Que comptent-ils faire ?
Où sont-ils vulnérables ?
Où est parti [X] ?
Comment puis-je trouver [X] ?
Que ressentent-ils vraiment ?