



NAVIGATION - PONT / RÉPARATION DE FORTUNE

Guilde : _____ Saison : _____
 Chef de guildes : _____ Nom réel : _____
 Courriel : _____ Téléphone : _____

Navigation / Navigation en haute mer / Navire ou Flotte

Déplacement vers la haute mer ou hexagone côtier: _____
 Hexagone côtier ou mer de départ: _____
 Sceau maritime: _____

Navire	Unité garnison	Navire	Unité garnison
_____	: _____	_____	: _____
_____	: _____	_____	: _____
_____	: _____	_____	: _____
_____	: _____	_____	: _____
_____	: _____	_____	: _____

Victuaille _____ (1 par unité maritime de la garnison)

Pont de fortune

Nom de l'armée ciblée: _____ Hex côtier où le pont de fortune sera fait : _____

L'ordre Pont de fortune est une action de soutien pouvant être fait plusieurs fois sur la même armée.

Sceau maritime: _____

Coût: 50 solars: _____ 1 charpentier: _____
 2 marins: _____ 3 forgerons: _____
 5 ressources: _____ 3 ingénieurs: _____

Réparation de fortune

Navire ciblé: _____ Hex côtier ou province maritime: _____

Sceau maritime: _____

Coût: 1 ingénieur: _____

Nombre de point à réparer = _____ Max 3
 Équipement : 3 X = _____
 Ressources: 5 X = _____