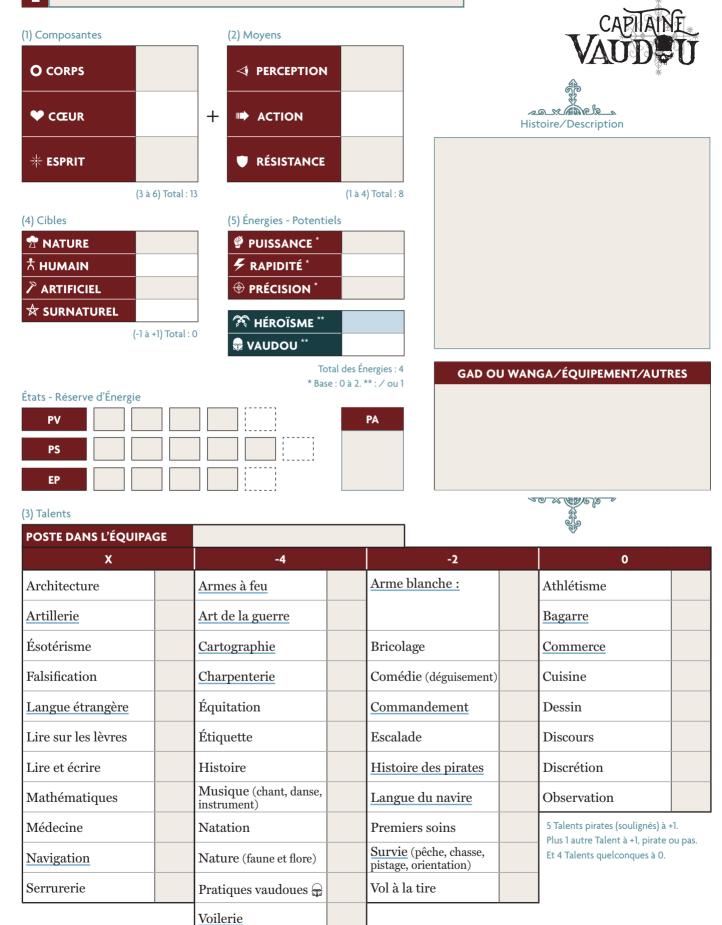
(1) Composantes	(2) Moyens	
O CORPS	✓ PERCEP	TION
♥ CŒUR	+	1
* ESPRIT	♥ RÉSISTA	ANCE
(3 à 6) Tota	: 13	(1 à 4) Total :
(3) Talents		
MÉTIER (+1) Pirate -		
TALENT (+1) TALENT (+1)		
APTITUDE (0)		
APTITUDE (0)		
(4) Cibles	(5) Énergies - P	otentiels
↑ NATURE	PUISSAN	
† HUMAIN	# RAPIDIT	
✓ ARTIFICIEL ★ SURNATUREL	⊕ PRÉCISIC	
(-1 à +1) Tota	HÉROÏS	
	R VAUDOU	Total des Énergies :
États - Réserve d'Énergie		* Base : 0 à 2. ** : / ou
PV PV		PA
PS		,
		1
EP		
TALENTS DE PIRATE AUTR	ES	
Arme blanche :		
Armes à feu		
Bagarre Histoire des pirates		
Langue du navire		
ÉQUIPEMENT		

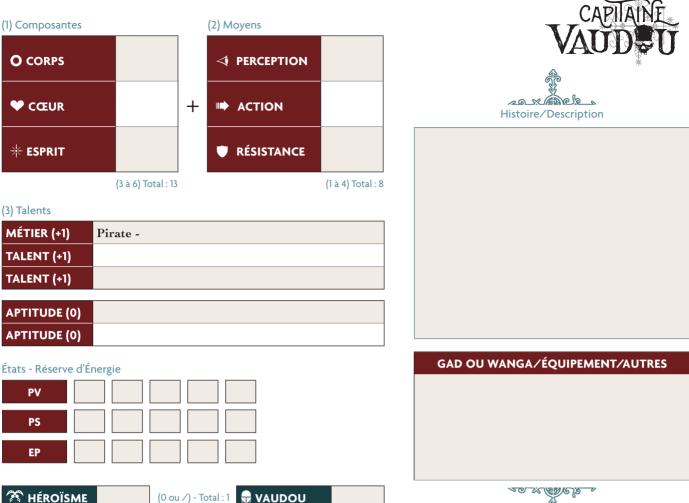


Histoire/Description				
20 x 123 6 12 0				

FEUILLE DÉTAILLÉE



FEUILLE DÉCOUVERTE



EXEMPLES DE COMBINAISON COMPOSANTE + MOYEN

	Perception	Action	Résistance
O 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 + Action + Action + Action + Perception + Action + Perception + Action + Perception + Percept

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 2º lancer Si réussite avant la relance : rajouter 1d à la MR

£ Énergie vaudoue

Dépenser 1PV, 1 PS ou 1 EP

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