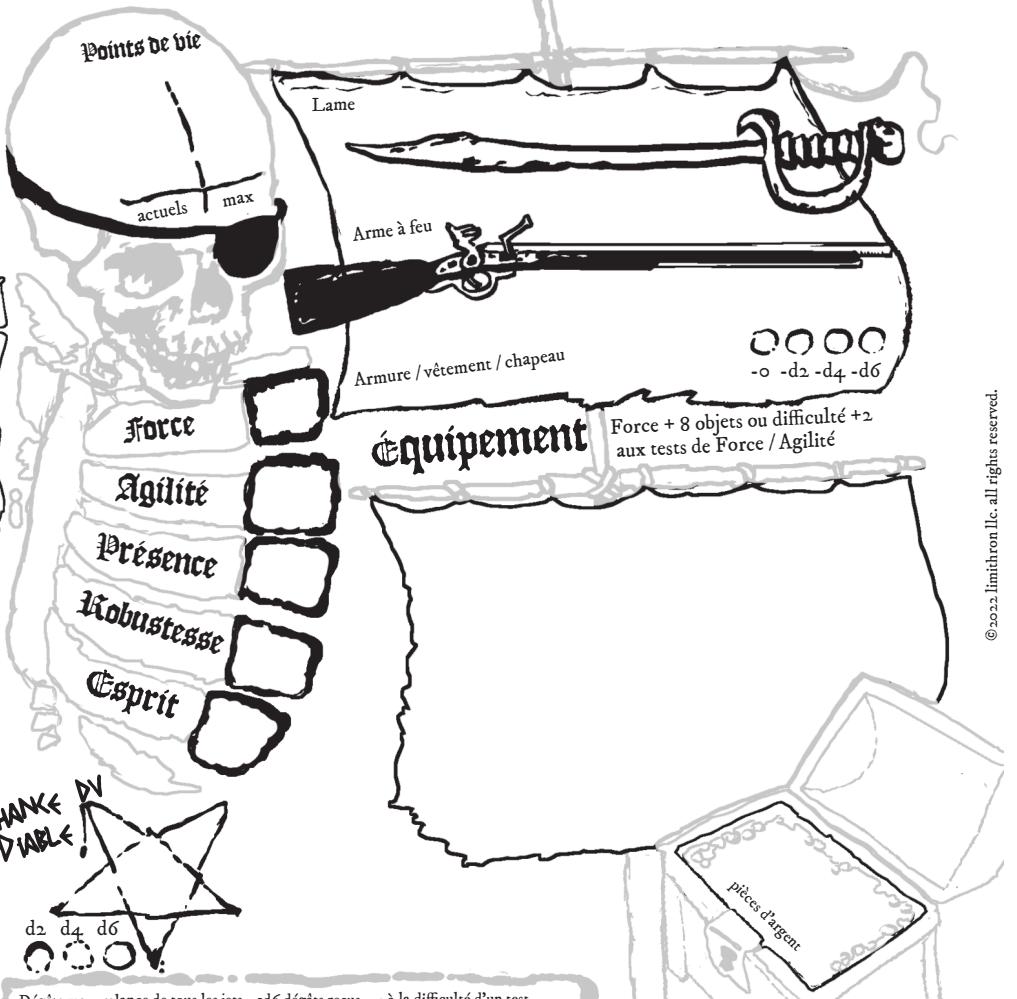


# Pirate Fort

Nom	
Classe	
Caractéristiques	
Sorts/Prières restants (esprit + d2/jour)	
Reliques & Rituels	
Rituels restants (esprit + d4/jour)	



**Reliques** : Esprit difficulté 12 après utilisation.

**Échec** : étourdi pendant 1 round, inutilisable jusqu'à l'aube.

**Échec critique** : perte de d2 PV et destruction.

**Rituels** : Esprit difficulté 12 avant utilisation.

**Échec** : incident mystique (p. 66), impossible d'utiliser ce rituel jusqu'à l'aube.

**Échec critique** : à la discréption du MJ.

Historique (pg. 55)
Défauts distinctifs (pg. 56)
Marque physique (pg. 57)
Idiosyncrasies (pg. 58)
Incidents malheureux & afflictions (pg. 59)
Objet d'importance (pg. 60)

*Journal de bord*

Historique (pg. 55)

Défauts distinctifs (pg. 56)

Marque physique (pg. 57)

Idiosyncrasies (pg. 58)

Incidents malheureux & afflictions (pg. 59)

Objet d'importance (pg. 60)

*Chants de marin* (pg. 68)

**Points de vie**

actuels max

**Coque**

-o -d2 -d4 -d6

**Compétences**  
attaque, réparation

**Bordées**  
dégâts (arc de feu)

**Armes légères**  
dégâts (360°)

**Agilité**  
grand voile,  
virement de bord

**Vitesse**  
mètres/hexagones

**équipage**

min max

**Nom du navire**

**Type de navire**

**Cargo**

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