

# Sigismond de Clermond-Tonnerre

Chronique : Demons of the Caribbean  
 Concept : Capitaine séducteur

Nature :  
 Attitude :

Maison :  
 Visage :

Lammasu  
 Adad

## Attributs

Physique		Social		Mental	
Force	●●●○○○○	Charisme	●●●○○○○	Perception	●●○○○○○
Dextérité	●●○○○○○	Manipulation Pers.	●●●●○○○	Intelligence	●●○○○○○
Vigueur	●●●○○○○	Apparence	●●●○○○○	Astuce	●●○○○○○

## Capacités

Talents		Compétences		Connaissances	
Bagarre	○○○○○○○	Animaux	○○○○○○○	Alphabétisation	●●○○○○○
Commandement	●●●○○○○	Arme : Rapière	●●○○○○○	Droit	○○○○○○○
Conscience	○○○○○○○	Arme : Pistolet	●○○○○○○○	Finances	●○○○○○○○
Empathie	●●○○○○○	Artisanat	○○○○○○○	Investigation	○○○○○○○
Esquive	○○○○○○○	Equitation	●○○○○○○○	Linguistique	○○○○○○○
Expression	●○○○○○○○	Escrime	●●○○○○○	Maintenance	○○○○○○○
Intimidation	●○○○○○○○	Etiquette	●○○○○○○○	Médecine	●○○○○○○○
Intuition	●●○○○○○	Furtivité	●○○○○○○○	Occultisme	●○○○○○○○
Sports	●●○○○○○	Herboristerie	○○○○○○○	Politique	●○○○○○○○
Subterfuge	○○○○○○○	Représentations	●○○○○○○○	Religion	○○○○○○○
Vigilance	●●○○○○○	Survie	●●○○○○○	Sciences	○○○○○○○

## Avantages

Historique		Historique		Vertus	
Eminence	○○○○○○○	Ressources	●○○○○○○○	Conscience	●○○○○○○○
Héritage	●○○○○○○○	Pactes	●○○○○○○○	Conviction	●●●○○○○
Parangon	●●○○○○○	_____	○○○○○○○	Courage	●●●○○○○

### Autres Traits

Larcins	○○○○○○○
Manœuvres	○○○○○○○
Arme : Canon	○○○○○○○
Arme :	○○○○○○○
Arme :	○○○○○○○
Navigation	●●○○○○○
Cartographie	○○○○○○○
Art. : Menuiserie	○○○○○○○
Art. : Calfatage	○○○○○○○
Art. : Voilerie	○○○○○○○

### Volonté

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

### Foi

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□  
 □□□□□□□□□□

### Tourment

●●●●●●●○○○  
 ☒☒☒□□□□□□□□

### Expérience

### Santé

Contusion		<input type="checkbox"/>
Blessure légère	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure moyenne	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure grave	-2	<input type="checkbox"/>
Handicap	-2	<input type="checkbox"/>
Infirmité	-5	<input type="checkbox"/>
Invalidité		<input type="checkbox"/>

Conn. nautiques	●●○○○○○
Conn. navires	○○○○○○○
Méd. : Chirurgie	○○○○○○○
Sci. : Balistique	○○○○○○○
Sci. : Géographie	○○○○○○○
Sci. : Hydrographie	●●○○○○○
Sci. : Ing. navale	○○○○○○○
Signalisation	○○○○○○○

### Sciences

Fondamentaux	●●○○○○
Humanité	●●○○○○
Désir	●●●○○○
Tempêtes	●●●●○○
Transfiguration	●○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○

## Description

Nom céleste	Sheol
Age	
Age apparent	
Date de naissance	
Date de possession	
Cheveux	
Yeux	
Type	Blanc
Nationalité	Française
Taille	
Poids	
Sexe	Masculin

## Forme apocalyptique

Nom	Description
Sens du climat	peut sentir les changements climatiques dans un rayon de 16 km par point de <i>Foi</i>
Immunité à l'électricité	Immunisé aux dommages provoqués par l'électricité
Initiative améliorée	+2 à l'initiative
Toucher électrique	1 nv de blessure assommante / point de <i>Foi</i> , par contact, une fois par scène

<i>Tourment</i>	
<i>Crocs</i>	<i>Crocs qui occasionnent Force + 2 de dommages aggravés</i>
<i>Épines</i>	<i>Le dos et les avant-bras du déchu sont couverts de pointes acérées qui ajoutent un niveau de blessure aggravée aux attaques à main nue du déchu.</i>
<i>Peau de requin</i>	<i>La peau du déchu est composée d'une masse ondoyante de chair, procurant 4 dés pour absorber les dégâts assommants, létaux et aggravés.</i>
<i>Nuage d'encre</i>	<i>Le déchu peut expulser un nuage d'encre noire qui aveugle ses adversaires. Toute personne située à moins de 30 cm par point de <i>Foi</i> est aveuglée pour un tour par point de <i>Tourment</i>.</i>

## Atouts - Handicaps

Atout	Coût	Handicap	Coût