

Personnage

Nom : _____
 Titre : _____
 Profession : _____
 Poste à bord : _____
 Peuple et pays d'origine : _____
 Origines sociales : _____
 Jeunesse : _____
 Religion : _____
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____
 Description physique : _____

Adresse

Expression

Force

Perception

Pouvoir

Résistance

Charisme

Adaptabilité

Érudition

Compétences de connaissances

Balistique • (CC)

Cartographie •

Commerce

Connaissance spécialisée :

- Droit •
- Géographie
- Histoire
- _____
- _____

Herboristerie •

Ingénierie navale •

Intendance •

Lire/Ecrire •

Médecine •

Religion

- _____
- _____

Sciences •

Tactique (CC)

Caractéristiques secondaires

Chance _____ Initiative _____

Nombre d'Actions/Tr _____

Valeur de métier, _____
 (_____ + _____) / 2 = _____

Valeurs de commandement :

- Capitaine : (Cha + Eru) / 2 = _____
- Second : (Ada + Exp) / 2 = _____
- Canonnier : (Per + Exp) / 2 = _____
- Quartier-maître : (Cha + Per) / 2 = _____
- Maître d'équipage : (Adr + Exp) / 2 = _____
- Maître canonnier : (Per + For) / 2 = _____

Modificateur de dégâts :

- Force (MDFor) _____
- Adresse (MDAdr) _____

Compétences sociales

Comédie

Connaissance des colons/indigène :

- _____
- _____
- _____

Connaissance des marins :

- _____
- _____
- _____

Empathie (CC)

Enseignement (CC)

Etiquette •

Intimidation (CC)

Jeu

Langues étrangères :

- _____
- _____
- _____

Meneur d'hommes (CC)

Persuasion (CC)

Politique •

Séduction

Art •

- _____
- _____

Artillerie :

- Pointage de pièces (CC)
- Recharge de pièces (CC)

Artisanat :

- Calfatage •
- Charpenterie •
- Voilerie •
- Cuisine
- _____
- _____

Chasse

Chirurgie •

Dressage

Premiers soins

Compétences maritimes

Connaissances nautiques • (CC)

Connaissance des navires

Connaissance de la signalisation •

Hydrographie • (CC)

Navigation •

Pêche

Pratique nautique (CC)

Timonerie (CC)

Compétences physiques

Acrobaties/Escalade

Athlétisme

Discretion (CC)

Equitation

Larcins •

Natation

Survie •

Vigilance (CC)

Compétences de combat

Armes blanches :

- _____
- _____
- _____
- _____

Armes à feu (• Ind./Afr.) :

- Mousquet
- Pistolet
- Grenade

Armes de jet/trait :

- _____
- _____

Combat à mains nues

Escrime • □□□□□

Esquive

FICHE D'ARCANES

PRÊTRE

Nom : _____

Religion : _____

Communion Possession

Faveurs : _____

Religion (*Eru*) (_____)

Objet de pouvoir (*Cha*)

PÉCHÉS

Septicisme, _____

SÉQUELLES DE REJET

RITES

DESCRIPTION

ACTES DE FOI

Célébration récente

DESCRIPTION

VOIE :

Illumination : _____

Rang : _____

Puissance sacrée : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

FICHE D'ARCANES

VOIE :

Illumination : _____

Rang : _____

Puissance sacrée : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

VOIE :

Illumination : _____

Rang : _____

Puissance sacrée : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

Nom : _____

(_____)

Puissance : _____

MÂTURE

**VOILURE
(Vit/Man) :**

Sous-toilé : (-2/+2) (-1/+1) Sur-toilé (GT) : (+1/-2) (+2/-4)

ÉTAT DE LA MATURE	PS	MOD	MAN	Près	Largue	VITESSE Grand lague	Vent arrière	Par jour
<input type="checkbox"/> OK	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Léger +0	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Sérieux -1	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Grave -2	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Critique -4	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Ponton -6	_____	_____	—	0	0	0	0	0 M/j

