

## Membre d'équipage

Souvent, les marins ne sont que de pauvres hères qui cherchent à fuir une dette ou à cause de la justice qui les y ont mit, c'est donc peu souvent par choix. Un solde maigre, des conditions pauvres à la limite de l'esclavage et une forte mortalité. Mais une fois de temps en temps, s'élève parmi eux des destins uniques, de ceux qui engendre des balades et histoires palpitantes ! Inutile de vous rappeler les habitants des îles Skellige, un peuple fier qui est aussi apte sur les mers que sur terre, vivant de ses pillages. Et bien les membres d'équipage en sont souvent issus, et même s'ils évoluent sur terre, leur cœur appartient à l'océan ....



### Compétence exclusive

Ralliement

### Vigueur

0

### Compétences

Vigilance

Bagarre

Navigation

Athlétisme

Résilience

Charisme

Jeu

Artisanat

Résistance à la contrainte

### Une compétence au choix

Commandement

Duperie

Persuasion

### Ralliement

À force de travailler de concert avec vos compagnons, vous avez appris à tirer profit du travail en commun.

Lorsque vous vous attelés à la même tâche ou cible avec deux autres amis ou plus, vous pouvez ajouter un bonus de votre **Ralliement** /2.

Au niveau 10, votre bonus est de +5.

## Équipement :

Les membres d'équipage sont assez peu riches, les plus chanceux sont revenus à la terre ferme avec leur solde, les autres ont échappé à leur condition grâce à un naufrage ou leur libération par de pirates.

### 5 Équipements au choix

Jeu de gwynt	2 x 20m de corde et grappin
Gambison	Nécessaire d'écriture
Solde de 100 couronnes	Journal et carte d'une région
Fauchon	Lance
Outils de forgeron	bouclier

Profession	Pièces	Moyenne
Membre d'équipage	40 Couronnes x 2d6	290

## Compétences exclusives :

### Ralliement

À force de travailler de concert avec vos compagnons, vous avez appris à tirer profit du travail en commun.

Lorsque vous vous attelés à la même tâche ou cible avec deux autres amis ou plus, vous pouvez ajouter un bonus de votre **Ralliement** /2. Au niveau 10, votre bonus est de +5.

Pirate	Capitaine	Matelot
<b>Receleur (INT)</b> Une fois par session, vous pouvez trouver un receleur de confiance pour votre magot et vos butins. Selon l'endroit où vous êtes, la difficulté augmentera. Le receleur prendra toujours un pourcentage ou une rente.	<b>L'union fait la Force (EMP)</b> Diriger, c'est votre métier ! Dans une même tâche que vous dirigez, vous pouvez offrir un bonus <b>d'Union</b> /2 à trois de vos amis ! Le SD de l'action que vous manœuvrez est définie par le MJ	<b>Rafistolage (TECH)</b> Rafistoler les rafiots fut profitable, vous êtes un génie de la débrouille. Avec les outils adéquats, rafistolez armes, armures et structures pour la moitié de leurs dégâts si vous réussissez un jet de <b>Rafistolage</b> .
<b>Botte Secrète (REF)</b> La botte secrète de tout bon forban ! En combat, passez votre tour à parer avec <b>Botte Secrète</b> + Ref, si vous n'avez pas été touché, vous pourrez asséner un coup surprise et <u>puissant</u> au prochain tour. Ce dernier vous donne précision +2, et donc double dégâts, et n'est pas parable ni esquivable	<b>Cartographie (INT)</b> S'orienter est la base, surtout sur les mers. Dans tous les cas, vous pouvez faire un jet de <b>cartographie</b> pour vous orienter dans une zone inconnue pour aisément trouver votre chemin. Si vous avez la carte de la région, faites un jet pour déterminer si vous pouvez trouver un raccourci à votre trajet !	<b>Structure (TECH)</b> Si vous savez réparer, vous savez détruire ! <b>Structure</b> vous permet de trouver un point faible dans une structure afin de l'abattre, la consolider, la déplacer ou l'escalader facilement. Cela fonctionne avec les ennemis plus grand que 3m afin de les faire chuter. Le SD est défini par le MJ.
<b>Repaire Côtier (INT)</b> Vous savez flairer les coins où laisser de l'équipement, voir de quoi faire une véritable base d'opération côtière. Faites un jet de <b>Repaire Côtier</b> et répartissez les points dans le tableau correspondant. À noter qu'il s'agit d'un repaire sur la côte, donc accessible surtout en bateau ou barque, fonctionne aussi pour les grands fleuves et les Delta.	<b>Recrutement (EMP)</b> Avec assez de bagout et d'argent, vous pouvez recruter n'importe qui ! Faites un jet de <b>recrutement</b> face à la Résistance à la contrainte d'une personnes non agressive à votre égard, si vous réussissez, il rejoindra vos rangs contre rémunération. Vous pouvez en recruter autant que votre rang de <b>Recrutement</b> , et vos employés ont les statistiques de Bandits	<b>Harponneur (TECH)</b> Vous avez étudié les bateaux et êtes en charge du harpon. Vous pouvez fabriquer et manipuler de véritables petits balistes. Faites un jet de Harponneur, et répartissez les points selon le tableau. Cela nécessite un atelier et beaucoup de matériaux décrits plus bas.  Le manipuler sera un jet d'arbalétrier

