

# Le Pirate

## LE SEIGNEUR DES MERS

« La mer ne laisse pas de place aux larmes et dans la marée des batailles, la gloire et la victoire reviennent à ceux qui savent nager »

Dernière parole de Maria Cervantes à sa fille Emeraldas.



Les pirates sillonnent les mers azurées de Leak à bord de grands navires. Certains d'entre eux font partie de la grande confrérie de la Main Rouge tandis que d'autre ne vivent que pour amasser butin, sang et larmes. Ils sont redoutés juste titre et tous les marins du monde entier ont appris à se méfier du sinistre pavillon noir.

Les pirates sont présent sur toutes les mers, depuis les étendus glacées de Stormberg jusqu'aux îles verdoyantes et mystérieuses de l'Archipel de la Flibusterie. L'on ne né pas pirate, on le devient. La plupart d'entres eux ont commencés par servir de mousse à bord de respectable navire marchand avant d'embrasser une vie d'aventure et de paria en rejoignant l'équipage d'un capitaine pirate.

### Religion

Les pirates prient les dieux de l'écume, Tiamat, Soledango et Saëris.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** Cogneur. Vous êtes flamboyant, acrobate et vif comme le serpent.

**Source de pouvoir :** Martiale

**Caractéristiques principales :** Dextérité, Force et Charisme.

**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** pistolet, arquebuse, grand fusil, tromblon, dague, épée courte, épée longue, cimeterre, rapière, hache d'arme.

**Bonus en défense :** Réflexe +2

**Points de vie au niveau 1 :** 12 + valeur de Constit.

**Points de vie par niveau :** 5

**Récupération par jour :** 6 + Mod. de Constitution

**Formation de compétences :** Acrobatie

Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.

**Compétence de classe :** Acrobatie, Athlétisme, Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie, Intuition, Intimidation, Larcin, Perception.

**Aptitudes de classe :** Agile comme l'anguille, Style de combat, Défense agile, Tactique pirate.

## APTITUDE DE PIRATE

Tous les pirates partagent ces aptitudes de classe.

### AGILE COMME L'ANGUILLE

Vous pouvez, au prix d'une action mineure, annuler le marquage d'un adversaire à votre rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

### STYLE DE COMBAT

Choisissez l'un des avantages suivants :

**Escrimeur :** Lorsque vous utilisez une dague, une épée courte, ou une rapière, vous pouvez utiliser votre modificateur Dextérité au toucher à la place de votre modificateur Force pour vos attaques de base au corps à corps. De plus, si vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure du tout, vous ajoutez votre modificateur charisme à la CA contre la cible de votre Tactique de pirate jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Combattant à deux armes :** Vous gagnez le don *Combat à deux armes*, même si vous ne remplissez pas les conditions. Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts à vos attaques de corps à corps lorsque vous combattez avec deux armes. Ce bonus passe à +2 si vous utilisez des armes possédant la propriété secondaire.

**Brute :** Lorsque vous utilisez une épée longue, un cimeterre ou une hache d'arme vous gagnez un bonus au touché de +1 à toutes vos attaques



d'opportunités, lorsque vous êtes en péril, ce bonus est égal à votre modificateur charisme (minimum 1). De plus, lorsque vous touchez avec un pouvoir contenant le mot-clé Intimidant, vous pouvez ajouter votre modificateur Force aux dégâts.

**Artilleur :** Choisissez pistolet, arquebuse, tromblon ou grand fusil. Vous gagnez +1 en attaque dans l'arme de votre choix. Vous gagnez le talent *Tir lointain*, même si vous ne remplissez pas les conditions.

Certain pouvoir offre des bonus supplémentaires en fonction du style de combat (voir les pouvoirs).

## DEFENSE AGILE

Si vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure du tout, vous gagnez un bonus de +1 en CA, ce bonus passe à +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

## TACTIQUE PIRATE

Vous gagnez le pouvoir à volonté Tactique pirate.

### Tactique pirate Aptitude de Pirate

*Vous frappez là ou ça fait mal.*

**Volonté ♦ arme, martial**

**Action mineure Corps à corps ou Distance**

**Condition :** Une attaque touche durant votre tour.

**Cible :** 1 Créature

**Effet :** La cible subit des dégâts égaux à 4 + votre modificateur charisme (distance) ou force (corps à corps).

Niveau 11 : 6 + modificateur charisme ou force

Niveau 21 : 8 + modificateur charisme ou force

**Spécial :** Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

## NOUVEAU MOT-CLE

Certains pouvoirs de pirate utilisent ces nouveaux mots-clés.