DURÉE RESTANTE DE RECHARGE

Bordée bâbord	<input type="checkbox"/>								
Bordée tribord	<input type="checkbox"/>								
Chasse	<input type="checkbox"/>								
_____	<input type="checkbox"/>								
_____	<input type="checkbox"/>								

1-6 : GRAND MÂT

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					

2-5 : ENTREPONT BÂBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					

2-5 : ENTREPONT TRIBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					

1 : POUPE

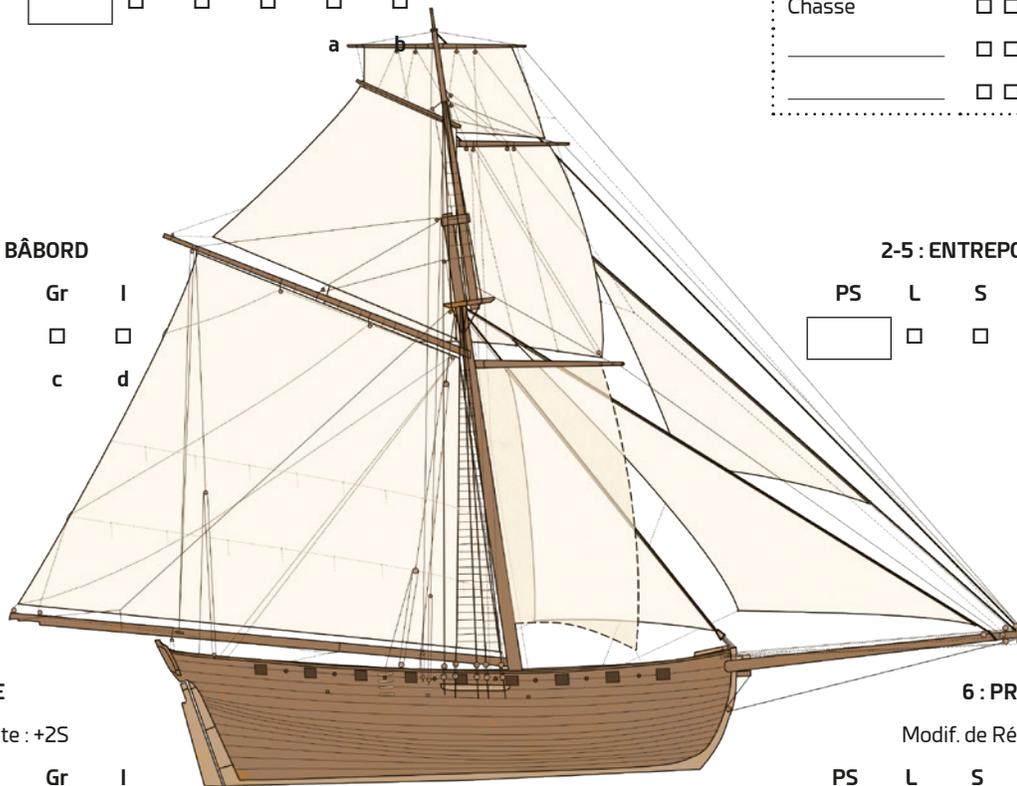
Modif. de Réussite : +2S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					

6 : PROUE

Modif. de Réussite : +1S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					



COQUE

ÉTAT DE LA LOCALISATION	PS	MALUS DE TIR	ARTILLERIE					
			BATTERIE	CALIBRE	NOMBRE	DÉGÂTS	PERTES	PORTÉE
OK	_____	+0	Bordée : boulet	}	_____	+ _____	+ _____	300 m
Léger	_____	-1	Bordée : Boulet ramé		_____	+ _____	+ _____	150 m
Sérieux	_____	-2	Bordée : Mitraille		_____	+ _____	+ _____	50 m
Grave	_____	-4	Chasse		_____	0	+ _____	400 m
Critique	_____	—	_____		_____	+ _____	+ _____	_____ m
Ravagé	_____	—	_____		_____	+ _____	+ _____	_____ m

