

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom



(1) Composantes

○ CORPS	
♥ CŒUR	
* ESPRIT	

(3 à 6) Total : 13

(2) Moyens

◁ PERCEPTION	
⇒ ACTION	
🛡️ RÉSISTANCE	

(1 à 4) Total : 8

(3) Talents

MÉTIER (+1)	Pirate -
TALENT (+1)	
TALENT (+1)	
APTITUDE (0)	
APTITUDE (0)	

(4) Cibles

🌿 NATURE	
👤 HUMAIN	
🔧 ARTIFICIEL	
★ SURNATUREL	

(-1 à +1) Total : 0

(5) Énergies - Potentiels

👊 PUISSANCE *	
⚡ RAPIDITÉ *	
🎯 PRÉCISION *	
🦸 HÉROÏSME **	
🧛 VAUDOÛ **	

Total des Énergies : 4
* Base : 0 à 2. **: / ou 1

États - Réserve d'Énergie

PV	<input type="checkbox"/>	PA						
PS	<input type="checkbox"/>							
EP	<input type="checkbox"/>							

TALENTS DE PIRATE	AUTRES
Arme blanche : - Armes à feu Bagarre Histoire des pirates Langue du navire	

ÉQUIPEMENT


 Histoire/Description

FEUILLE DÉTAILLÉE

Nom

(1) Composantes

○ CORPS	
♥ CŒUR	
* ESPRIT	

(3 à 6) Total : 13

(2) Moyens

◀ PERCEPTION	
▶ ACTION	
🛡️ RÉSISTANCE	

(1 à 4) Total : 8

États - Réserve d'Énergie

PV	<input type="checkbox"/>					
PS	<input type="checkbox"/>					
EP	<input type="checkbox"/>					

(4) Cibles

🌿 NATURE	
👤 HUMAIN	
🔧 ARTIFICIEL	
★ SURNATUREL	

(-1 à +1) Total : 0

(5) Énergies - Potentiels

👊 PUISSANCE *	
⚡ RAPIDITÉ *	
🎯 PRÉCISION *	
🦸 HÉROÏSME **	
👤 VAUDOU **	

Total des Énergies : 4
* Base : 0 à 2. ** : / ou 1

CAPITAINE VAUDOU

Histoire/Description



GAD OU WANGA/ÉQUIPEMENT/AUTRES



(3) Talents

X		-4		-2		0	
Architecture		<u>Armes à feu</u>		<u>Arme blanche :</u>		Athlétisme	
<u>Artillerie</u>		<u>Art de la guerre</u>				<u>Bagarre</u>	
Astronomie		<u>Cartographie</u>		Bricolage		<u>Commerce</u>	
Ésotérisme		<u>Charpenterie</u>		Comédie (déguisement)		Cuisine	
Falsification		Équitation		<u>Commandement</u>		Dessin	
<u>Langue étrangère</u>		Étiquette		Escalade		Discours	
Lire sur les lèvres		Histoire		<u>Histoire des pirates</u>		Discretion	
Lire et écrire		Musique (chant, danse, instrument)		<u>Langue du navire</u>		Observation	
Mathématiques		Natation		Premiers soins		5 Talents pirates (soulignés) à +1. Plus 1 autre Talent à +1, pirate ou pas. Et 4 Talents quelconques à 0.	
Médecine		Nature (faune et flore)		<u>Survie</u> (pêche, chasse, pistage, orientation)			
<u>Navigation</u>		Pratiques vaudoues 🧙		Vol à la tire			
Serrurerie		<u>Voilerie</u>					

PA

FEUILLE DÉCOUVERTE

Nom



Histoire/Description

(1) Composantes

<input type="radio"/> CORPS	
<input type="radio"/> CŒUR	
<input type="radio"/> ESPRIT	

(3 à 6) Total : 13

(2) Moyens

<input type="radio"/> PERCEPTION	
<input type="radio"/> ACTION	
<input type="radio"/> RÉSISTANCE	

(1 à 4) Total : 8

(3) Talents

MÉTIER (+1)	Pirate -
TALENT (+1)	
TALENT (+1)	

APTITUDE (0)	
APTITUDE (0)	

États - Réserve d'Énergie

PV	<input type="checkbox"/>				
PS	<input type="checkbox"/>				
EP	<input type="checkbox"/>				

HÉROÏSME	<input type="checkbox"/>	(0 ou /) - Total : 1	VAUDOÛ	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	----------------------	--------	--------------------------

GAD OU WANGA/ÉQUIPEMENT/AUTRES
<div style="border: 1px solid black; height: 100px;"></div>

EXEMPLES DE COMBINAISON COMPOSANTE + MOYEN

	Perception	Action	Résistance
Corps	Les cinq sens ; tâches de précision, d'équilibre.	Actions physiques, agilité ; surmonter la faim, les blessures...	Résister aux agressions physiques, à la maladie.
Cœur	Psychologie, 6° sens, empathie.	Convaincre, se faire aimer, vouloir ou réaliser un miracle, agir instinctivement.	Protéger par la foi, rester serein, se protéger instinctivement.
Esprit	Comprendre, se souvenir ; remarquer des indices, un illogisme.	Analyser, raisonner, se raisonner, apprendre, résoudre, inventer.	Rester logique, sain d'esprit.

Note. Ce tableau n'est qu'indicatif et ne doit pas limiter la créativité des joueurs. Par exemple, un personnage qui veut obtenir un renseignement d'un autre personnage peut utiliser ses muscles (Corps + Action) pour l'impressionner, ses sentiments (Cœur + Action) pour le séduire ou le convaincre, son intellect (Esprit + Action) pour le bernier ou l'embrouiller, voire son analyse (Esprit + Perception) pour déduire ce qu'il en est. Il est normal qu'un joueur tire le meilleur des capacités de son personnage, mais il doit expliquer la façon dont il le fait. La meneuse de jeu peut le refuser si elle juge que ce n'est pas cohérent.

RÉSUMÉ DE L'UTILISATION DES ÉNERGIES

Activer une Énergie

Dépenser avant l'action ou les actions :

- 1 PS : une action courte
- 1 EP : une séquence ou une action longue

Réussites critiques

- Tout le temps, résultat du lancer = 2
- Si Talent ou Métier, résultat du lancer = 2 ou 3

Conséquence : ajouter 1d à la MR

Héroïsme

Possibilité de relancer 1d, garder le 2° lancer
Si réussite avant la relance : rajouter 1d à la MR

Énergie vaoudou

Dépenser 1 PV, 1 PS ou 1 EP

- Appeler un loa (EP ou PV)
- Déclencher un wanga (PS, PV ou EP)