**Intimidant :** Si vous êtes formé en intimidation et que vous infligez des dommages avec un pouvoir contenant ce mot-clé, la cible subit un malus de -2 en attaque jusqu'à la fin de votre tour. Les créatures immunisées à la peur ignorent cette pénalité.

**Vicieux :** Si vous êtes formé en larcin et que vous touchez une créature avec un pouvoir contenant ce mot-clé tout en bénéficiant d'un avantage de combat contre elle, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur Charisme (minimum 1).

## POUVOIRS DE PIRATE

Tous les pirates partagent ces exploits de classe.

### Exploits à volonté de Niveau 1

#### Frappe rapide Pirate Attaque 1

*« HAHA ! tu ne l'avais pas vu celle là hein ? »*

**A volonté ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Réflexe

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts. 2[A] + modificateur de dextérité dégâts au niveau 21.

#### Tir précis Pirate Attaque 1

*« Tu va aimer cette balle, crois moi »*

**A volonté ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps ou Distance**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité +2 contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité 2[A] + modificateur de dextérité au niveau 21.

#### Frappe soudaine Pirate Attaque 1

*« Houlà je m'en vais ! »*

**A volonté ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps ou Distance**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts. 2[A] + modificateur dextérité dégâts au niveau 21.

**Spécial :** vous pouvez vous décaler d'une case avant l'attaque.

#### Attaque acrobatique Pirate Attaque 1

*« Je suis ici ! »*

**A volonté ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps ou Distance**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité + modificateur de charisme dégâts.

2[A] + modificateur de dextérité + modificateur de charisme dégâts au niveau 21.

#### Attaque double Pirate Attaque 1

*« Hop main droite, hop main gauche »*

**A volonté ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps ou Distance**

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible :** Une ou deux créatures

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] dégâts par attaque 2[A] dégâts par attaque au niveau 21.

### Exploits de rencontre de Niveau 1

#### Frappe engourdissante Pirate Attaque 1

*« Et bien ? Ca ne va pas ? HAHHAH !!! »*

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

#### Coup bas Pirate Attaque 1

*« Pas les c.... pas les c.... !!! »*

**Rencontre ♦ arme, martial, vicieux**

**Action Simple Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de force et la cible se retrouve à terre.

**Brute :** Ajoutez votre modificateur force au touché.



**Double frappe** **Pirate Attaque 1**

« Humm je vais te montrer ma botte secrète, regarde bien je ne te la montrerais qu'une seule fois »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps ou Distance**

**Condition** : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main.

**Cible** : Une créature

**Attaque principale** : Dextérité contre CA

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

**Frappe et Esquive** **Pirate Attaque 1**

« Prend ça ! Et nooon je suis plus là HAAAA ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps Arme**

**Condition** : Vous devez attaquer avec une arme légère

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexe

**Réussite** : 1[A] + modificateur de dextérité, vous pouvez échanger de position avec un allié adjacent.

**Escrime** : Ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

**Exploits quotidiens de Niveau 1****Attaque vicieuse** **Pirate Attaque 1**

« Hmm ça fait mal ça non ? »

**Quotidien ♦ arme, martial, vicieux**

**Action Simple** **Corps à corps ou Distance**

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur dextérité dégâts, la cible est ralentie et subit 5 de dégâts continus. Sauvegarde annule les deux.

**Echec** : demi dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Attaque brutale** **Pirate Attaque 1**

« Prend ça ! »

**Quotidien ♦ arme, martial, Intimidante**

**Action Simple** **Corps à corps Arme**

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de force dégâts

**Mâchoire du requin** **Pirate Attaque 1**

« Tu vois cette main ? Et bien non c'était l'autre ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps Arme**

**Condition** : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main.

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite** : 2[A] + modificateur dextérité dégâts

**Echec** : demi-dégâts.

**Cible facile** **Pirate Attaque 1**

« Tu te bat là ? On dirait pas ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible est ralentie et vous confère un avantage de combat. Sauvegarde annule les deux

**Echec** : demi-dégâts et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Exploits utilitaires de Niveau 2****A l'abordage !** **Pirate Utilitaire 2**

« Regardez les trembler ! HAAAA ! Pas de quartier les gars ! A L'ABORDAGE !! »

**A volonté ♦ martial**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Pré requis** : Vous devez être formé en Athlétisme

**Effet** : Effectuer un saut en hauteur ou en longueur. Déterminez le DD du test d'Athlétisme comme si vous aviez pris de l'élan. La distance du saut peut dépasser votre VD.