MÂTURE

VOILURE (Vit/Man) :	Sous-toilé :	<input type="checkbox"/> (-2/+2)	<input type="checkbox"/> (-1/+1)	Sur-toilé (GT) :	<input type="checkbox"/> (+1/-2)	<input type="checkbox"/> (+2/-4)		
ÉTAT DE LA MATURE	PS	MOD	MAN	Près	Largue	VITESSE Grand lague	Vent arrière	Par jour
<input type="checkbox"/> OK	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Léger +0	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Sérieux -1	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Grave -2	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Critique -4	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Ponton -6	_____	_____	—	0	0	0	0	0 M/j

DURÉE RESTANTE DE RECHARGE

Bordée bâbord	<input type="checkbox"/>
Bordée tribord	<input type="checkbox"/>
Chasse	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

1-3 : ARTIMON

Modif. de Réussite : +2S

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				a	b

4-6 : MISAINÉ

Modif. de Réussite : +1S

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				a	b

1 : POUPE

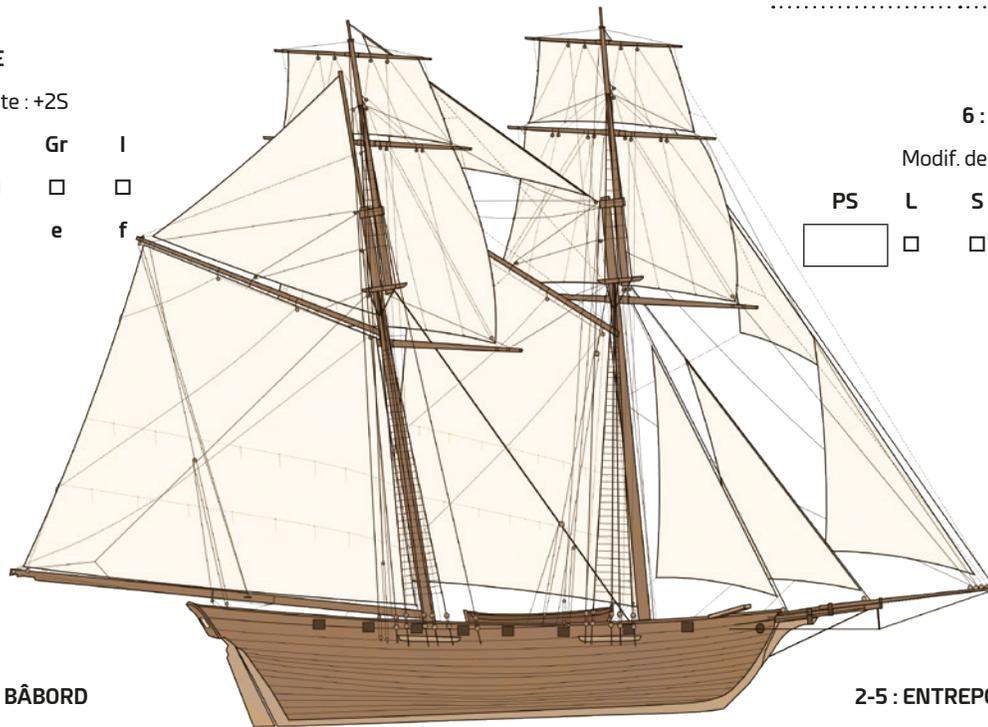
Modif. de Réussite : +2S

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				e	f

6 : PROUE

Modif. de Réussite : +1S

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				c	d



2-5 : ENTREPONT BÂBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				c	d

2-5 : ENTREPONT TRIBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
				c	d

COQUE

ÉTAT DE LA LOCALISATION	PS	MALUS DE TIR	ARTILLERIE							
			BATTERIE	CALIBRE	NOMBRE	DÉGÂTS	PERTES	PORTÉE		
Léger	_____	+0	Bordée : boulet	}	_____	+	_____	+	_____	300 m
Sérieux	_____	-1	Boulet ramé		_____	+	_____	+	_____	150 m
Grave	_____	-2	Mitraille		_____	0	+	_____	+	_____
Critique	_____	-4	Chasse	_____	_____	+	_____	+	_____	400 m
Ravagé	_____	—	_____	_____	_____	+	_____	+	_____	_____ m

