Silas Black

Ancien officier devenu pirate

Humain · Guerrier 3 · Maître de guerre

Niveau 3 • Bonus de maîtrise +2 • Expérience 900



« Un bon plan survit rarement au premier coup de canon. »

PV	CA	Vitesse	Initiative
31	16	9 m	+2
PV actuels	Cotte de mailles		

Second souffle

1 fois par repos court ou long (action bonus)

Récupère 1d10 + 3 PV.

Fougue

1 fois par repos court ou long

Action supplémentaire.

Caractéristiques

Perception passive 12

	Score	Mod.
Force	16	+3
Dextérité	14	+2
Constitution	16	+3
Intelligence	11	+0
Sagesse	11	+0
Charisme	9	-1

Jets de sauvegarde

Force +5 — Constitution +5

Compétences

Athlétisme +5 — Perception +2

Intuition +2 — Survie +2

Outils & autres

Outils de navigateur

Véhicules marins

Outils de charpentier

Attaques

Sabre / Épée longue

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d8 + 5 tranchants

Style de combat : Duel

Arbalète légère

Attaque : +4 pour toucher

Dégâts : 1d8 + 2 perforants

Portée : 24/96 m

Maître de guerre

Vous avez 4 dés de supériorité (d8).
Ils reviennent après un repos court ou long.

DD de sauvegarde des manœuvres : 13

Attaque de précision

Après avoir fait un jet d'attaque, ajoutez 1d8 au résultat du jet d'attaque.

Attaque renversante

Lorsque vous touchez une créature, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires et doit réussir un jet de Force DD 13 ou tomber à terre.

Attaque repoussante

Lorsque vous touchez une créature, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires et doit réussir un jet de Force DD 13 ou être repoussée jusqu'à 4,50 m.

Équipement

- Épée longue
- Sabre
- Arbalète légère + 20 carreaux
- Cotte de mailles
- Dague (x2)
- Sac de voyage
- Corde (15 m)
- Trousse de navigateur
- Trousse de charpentier
- Rations (5 jours)
- Gourde
- 25 PO

Si tu débutes

En combat, ton action la plus simple :
Attaque avec ton sabre :
+5 pour toucher, 1d8+5 dégâts.

Tu veux faire plus de choses ?
Utilise FOUGUE pour obtenir une action supplémentaire.

Tu es blessé ?
Utilise SECOND SOUFFLE en action bonus.

Ton rôle dans le groupe
Tu es le combattant solide et le meneur tactique de l'équipage.

Personnalité

Trait : Je garde mon sang-froid lorsque tout part en morceaux.

Défaut : J'ai tendance à donner des ordres même lorsque personne ne m'a demandé de commander.

Lien : La Marine a détruit mon ancienne vie. Je ne compte pas lui laisser la Cloche.

Discipline. Honneur. Liberté.

« Un navire sans discipline sombre plus vite qu'une coque percée. »