**Prendre l'avantage** **Pirate Utilitaire 2**

« Je suis là »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Réaction immédiate**

**Corps à corps 1**

**Déclencheur** : Un ennemi rate son attaque de corps à corps contre vous

**Effet** : Vous faites glisser l'ennemi dans une case qui vous est adjacente et jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre prochain tour.



**Roulé-boulé** **Pirate Utilitaire 2**

« Non ! Non ! Sans moi les gars sur ce coup là »

**Rencontre ♦ martial**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Pré requis :** Vous devez être formé en Acrobatie

**Effet :** Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse de déplacement.

**A la vigie et vite !** **Pirate Utilitaire 2**

« Arrête de parler gamin et monte vigie avant que mon pied ne vienne rencontrer ton cul ! »

**A volonté ♦ martial**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Pré requis :** Vous devez être formé en Athlétisme

**Effet :** effectuez un test d'athlétisme pour escalader une surface. Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. De plus vous gagnez un bonus de +2 en Athlétisme pour monter au gréement d'un navire.

## Exploits de rencontre de Niveau 3

**Nuée de coups** **Pirate Attaque 3**

« Approche ! Vient goûter à mes cimenterres ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite :** 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque.

**Spécial :** Si vos deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur Charisme aux dégâts.

**Combattant à deux armes :** Si la première attaque touche la cible, vous gagner un bonus à l'attaque égal à votre modificateur charisme pour retoucher la même cible lors de votre seconde attaque.

**T'es là ! T'es plus là !** **Pirate Attaque 3**

« Un coup par ci, un autre par là, ça deviens presque trop facile ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Escrime :** Décalez-vous avant ou après l'attaque d'un nombre de case égal à votre modificateur de charisme.

**Mordant du fourbe** **Pirate Attaque 3**

« Et hop un œil en moins ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.

**Brute :** Ajoutez votre modificateur de force au jet pour toucher.

**Volée de plomb** **Pirate Attaque 3**

« Blam ! Blam ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Distance Arme**

**Condition :** Vous devez attaquer avec deux pistolets

**Cible :** Une ou deux créatures

**Attaque :** Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque.

**Spécial :** Si vos deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

**Artilleur :** Si la première attaque touche la cible, vous gagner un bonus à l'attaque égal à votre modificateur charisme pour retoucher la même cible lors de votre seconde attaque.

## Exploits quotidiens de Niveau 5

**Riposte** **Pirate Attaque 5**

« Droit au cœur ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts

**Spécial :** Jusqu'à la fin de la rencontre la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur dextérité chaque fois qu'elle vous attaque et vous pouvez vous décaler d'une case après chacune de ses attaques contre vous.

**Escrime :** Vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre modificateur charisme après chacune de ses attaques contre vous.

**Entaille** **Pirate Attaque 5**

« Crève créature de la ssssurfaccce ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et 5 dégât continue. Sauvegarde annule.

**Echec :** demi dégâts

**Brute :** Ajoutez votre modificateur de force aux dégâts continus.

**Brise genoux** **Pirate Attaque 5**

« Le premier qui bouge je lui explose le genou »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible se retrouve a terre. Jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible se déplace de plus de la moitié de sa VD, elle se retrouve à terre.

**Echec :** demi-dégâts et la cible ne se retrouve pas à terre.



### Tu m'auras pas ! Pirate Attaque 5

« Et non ! Je suis là ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible :** Une ou deux créatures

**Attaque :** Dextérité contre CA, deux attaques

**Spécial :** Avant ou après chacune de ces attaques, vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque. Quand une attaque touche, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci est à la fois hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Exploits utilitaires de Niveau 6

### Savoir maritime Pirate Attaque 6

« Et bien en voila un qui a oublié d'apprendre à nager HAHAAAAH !!! ... Merde c'est le capitaine ! »

**Quotidien ♦ martial**

**Action mineure** Distance 10

**Condition :** Vous devez être en mer

**Cible :** Un allié

**Effet :** Un allié effectue un test dans une compétence dans laquelle vous êtes formé et pas lui. Il bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur charisme dans cette compétence. L'allié doit être en mesure de vous voir ou de vous entendre. Cet avantage persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

### Des pirates !!! Pirate Utilitaire 6

« Des pi-pi !! Des pi-pi !!! DES PIRATES !!!! »

