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

Fier-à-bras

Un voyou audacieux et charismatique

Argent

Magot

Capacités Spéciales

- ***Casse-cou :*** *Quand vous êtes dans une **position désespérée**, vous pouvez gagner **+1 dé** à votre jet d'action si vous subissez **-1 dé** au jet de résistance contre les conséquences de cette action.*
- ***Contre vents et marées :*** *Vous pouvez vous **dépasser** accomplir un exploit athlétique proche du surhumain ou affronter en combat rapproché un petit gang à jeu égal.*
- ***De cape et d'épée :*** *Lorsque vous utilisez un déguisement ou une autre forme d'artifice, vous gagnez **+1 dé** sur vos jets visant à provoquer la confusion ou éviter la suspicion. Quand enfin vous tombez le masque, l'effet de surprise qui en résulte vous donne l'initiative dans cette situation.*
- ***Élan :*** *Quand vous obtenez une **réussite critique**, effacez **1 stress**.*
- ***Némésis :*** *Vous gagnez **+1 dé** quand vous affronter un adversaire qui vous a déjà battue.*
- ***L'un d'entre nous :*** *Vous gagnez la **puissance**, quand vous **côtoyer** un personnage qui partage vote **origine** ou votre **antécédent.***
- ***Réflexes :*** *Quand il est question de qui agis en premier, la réponse est vous. Si deux personnages ont cette capacités, ils agissent en même temps.*
- ***Irrépressible :*** *Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une conséquence d'un duel physique ou verbale, ou pour vous **dépasser** lorsque vous effectuez un acte de bravour.*
- ***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

- ***Flynn,*** *un voleur audacieux*
- ***Arabella,*** *une noble*
- ***Burns,*** *un ancien esclave*
- ***Huarea,*** *une rebelle*
- ***Bellamy,*** *un ancien béguin*

Equipement **Charge** ◇ *3 léger* ◇ *5 normal* ◇ *6 lourd*

- ☐ *Une lame de qualité*
- ☐ *Des habits de qualité*
- ☐ *Une bouteille de vin de qualité*
- ☐ *Une arme improvisé*
- ☐ *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 le charme ou l'audace.

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 ?