MÂTURE

VOILURE (Vit/Man) :

Sous-toilé : (-2/+2) (-1/+1) Sur-toilé (GT) : (+1/-2) (+2/-4)

ÉTAT DE LA MATURE	PS	MOD	MAN	Près	Largue	VITESSE Grand lague	Vent arrière	Par jour
<input type="checkbox"/> OK	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Léger +0	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Sérieux -1	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Grave -2	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Critique -4	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	M/j
<input type="checkbox"/> Ponton -6	_____	_____	—	0	0	0	0	0 M/j

1 : ARTIMON

Modif. de Réussite : +2S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				a	b

2-5 : GRAND MÂT

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				a	b

6 : MISAINÉ

Modif. de Réussite : +1S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				a	b

1 : POUPE

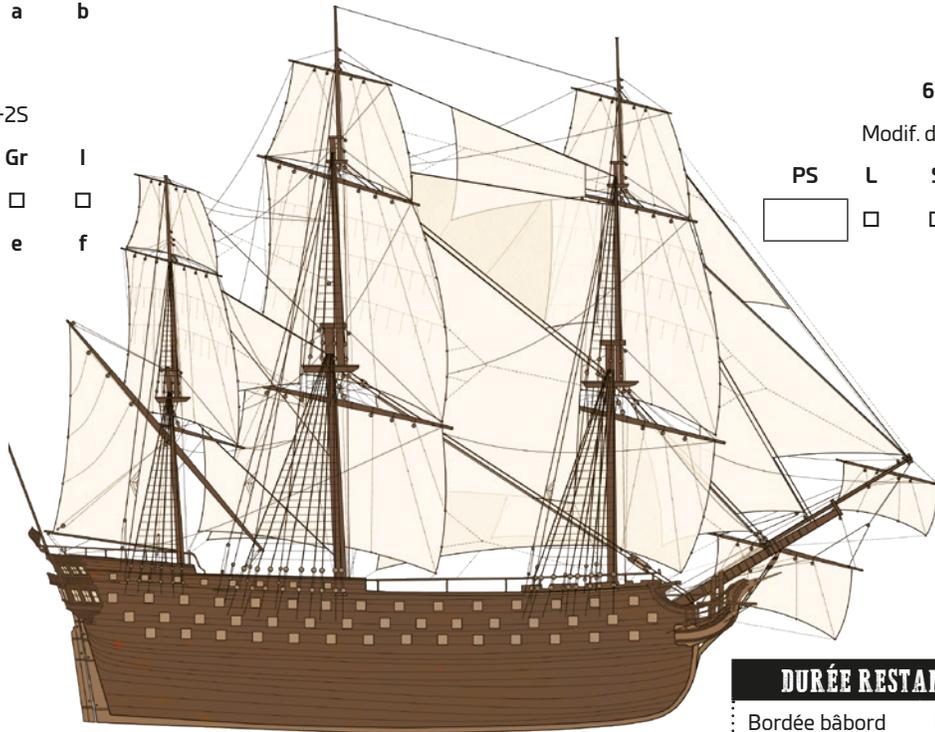
Modif. de Réussite : +2S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				e	f

6 : PROUE

Modif. de Réussite : +1S

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				c	d



2-5 : ENTREPONT BÂBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				c	d

2-5 : ENTREPONT TRIBORD

PS	L	S	G	Gr	I
<input type="checkbox"/>					
				c	d

DURÉE RESTANTE DE RECHARGE

Bordée bâbord	<input type="checkbox"/>								
Bordée tribord	<input type="checkbox"/>								
Chasse	<input type="checkbox"/>								
_____	<input type="checkbox"/>								
_____	<input type="checkbox"/>								