**Rencontre ♦ martial**

**Action mineure** Explosion 10

**Pré requis :** Vous devez être formé en Intimidation

**Cible :** Vous et vous alliés dans l'aire d'effet

**Effet :** Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique associés au Charisme.

### Evasion Pirate Utilitaire 6

« Hop ! hop ! hop ! »

**Rencontre ♦ martial**

**Action de mouvement** Personnelle

**Pré requis :** Vous devez être formé en Acrobatie

**Effet :** Vous annulez les marquages qui vous affectent, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre VD.

### Défense agile Pirate Utilitaire 6

« Et noon ! Presque ! »

**Rencontre ♦ martial**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Pré requis :** Vous devez être formé en Acrobatie

**Condition :** Vous êtes touché par une attaque qui vise contre Réflexe ou votre CA.

**Effet :** Gagnez un bonus de pouvoir de +2 en Réflexe ou en CA.

## Exploits de rencontre de Niveau 7

### Pluie d'Acier Pirate Attaque 7

« HAHA prenez ça !!! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Proximité Décharge 5

**Condition :** Vous devez attaquer avec deux pistolets

**Cible :** Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts

**Artilleur :** Vous pouvez vous décaler d'une case avant d'attaquer.

### Dans les yeux ! Pirate Attaque 7

« Ha mes yeux !! mes yeux !!! »

**Rencontre ♦ arme, martial, vicieux**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Réflexe

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tourbillon de lame Pirate Attaque 7

« Venez ! Il y en aura pour tout le monde ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Proximité Explosion 1

**Condition :** Vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps

**Cible :** Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur dextérité dégâts. Vous repoussez les cibles d'un nombre de cases égal à votre modificateur de force.

**Brute :** Les cibles repoussées se retrouve à terre.

### Passe d'arme Pirate Attaque 7

« Tu ne va rien voir arriver ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Réflexe

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -1 en CA et en Réflexe jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Escrime :** Le malus en CA et Réflexe est égal à votre modificateur charisme.

## Exploits quotidiens de Niveau 9

### Tir de mêlée Pirate Attaque 9

« Un duel à la loyal ? Ok ... BAAM !!! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Distance 1

**Condition :** Vous devez attaquer avec arme de tir

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA dégâts, cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité

**Réussite :** 4[A] + modificateur de dextérité dégâts.

**Echec :** Demi-dégâts

**Avec Panache ! Pirate Attaque 9**

« Allez vient me chercher si tu le peux ! Raté. Raté. Encore raté ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps** Arme

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Vous faites glisser la cible vers une autre case qui vous est adjacente et effectuez une attaque de Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.

**Effet** : Jusqu'à la fin de la rencontre, et tant que vous restez adjacent à la cible, vous pouvez faire glisser celle-ci de 1 case avant de l'attaquer.

**Tempête d'Acier Pirate Attaque 9**

« Houlà j'ai la tête qui tourne maintenant ... »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Distance Explosion 1**

**Condition** : Vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps

**Cible** : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque** : Dextérité contre CA, une attaque par cible

**Réussite** : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

**Echec** : Demi-dégâts.

**Plaie béante Pirate Attaque 9**

« Je vais repeindre ce pont en rouge ! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps** Arme

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, 5 dégâts continue et la cible vous offre un avantage de combat. Sauvegarde annule les deux.

**Raté** : Demi-dégâts.

**Exploits utilitaires de Niveau 10****Esquive périlleuse Pirate Utilitaire 10**

« Et meeeerde !!! »

**Quotidien ♦ martial**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : Vous êtes touché par une attaque

**Effet** : Vous ne subissez aucun dégât de l'attaque qui vient de vous toucher. Néanmoins, vous êtes étourdi et subissez un malus de -2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Dans la mêlée Pirate Utilitaire 10**

« Par les couilles de Soledango c'est quoi cette taverne ! »

**Quotidien ♦ martial, posture**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet** : Vos déplacements ne sont pas entravés par les terrains difficiles

**A l'Assaut !!! Pirate Utilitaire 10**

« PAS DE QUAAAARTIER !!! »

**Rencontre ♦ martial**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : Jusqu'à la fin de votre prochain tour votre VD augmente de 4 et vous pouvez vous décaler d'une case supplémentaire.

**Exploits de rencontre de Niveau 13****Frappe étourdissante Pirate Attaque 13**

« Hein ? Mais qu'est ce que ... »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps** Arme

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur dextérité et la cible est étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Brute** : Ajoutez votre modificateur force aux dégâts.

**Attaque déséquilibrante Pirate Attaque 13**

« Attention où tu mets les pieds mon gars HAHA !! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Corps à corps** Arme

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible se retrouve à terre et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si elle provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur Charisme à votre jet d'attaque et de dégâts et la cible se retrouve à terre.

