

SEA OF DEAD MEN

Nom

Réputation

Description du navire amiral

Avantage du navire (choisissée 1 or 2) :
Agile · Chanceux · Grand · Rapide

Défaut du navire (choisissée 1 or 2) :
Délicat · Distinctif · Étroit · Fragile · Lent

Description et type de l'équipage

Avantage de l'équipage (choisissée 1 or 2) :
Indépendant · Loyal · Redoutable · Tenace

Défaut de l'équipage (choisissée 1 or 2) :
Féroce · Lâche · Sauvage · Douteux

BLESSURE DU NAVIRE

Inclue les blessures du navire et de son équipage

3

Besoin
D'aide

2

-1 dé

1

Effet
Réduit

Argent Coffres

RÉP

ASSISE

FRAGILE

STABLE

RANG

ARMURE

Armure

(Débloquer par une amélioration)

RÈGLES DU NAVIRE

Résistance :

N'importe qui sur le navire amiral
peut lancer le jet de résistance.

Coût du voyage :

Payez 1 argent quand vous entrez
dans une nouvelle région.

RENÉGATS

Esprits libres
et aventuriers

CAPACITÉS SPÉCIALES

- Rufian** : Chaque PJ peut ajouter +1 à son score d'action pour Analyser, Manœuvrer ou Voltiger (jusqu'à un score maximum de 3).
- Au taquet** : Pendant un temps mort, votre équipage peut effectuer une activité de temps mort supplémentaire pour permettre de faire une acquisition, réduire votre raffut ou encore travailler sur un projet à long terme.
- Une chance de diable** : Chaque PJ gagne +1 dé à ses jets de résistance.
- Profile bas** : Lorsque vous faites un jet d'imbroglio, relancez-le et conservez le jet que vous préférez. Lorsque vous réduisez le raffut de la bande, vous gagnez +1 dé.
- Charognards** : Vous savez comment dépouiller un bateau jusqu'à l'os. Quand vous pillez un bateau, vous gagnez 2 argents supplémentaires.
- Beaux parleurs** : Lorsque vous exécutez une mission de tromperie ou social, vous gagnez +1 dé sur votre jet d'engagement. Vous gagnez +1 dé pour vous faire passer pour un navire de la marine ou un vaisseau marchand.
- Synchronisé** : Quand vous menez une action de groupe, vous pouvez compter les multiples 6 de différents jets comme un succès critique.
- Vétéran** : Choisissez une capacité spéciale d'un autre équipage.

EXPÉRIENCE D'ÉQUIPAGE

À la fin de la session de jeu, vous gagnez 1 point d'expérience pour chaque élément de la liste ci-dessous étant survenue (voir 2 si l'élément s'est produit plusieurs fois) :

- Quand vous avez ri au visage des autorités ou échapé aux conséquences de vos crimes
- Quand vous surmontez un défi qui dépasse vos capacités actuelles.
- Vous renforcez votre réputation ou en développez une nouvelle.
- Vous exprimez les objectifs, les motivations, les conflits internes ou la nature essentielle de votre équipage.

CONTACTS

- Trelawney, un homme d'affaires
- Hayward, un aubergiste
- Delia, une courtière en rançon
- Killigrew, un vieur
- Steepleton, un magistrat
- Barrett, un corsaire

AMÉLIORATION D'ÉQUIPAGE

- Poche cachée (1 objet porté est caché et coûte 0 de charge)
- Lettre de marque
- Filou d'élite
- Nomades d'élite
- Sans peur (+1 stress max)

Terrains de chasse

COHORTE Vaisseau Agent
Affaiblie Handicapée Brisée Armure

COHORTE Vaisseau Agent
Affaiblie Handicapée Brisée Armure

COHORTE Vaisseau Agent
Affaiblie Handicapée Brisée Armure

COHORTE Vaisseau Agent
Affaiblie Handicapée Brisée Armure

Vaisseau
Coffres
Cachette
Armure
Canons cachés
Surarmée
Éperon
Tirs spéciaux
Quille rétractable

Qualité
Cannons
Coque
Voiles
Gouvernail
Cartes
Outils
Armes

Entraînement

Perspicacité
Prouesse
Détermination
Personnel
Maîtrise