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

Marin

Un navigateur compétent et astucieux

Argent

Magot

Capacités Spéciales

- ***En bon état :*** *Choisissez une partie de votre vaisseau amiral (cannons, voiles, grappins, etc.) que vous entretenez personnellement. Quand vous faites un jet en utilisant cette partie du bateau, vous gagnez **+1 dé**. Vous pouvez changer de partie durant un temps mort.*
- ***Pas de repos pour les braves :*** *Durant votre temps mort, vous obtenez une activité de temps mort supplémentaire*
- ***Saboteur :*** *Quand vous causer des dégâts à un bateau ou un bâtiment ou une autre structure, vous travaillez plus silencieusement que les autres et les dégâts sont indétectables par une simple inspection.*
- ***Chirurgien :*** *Vous pouvez **rafistoler** un coéquipier durant un coup pour qu'il ignore temporairement les pénalités des blessures. L'équipage ajoute **+1 dé** pour récupérer.*
- ***En ordre :*** *Voyager entre les régions coûte **1 argent de moins** (minimum de 0).*
- ***À côté :*** *Vous pouvez dépenser une **activité de temps mort** au port pour effectuer un travail inhabituel. Vous gagnez **1 argent** pour vos ennuis et le MJ vous indiquera si des rumeurs de ce travail parcours le ports.*
- ***Au bord du gouffre :*** *Vous pouvez vous **dépasser** pour ignorer les dégâts de votre bateau, ou ignorer la différence de **qualité** entre votres bateau et celui d'un ennemi.*
- ***Robuste :*** *Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à une blessure de votre bateau ou d'un de ses marrins, ou pour vous **dépasser** lorsque vous dirigez votre bateau.*
- ***Vétéran :*** *Choisissez une capacité spéciale d'un autre livret.*

Contacts

- ***Lucy,*** *la tenancière d'une taverse*
- ***Munroe,*** *un matelot*
- ***Barlow,*** *un aspirant*
- ***Greene,*** *un mutin*
- ***Heather,*** *une prostituée*

Equipement

Charge : 3 léger · 5 normal · 6 lourd

- ☐ *Une bouteille de rhum de qualité*
- ☐ *Matériel de charpentier de qualité*
- ☐ *Matériel d'escalade de qualité*
- ☐ *Animal de compagnie dressé*
- ☐ *Talisman protecteur*

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 des compétences techniques ou des manoeuvres.

Livret

Perspicacité
- Analyser
- Manœuvrer
- ● ● Naviguer
- ● Rafistoler

Prouesse
- Combattre
- Rôder
- Tirer
- Voltiger

Détermination
- Commander
- Communier
- Côtoyer
- Influencer

- ☐ *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*

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 ?