COQUE

ÉTAT DE LA LOCALISATION	PS	MALUS DE TIR	ARTILLERIE							
			BATTERIE	CALIBRE	NOMBRE	DÉGÂTS	PERTES	PORTÉE		
Léger	_____	+0	Bordée : boulet	}	_____	+	_____	+	_____	300 m
Sérieux	_____	-1	Boulet ramé		_____	+	_____	+	_____	150 m
Grave	_____	-2	Mitraille		_____	0	+	_____	+	_____
Critique	_____	-4	Chasse	_____	_____	+	_____	+	_____	400 m
Ravagé	_____	—	_____	_____	_____	+	_____	+	_____	_____ m

L'ÉQUIPAGE



HOMMES	NOMBRE	VALEUR
Maximum	_____	_____
Valides	_____	_____
Convalescents	_____	_____

COMMANDEMENT

POSTE	NOM	VALEUR
Capitaine	_____	_____
Second	_____	_____
Canonnier	_____	_____
Quartier-maître	_____	_____
Maître d'équipage	_____	_____
Maître canonier	_____	_____

ÉTAT GÉNÉRAL DE L'ÉQUIPAGE

Blessure	Légère (-/D6)	Sérieuse (D6/D10)	Grave (D10/D12)	Critique (D12/D20)
Malus	+0	-1	-2	-4
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES DE GROUPE

	Efficacité	Facilité	Modif. comp. Matelots	Exp.
Manoeuvre (habileté*)	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruse	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canonnade	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recharge	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tir	_____	F (_____ + _____ = _____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* pour les terriens

GESTION

		Exp.			Exp.
CAPITAINE	Commerce	___F___ <input type="checkbox"/>	CHIRURGIEN	Chirurgie	___F___ <input type="checkbox"/>
	Navigation	___F___ <input type="checkbox"/>		Médecine	___F___ <input type="checkbox"/>
PILOTE	Cartographie	___F___ <input type="checkbox"/>	QUARTIER-MAÎTRE	Herboristerie	___F___ <input type="checkbox"/>
	Hydrographie	___F___ <input type="checkbox"/>		Empathie	___F___ <input type="checkbox"/>
CALFAT	Géographie	___F___ <input type="checkbox"/>	CAMBUSIER/COQ	Enseignement	___F___ <input type="checkbox"/>
	Calfatage	___F___ <input type="checkbox"/>		Persuasion	___F___ <input type="checkbox"/>
CHARPENTIER	Conn. navires	___F___ <input type="checkbox"/>	GRENADIER	Cuisine	___F___ <input type="checkbox"/>
	Ing. navale	___F___ <input type="checkbox"/>		Intendance	___F___ <input type="checkbox"/>
	Charpenterie	___F___ <input type="checkbox"/>		Grenade	___F___ <input type="checkbox"/>
VOILIER	Conn. navires	___F___ <input type="checkbox"/>	VIGIE	Mousquet	___F___ <input type="checkbox"/>
	Ing. navale	___F___ <input type="checkbox"/>		Mousquet	___F___ <input type="checkbox"/>
	Voilerie	___F___ <input type="checkbox"/>		Vigilance	___F___ <input type="checkbox"/>

MANOEUVRE		Comp.	Valeur		
CAPITAINE	Hydrographie	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
SECOND	Connaissances nautiques	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Pratique nautique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
QUARTIER-MAÎTRE	Timonerie	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		

HABILETÉ (TERRIENS)		Comp.	Valeur		
CHEF	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		

COMBAT/TIR		Comp.	Valeur		
CAPITAINE	} Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
	Tactique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
SECOND	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
CANONNIER	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		

CANONNADE		Comp.	Valeur		
CAPITAINE	Balistique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
SECOND	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Balistique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
MAÎTRE CANONNIER	Pointage de pièces	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		

RECHARGE		Comp.	Valeur		
CANONNIER	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
MAÎTRE CANONNIER	Recharge de pièces	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Intimidation	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
QUARTIER-MAÎTRE	Connaissances nautiques	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		

RUSE		Comp.	Valeur		
CAPITAINE	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
SECOND	Tactique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
CANONNIER	Vigilance	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
QUARTIER-MAÎTRE	Duscrétion	_____	_____	<input type="checkbox"/>	
			/4		
		= _____	= _____		