

Pirate Board

Nom

Classe

Atouts

Sorts/Prières restants
ÂME+d2/jour

RELIQUES & RITUELS

Rituels restants
ÂME+d4/jour

Points de Vie

actuels	max
---------	-----

Force

Agilité

Présence

Résistance

Âme



Armure/vêtement/chapeau

0 1 2 3
-0 -d2 -d4 -d6

Équipement

FORCE + 8 objets or ND+2
aux tests d'AGILITÉ/FORCE

THANK
BY
D-IABLE

d2 d4 d6



dom. max, relance, -d6 dégâts pour soi, réduit test de ND-4, annule crit/échec crit.



pièces de huit (argent)

RELIQUES: ÂME DR12 après usage. Échec: Étourdi/à round, relique inutilisable jusqu'à prochaine aube. Éch. Crit.: -d2 HP & relique DETRuite.
RITUELS: ÂME DR12 avant usage. Échec: INCIDENT MYSTIQUE (p. 60), inutilisable jusqu'à prochaine aube. Éch. Crit.: choix du MJ.

ORIGINES (p. 55)

DÉFAUTS MARQUANTS (p. 56)

MARQUE PHYSIQUE (p. 57)

MANIES (p. 58)

MALENCONTEUX INCIDENTS & CONSÉQUENCES (p. 59)

ARTICLES IMPORTANTS (p. 60)

Journal du Navire

Nom du vaisseau

Points de Vie

actuels max

Coque @ ① ② ③
-0 -d2 -d4 -d6

Compétence
attaque, réparation

Bordées
dégâts (arc de tir)

Petites Pièces
dégâts (360°)

Agilité

toutes voiles dehors,
virer de bord

Vitesse

cm/hex.

éperon

type de navire

Cargaison

max

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Equipage

min

max