

NAUTILUS

Aventures extraordinaires dans le monde de Jules Verne

HÉRITIERS

IDENTITÉ					
JOUEUR					
POSTE À BORD					

MEMBRES D'ÉQUIPAGE ET FONCTION

IDENTITÉ					
FONCTION					

IDENTITÉ					
FONCTION					

MEMBRES D'ÉQUIPAGE LIÉS AUX PJ

PJ					
PNJ LIÉ					
RELATION					

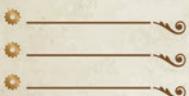
SEMAINES EN MER

(20 semaines max. sans escale à l'une des deux îles secrètes)



Escale

Améliorations apportées :



Avaries actuelles :



MANOEUVRE

Maniabilité —————

Plonger/Faire surface —————

ENDURANCE

Donner ou fuir la chasse —————

Coque —————

PUISSANCE

Éperonnage —————

DÉTECTION

Fanal —————

SANTÉ

NIVEAUX DE SANTÉ	CONSÉQUENCES ET TEMPS DE RÉPARATION
15 - 14 - 13 - 12 - 11	Pleine puissance : niveaux regagnés en 1 heure d'entretien
10 - 09 - 08 - 07 - 06	Dommages superficiels : niveaux regagnés après 6 heures de réparation
05 - 04	Avarie légère : niveaux regagnés après 12 heures de réparation
03	Avarie sérieuse : -1D cumulatif à tous les tests, vitesse ralentie (max. 75 %), 1er incident, niveau regagné après 24 heures de réparation
02	Avarie grave : +1 en Pression et 2e incident, niveau regagné après 48 heures de réparation en escale
01	Sur le point de couler : incapable d'agir, vitesse réduite (max. 50 %), 3e incident, niveau regagné après 7 jours de réparation en escale
0 ou -	Coulé : le Nautilus sombre...