

Les secrets de la septième mer

Palette de brutes

Type (N)				Toucher Dégats		Toucher Dégats		Armes	Autres avantages
	NM	Passive	Actions	CaC	CaC	Dist	Dist		
Serviteur	1	5	1	N g 1	3	--	--	Arme improvisée	
Mendiant	1	5	1	N g 1	3	--	--	Arme improvisée	Nocturne
Paysan	1	5	1	N g 1	9	N g 1	1	Fourche / Pierre	
Mousse	1	5	1	N+1 g 1	6	--	--	Couteau	Couteau : 1
Conscrit	2	10	2	N g 2	6	--	--	Epée	
Marin	2	10	2	N g 2	6	N g 2	3	Epée / Lancer	Reflexe
Brigands	2	10	2	N g 2	6	N g 2	9	Epée / Arbalète	Nocturne
Pirate	2	10	2	N g 2	6	N g 2	3	Epée / Lancer	Intimidant
Soldat	3	15	3	N g 3	6	N g 3	15	Epée / pistolet	
Mercenaire	3	15	3	N g 3	9	--	--	Arme lourde	
Vétéran	3	15	3	N+1 g 3	6	N+1 g 3	15	Epée / pistolet	Volonté, Habile, Escrime : 1
Garde d'élite	3	15	3	N+1 g 4	6	N+1 g 4	15	Epée / pistolet	Dextre, Habile
Mousquetaire	3	15	4	N+1 g 3	6	N+1 g 3	15	Epée / Mousquet	Volonté, Rapide, Escrime : 1, Arme à feu : 1
Garde soleil	4	20	5	N g 4	6	N g 4	15	Epée / Mousquet	Incorruptibles, Rapide
Garde de Sandoval	3	15	3	N+2 g 4	6	--	--	Epée	Incorruptibles, Dextre, Escrime : 1
Garde inquisiteur	3	15	3	N+1 g 3	12	N g 3	15	Arme d'hast / Pistolet	Reflexe, Arme d'hast : 1
Garde de Salomon	3	18	3	N+1 g 4	6	--	--	Epée / pavois	Volonté, Garde du corps, Dextre
Chevalier d'Elaine	3	15	3	N+1 g 4	6	N+1 g 4	6	Epée / Arc	Honorable, Dextre, Relance
Fiannas	3	15	3	N g 3	9	--	--	Hache	Incorruptibles, Relance
Black guard	3	15	3	N g 3	12	--	--	Claymore	Puissant, Relance
Billet du seigneur	3	15	3	N g 3	6	N g 3	3	Epée / Lancer	Nocturne, Reflexe, Habile, Fourbe
Garde de Salomon	3	18	3	N g 3	6	--	--	Epée / pavois	Volonté, Garde du corps, Nocturne, Fourbe
Galopin	3	15	3	N g 3	3	N g 3	6	Couteau / Fronde	Habile
Garde de fer	4	15	3	N+1 g 4	9	N g 4	6	Arme lourde / Arbalète	Incorruptibles, En armure, Arme lourde : 1
Guerrier Vesten	3	15	3	N+1 g 3	12	N g 3	6	Hache / Lancer	Puissant, Arme lourde : 1
Faucon Vesten	3	15	3	N g 3	12	--	--	Hache	Puissant, Intimidant
Setlet	3	15	3	N g 3	9	Ng3	3	Hache/Lancer	Volonté, Intimidant, Guet apens
Lancier Nuka	2	10	2	N g 2	12	N g 2	9	Lance	Puissant, Réflexe
Profond	2	10	3	N g 2	3	--	--	Griffes	Intimidant, Rapide, Dextre (dans l'eau)
Kobold	3	15	3	N g 3	3	--	--	Griffes	Habile, Guet apens
Squelette	2	10	2	N g 2	6	--	--	Sabre	Passive à distance : +10
Chien	2	10	3	N g 2	3	--	--	Crocs	Nocturne, Rapide

Nocturne	Entraînement nocturne (Partielle 0 au lieu de -1g0 et Totale -1g0 au lieu de -3g0)
Reflexe	Relance un dé d'action
Habile	Lance minimum 3 dés, les dégats sont réduit de 2 par brute manquante à 3 et augmenté de 1 par brute au dessus de 3
En armure	Nécessite 2 touches pour finir la brute, -1 action, Passive : -5
Puissant	Augmente de 3 les dégats au CaC
Fourbe	A la place des dégats, aveugle sa cible donnant -1g0
Dextre	+1g1 aux toucher
Rapide	+1 action
Relance	Permet de relancer n'improte quel jet pendant la scène
Garde du corps	Donne +3 à la passive avec un bouclier et permet de subir la blessure à la place du personnage protégé
Guet apens	Peut surprendre sur son terrain (Guet apens 4gNM)
Honorable	ND du système de répatie augmenté de 5, ne prend jamais par surprise ni ne frappe des adversaires au sol
Volonté	ND du système de répatie augmenté de 5
Incorruptible	Immunisé aux tentatives de corruption et aux effets du système de répatie
Intimidant	Donne 1 action gratuite pour intimider au 1° tour de combat (dé d'action spécial)