



NOM

(1) Composantes

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

(3 à 6) Total : 13

(2) Moyens

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

(1 à 4) Total : 8

(3) Talents

MÉTIER (+1)	Pirate -
TALENT (+1)	<input type="text"/>
TALENT (+1)	<input type="text"/>
APTITUDE (0)	<input type="text"/>
APTITUDE (0)	<input type="text"/>

(4) Cibles

NATURE	<input type="text"/>
HUMAIN	<input type="text"/>
ARTIFICIEL	<input type="text"/>
SURNATUREL	<input type="text"/>

(-1 à +1) Total : 0

(5) Énergies - Potentiels

PUISSANCE *	<input type="text"/>
RAPIDITÉ *	<input type="text"/>
PRÉCISION *	<input type="text"/>
HÉROÏSME **	<input type="text"/>
VAUDOU **	<input type="text"/>

Total des Énergies : 4

* Base : 0 à 2. **: / ou 1

États - Réserve d'Énergie

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

TALENTS DE PIRATE	AUTRES
Arme blanche : - Armes à feu Bagarre Histoire des pirates Langue du navire	<input type="text"/>

ÉQUIPEMENT
<input type="text"/>



Histoire/Description



NOM

FEUILLE DÉTAILLÉE



Histoire/Description

(1) Composantes

CORPS	
CŒUR	
ESPRIT	

(3 à 6) Total : 13

(2) Moyens

PERCEPTION	
ACTION	
RÉSISTANCE	

(1 à 4) Total : 8

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

GAD OU WANGA/ÉQUIPEMENT/AUTRES

(3) Talents

POSTE DANS L'ÉQUIPAGE							
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>	
Ésotérisme		<u>Cartographie</u>		Bricolage		<u>Commerce</u>	
Falsification		<u>Charpenterie</u>		Comédie (déguisement)		Cuisine	
<u>Langue étrangère</u>		Équitation		<u>Commandement</u>		Dessin	
Lire sur les lèvres		Étiquette		Escalade		Discours	
Lire et écrire		Histoire		<u>Histoire des pirates</u>		Discrétion	
Mathématiques		Musique (chant, danse, instrument)		<u>Langue du navire</u>		Observation	
Médecine		Natation		Premiers soins		5 Talents pirates (soulignés) à +1. Plus 1 autre Talent à +1, pirate ou pas. Et 4 Talents quelconques à 0.	
<u>Navigation</u>		Nature (faune et flore)		<u>Survie</u> (pêche, chasse, pistage, orientation)			
Serrurerie		Pratiques vaudoues		Vol à la tire			
		<u>Voilerie</u>					



NOM

FEUILLE DÉCOUVERTE



Histoire/Description

(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)	

États - Réserve d'Énergie

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

HÉROÏSME		(0 ou /) - Total : 1	VAUDOÛ	
-----------------	--	----------------------	---------------	--

GAD OU WANGA/ÉQUIPEMENT/AUTRES

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 ^e 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^e 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)