



## 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 = \_\_\_\_\_