

NOM : _____

Indice de vitesse	m/tour de combat	km/h	Distance durant 8h/16h
0	8	2	16/32
1	11	3	24/48
2	14	5	40/80
3	18	6	48/96
4	22	8	64/128
5	27	9	81/162
6	33	11	88/176
7	40	12	96/192
8	50	15	120/240
9	65	20	160/320
10	80	24	192/384
11	100	30	240/480
12	130	41	328/656
13	165	51	408/816
14	220	68	544/1088
15	265	81	648/1296

Type de navire : _____

Vitesse :
Manœuvrabilité :
Puissance de feu :

Équipage, Capitaine :
Taille (mini) :
Compétence :
Habilité :
Moral :

Structure, Armure :
Niv dmg éperon :
Limite Tonnage :

Longueur :
Largeur :

Dommage, Seuil critique :
Seuil épave :
Points structure :

Dommages subits :
Blessures graves :

La **vitesse** est le déplacement maximum que peut faire un bateau, sauf si l'équipage manœuvre à la perfection. **Une caravane à pied ou un individu à pied a l'équivalent d'une vitesse de 2, une caravane avec des montures une vitesse de 3 et des cavaliers une vitesse de 4.**

La **manœuvrabilité** est l'équivalent de la vitesse de combat d'une créature vivante.

La **puissance de feu** dépend des armes à bord. De façon standard, ce sont les valeurs indiquées dans les caractéristiques. Le premier chiffre indique le niveau d'attaque, le deuxième celui des dommages.

Capitaine indique le nombre d'officier (ou équivalent) nécessaire pour diriger les manœuvres. Un capitaine doit avoir le talent ou la compétence au rang 7 minimum, un pilote le rang 8 et un second le rang 4.

La **taille** de l'équipage est celle qui permet d'éviter les ennuis. C'est le nombre de succès cumulés qu'il faut pour diriger les manœuvres, le cap du navire. Il faut que le nombre de personnes participant à la manœuvre soit au moins égal à la moitié.

Chaque personne participant à la manœuvre doit avoir le talent ou la **compétence**. Le rang indiqué représente la moyenne de l'équipage. Il faut faire un jet difficulté 4 (plus les modificateurs due à l'encombrement ou aux dommages). Suivant le succès, il peut remplacer une personne ou non. L'**Habilité** est une valeur symbolique utiliser dans les manœuvres, tout comme la puissance de feu. Le **Moral** représente le nombre de dommage que peuvent encaisser le navire et l'équipage avant de battre en retraite ou de se rendre. Ce facteur ne s'applique que pour les navires PNJ.

Armure indique le nombre de points de dommage absorbé par la structure du bâtiment avant d'encaisser des dommages.

Niv dmg éperon est le niveau de dommage de la manœuvre tactique en question.

Limite Tonnage indique le nombre de duary (l'équivalent des tonneaux chez les t'skrang, ce sont des barils de 1.2m de haut pour 90cm de diamètre, pour une capacité de 150 litres environ) que peut transporter le navire. Par tranche de 20 au-dessus de la capacité, l'indice de vitesse (ou de manœuvre) est réduit de 1.

Seuil critique est l'équivalent des blessures graves des créatures vivantes. **Chaque critique réduit l'indice de vitesse et de manœuvrabilité de 1.**

Le seuil d'épave signale le nombre de point de dommage que peut encaisser le bâtiment avant de sombrer.

Points de structure est le nombre de dommage que peut encaisser un bâtiment avant d'être totalement détruit.

Succès	Résultat (pour diff 4)	Équivalent en nombre de membre d'équipage
Moyen	4 à 6	1
Bon	7 à 9	2
Excellent	10 à 11	3
Extraordinaire	12 et plus	4

ÉQUIPAGE ET CARGAISON

Poste	Nom	Rg manœuvre / Niv Vol	Rg Réparation	Discipline, description, etc.	Salaire mensuel	État de santé
Capitaine <small>rg 7mini</small>						
Pilote <small>rg 8mini</small>						
Second <small>rg 4mini</small>						
Quartier maître						
Maître d'équipage						
Canonnier						
Maître canonnier						
Autre officier						
Autre officier						
Autre officier						
Autre officier						

Équipage total : _____ = Valide : _____ + Blessés : _____

Salaire total : _____ pa/mois

Réserve Eau : _____ Vivre : _____ Munitions : _____ Soins : _____ en équivalent jour pour tout le bâtiment.

Cargaison : _____