## Repaire Côtier :

Le Repaire côtier est un endroit stratégique où regrouper ses hommes et ses équipements, et parfois même si la fortune vous souris, votre butin. Une chose est sûre, c'est un endroit nécessaire pour tout bon forban qui se respecte !

Accès	
Perdu dans la nature	1
Excentré	3
Chemin non loin	5
Grandeur	
Alcôve (20m2)	1
Petite grotte (50m2)	3
Grotte (100m2)	6
Rivage (200m2)	10
Dissimulation	
Plage ouverte	1
Côte	3
Crique	7
Grotte dissimulés par la nature	10



## Balistes miniatures

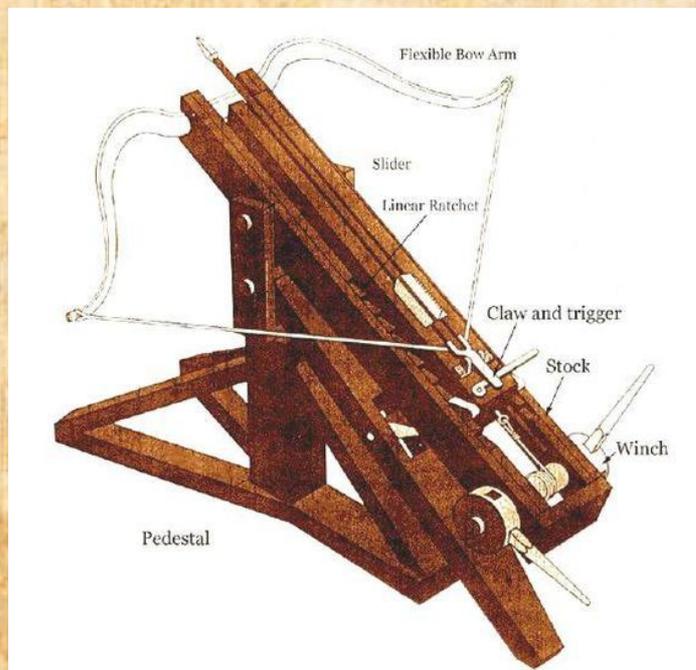
Fabriquer des petites balistes demande une grande connaissance, mais surtout une grande quantité de matériaux :

Baliste	
Portée	--
Dégâts	5d6
Recharge	6 Rounds
Durabilité	40 PV

## Temps de travail

Une semaine	3
5 jours	7
3 jours	10
<b>Portée</b>	
50 m	3
100 m	4
200 m	7
300 m	10
<b>Ajouts (plusieurs possibles)</b>	
Solidité (+10 PV)	2
Portée supplémentaire (+50m)	2
Grande portée (+150m)	5
Rechargement plus rapide (-1 round)	5
Roues mobiles	10

## Composants



Bois x 30	Plaque d'acier x 5
Résine x15	Engrenages x6
Huile x10	Manches x4
Corde tissée 20m	Lingots d'acier x3
<b>Munition à l'unité (SD 16)</b>	
Manches x4	Acier x2
Résine x3	Cuir x2
<b>En option :</b>	Corde de 100 m minimum
<b>Ajouts</b>	
<b>Solidité</b>	Bois x4
<b>Portée</b>	Corde x2-4, engrenages x2-4
<b>Rechargement</b>	Engrenages x 4
<b>Roues mobiles</b>	Bois x10

