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

Commandant

Un officier sévère et dicipliné

Argent

Magot

Capacités Spéciales

- ***Expertise :*** *Choisissez l'une de vos valeurs d'action. Quand vous menez une* ***action de groupe*** *en usant de cette action, vous ne subissez au maximum qu'****un point de stress****, peu importe le nombre de jets ratés.*
- ***Maître à bord :*** *Quand vous* ***Commandez*** *une cohorte en combat, vos hommes continuent à se battre alors même qu'ils devraient se* ***disperser*** *(la cohorte n'est pas mise hors de combat lorsqu'elle subit une* ***blessure de niveau 3****). La cohorte bénéficie de* ***+1 effet*** *et* ***1 armure****.*
- ***Personne n'est dupe :*** *Vous pouvez toujours savoir quand quelqu'un ment.*
- ***Prêt à tout :*** *vous payez* ***1 strees de moins*** *(minimum 0) par flashback. Quand vous recueillez des informations sur une menace potentiel, gagnez* ***+1 dé****.*
- ***Maîtrise de soi :*** *Lorsque vous vous adonnez à votre* ***vice****, vous pouvez ajuster le résultat de votre jet de* ***1*** *ou* ***2*** *(en positif ou négatif). Un allié qui se joint à vous peut en faire de même.*
- ***Tireur d'élite :*** *Vous pouvez vous* ***dépasser*** *pour accomplir l'une des choses suivantes :*
  - *effectuer un tir à une distance extrême qui va au-delà de la portée normale de l'arme*
  - *effectuer un tir de suppression pour neutraliser l'ennemi.*
- ***Tenace :*** *Les pénalités que vous subissez en raison de vos* ***blessures*** *sont réduites d'un niveau. Une blessure de niveau 4 demeure cependant fatale.*
- ***Concentration :*** *Vous pouvez dépenser votre* ***armure spéciale*** *pour résister à une conséquence en lien avec la surprise ou une blessure mentale (la peur, la confusion, etc.) ou pour vous* ***dépasser*** *lorsque vous dirigez vos subordonnés.*
- ***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

- ***Hiram,*** *un gouverneur*
- ***Castleton,*** *un soldat*
- ***Barnes,*** *un corsaire*
- ***Constance,*** *un prêtre*
- ***Chandler,*** *un amiral*

Equipement

Charge ◊ 3 léger ◊ 5 normal ◊ 6 lourd

- ☐☐ *Fusil de qualité*
- ☐ *Deux pistolets de qualité*
- ☐ *Matériel de navigation de qualité*
- ☐ *Documents* ☐☐ *Livres*
- ☐ *Souvenir personnel*

- ☐ *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 discipline ou la tactique.

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*
- ***Ésotérique :*** *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 ?