

Personnage						
Nom		Religion		Poste à bord		Portrait
Peuple d'origine		Origines sociales		Jeunesse		Adolescence
Profession		Âge	Taille	Poids	Sexe	
( + ) / 2 =		ans	m	kg		

### Caractéristiques

ADAPTABILITÉ	ADRESSE Dégâts	CHARISME	ÉRUDITION	EXPRESSION
FORCE Dégâts	PERCEPTION	PAVILLON Noir		POUVOIR Chance
RÉSISTANCE				

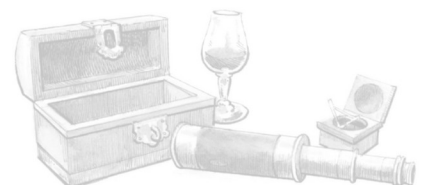
### Compétences

Compétences de combat			Compétences de connaissances			Compétences maritimes			
Distance	Arc	D <input type="checkbox"/> PE	Balistique •	D <input type="checkbox"/> PE	Connaissance nautiques •	D <input type="checkbox"/> PE			
	Grenade (européen = •)	D <input type="checkbox"/> PE	Cartographie •	D <input type="checkbox"/> PE	Connaissance des navires	D <input type="checkbox"/> PE			
	Javelot & harpon	D <input type="checkbox"/> PE	Commerce	D <input type="checkbox"/> PE	Con. de la signalisation •	D <input type="checkbox"/> PE			
	Mousquet (européen = •)	D <input type="checkbox"/> PE	C. spécialisée	Droit •	D <input type="checkbox"/> PE	Hydrographie •	D <input type="checkbox"/> PE		
	Pistolet (européen = •)	D <input type="checkbox"/> PE		Géographie	D <input type="checkbox"/> PE	Navigation •	D <input type="checkbox"/> PE		
	Sarbacane	D <input type="checkbox"/> PE		Histoire	D <input type="checkbox"/> PE	Pêche	D <input type="checkbox"/> PE		
	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE	Pratique nautique	D <input type="checkbox"/> PE			
	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE	Timonerie	D <input type="checkbox"/> PE			
Corps à corps	Bâton & masse	D <input type="checkbox"/> PE	Herboristerie •	D <input type="checkbox"/> PE	Compétences sociales				
	Combat à mains nues	D <input type="checkbox"/> PE	Ingénierie •	D <input type="checkbox"/> PE					
	Dague	D <input type="checkbox"/> PE	Intendance •	D <input type="checkbox"/> PE	Connaissance du peuple	Comédie	D <input type="checkbox"/> PE		
	Épée en bois (caraïbe)	D <input type="checkbox"/> PE	Lire & écrire •	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE		
	Fouet	D <input type="checkbox"/> PE	Médecine •	D <input type="checkbox"/> PE	Connaissance des marins		D <input type="checkbox"/> PE		
	Hache	D <input type="checkbox"/> PE	Religion			D <input type="checkbox"/> PE		D <input type="checkbox"/> PE	
	Pique & baïonnette	D <input type="checkbox"/> PE				D <input type="checkbox"/> PE		D <input type="checkbox"/> PE	
	Rapière & épée de cour	D <input type="checkbox"/> PE		D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE		
Sabre	D <input type="checkbox"/> PE	Sciences •	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE			
	D <input type="checkbox"/> PE	Tactique	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE			
Esquive	D <input type="checkbox"/> PE	Compétences physiques			Empathie	D <input type="checkbox"/> PE			
Compétences techniques			Acrobaties & escalade	D <input type="checkbox"/> PE	Enseignement	D <input type="checkbox"/> PE			
Art •		D <input type="checkbox"/> PE	Athlétisme	D <input type="checkbox"/> PE	Étiquette •	D <input type="checkbox"/> PE			
		D <input type="checkbox"/> PE	Discretion	D <input type="checkbox"/> PE	Intimidation	D <input type="checkbox"/> PE			
Artillerie	Pointage	D <input type="checkbox"/> PE	Équitation	D <input type="checkbox"/> PE	Jeu	D <input type="checkbox"/> PE			
	Recharge	D <input type="checkbox"/> PE	Larcins •	D <input type="checkbox"/> PE	Langue étrangère		D <input type="checkbox"/> PE		
Artisanat	Calfatage •	D <input type="checkbox"/> PE	Natation	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE		
	Charpenterie •	D <input type="checkbox"/> PE	Survie •	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE		
	Voilerie •	D <input type="checkbox"/> PE	Vigilance	D <input type="checkbox"/> PE			D <input type="checkbox"/> PE		
	Cuisine	D <input type="checkbox"/> PE			Meneur d'hommes	D <input type="checkbox"/> PE			
Chasse	D <input type="checkbox"/> PE	..... • : Compétence de métier (difficile à apprendre) ..... D : Niveau de la compétence (nombre de D10) <input type="checkbox"/> : Expérience pratique (si Succès ≥ Niveau) ..... PE : Points d'expérience (1 + Niveau² = +1 D)			Persuasion	D <input type="checkbox"/> PE			
Chirurgie •	D <input type="checkbox"/> PE				Politique •	D <input type="checkbox"/> PE			
Dressage	D <input type="checkbox"/> PE				Séduction	D <input type="checkbox"/> PE			
Premiers soins	D <input type="checkbox"/> PE								

### Réputation

Gloire		Infamie	
Score :	Niveau :	Score :	Niveau :
Points dépensés :	Niveaux dépensés :	Points dépensés :	Niveaux dépensés :

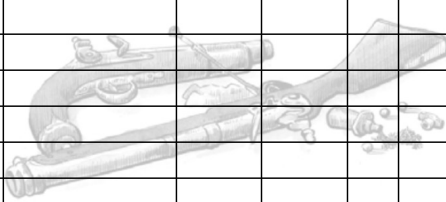
### Traits



Nombre d'actions par tour de combat :

### Armes

Nom et qualité(s) éventuelle(s)	Efficacité compétence	Facilité CARACTÉRISTIQUE	Dégâts	Allonge Portée	Rechargement Temps Munitions	Long feu	
			Succès + ...			± ...	Dé
			MD +				
			MD +				
			MD +				
			MD +				
			MD +				
			MD +				



### Possessions

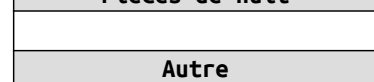


### Blessures

	Légère	Sérieuse	Grave	Critique	Coma	Mortelle
Jambe gauche						
Jambe droite						
Torse						
Bras gauche						
Bras droit						
Tête						
État général	Aucun malus	Malus de -1	Malus de -2	Malus de -4	Inconscience	Inconscience

### Fortune

Pièces de huit

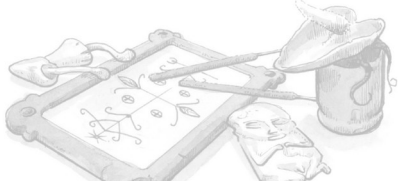


Autre



### Avantages & faiblesses

Avantages	Faiblesses
Langue maternelle :	
Statut social :	



### Escrime & arcanes

Arme & technique Voie d'illumination	Manœuvre Pouvoir surnaturel	Combinaison Puissance	Effet de la Manœuvre d'escrime Effet du Pouvoir surnaturel