**Perce armure Pirate Attaque 13**

« Viens ici ! J'en ai pas fini avec toi »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Distance** Arme

**Condition** : Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA. Deux attaques

**Réussite** : 1[A] + modificateur de dextérité par attaque et la cible subit un malus à sa CA égal à votre modificateur charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Combattant à deux armes** : la cible subit un malus à sa CA égal à votre modificateur charisme +2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Tir renversant Pirate Attaque 13**

« Et Bam ! Une jambe en moins »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** **Distance** Arme

**Condition** : La cible doit être d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la votre

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexe

**Réussite** : 2[A] + modificateur de dextérité et la cible se retrouve à terre.



## Exploits quotidiens de Niveau 15

### Pas de quartier ! Pirate Attaque 15

« Tu es à moi ! A MOI !!!! »

**Quotidien ♦ arme, martial, intimidante**

**Action Simple** Corps à corps ou Distance

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur dextérité dégâts

**Echec :** Demi-dégâts

**Spécial :** Si la cible est en péril, cette attaque lui inflige 5[A] + modificateur de force + modificateur de dextérité et produit un coup critique sur un 17 - 20

### Terreur des tavernes Pirate Attaque 15

« Allez venez ! Je vous prends tous en même temps bande de rufian »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Personnelle

**Effet :** Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. Tout ennemi qui a droit à une attaque d'opportunité contre vous en raison de ce déplacement doit se viser en réalité lui-même.

### Plaies sanguinolentes Pirate Attaque 15

« Un médecin ! Un médecin !! VITE !!! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Cible :** Une, deux ou trois créatures

**Attaque :** Dextérité contre CA, trois attaques

**Réussite :** 1[A] + modificateur de dextérité par attaque et 5 dégâts continus. Sauvegarde annule.

Une cible touchée deux fois subit 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.

Une cible touchée trois fois subit 15 dégâts continus. Sauvegarde annule.

**Echec :** Demi-dégâts et pas de dégâts continus

### Avalanche de coup Pirate Attaque 15

« Hahaha recule va ! Tu ne m'échappera pas »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA. Alternativement main droite puis main gauche jusqu'à qu'une attaque rate.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.

## Exploits utilitaires de Niveau 16

### Narguer Tiamat Pirate Utilitaire 16

« Hmm je me sens en vaine aujourd'hui »

**Quotidien ♦ arme**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toutes vos attaques peuvent réussir un coup critique sur un jet de 17 – 20, mais toute attaque vous visant peut aussi produire un coup critique sur un jet de 19 - 20

### Sur les mers ! Pirate Utilitaire 16

« Over the seas, our quest has begun and we will not stop with the dawn of the sun »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple** Personnelle

**Effet :** Si vous êtes sur un navire ou dans l'eau, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre prochain test d'Athlétisme ou d'Acrobatie.

### Déplacement sournois Pirate Utilitaire 16

« Surprise ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Personnelle

**Condition :** Un ennemi adjacent s'éloigne de vous

**Effet :** Vous vous décalez dans la case que l'ennemi a quittée. Vous jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Exploits de rencontre de Niveau 17

### Frappe accablante Pirate Attaque 17

« Allez défend toi ! J'ai l'impression de me battre contre ta mère ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Volonté

**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour et bénéficiez d'un bonus à toutes vos défenses égal à votre modificateur Charisme contre toutes ses attaques.

**Escrime :** Augmentez le bonus à toutes vos défenses de +2.



### Point faible Pirate Attaque 17

« Ho non ! Pas encore ... »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple** Corps à corps Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité +6 contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.

**Brute :** Ajoutez votre modificateur de force aux dégâts.



**Ricochet** **Pirate Attaque 17**

« Mais comment il a fait ?!?! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Distance** Arme

**Cible** : Une, deux ou trois créatures

**Attaque** : Dextérité contre CA, trois attaques

**Réussite** : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque.

**Artilleur** : Si vous visez trois cibles différentes, ajoutez votre modificateur charisme aux jets pour toucher.

**Eviscération** **Pirate Attaque 17**

« Hmm ça fait mal hein ? »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Distance** Arme

**Condition** : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite** : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaire et est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Combattant à deux armes** : Si les deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

## Exploits quotidiens de Niveau 19

**Feinte mortelle** **Pirate Attaque 19**

« Mais où a-t-il appris cela ? »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance**

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 5[A] + modificateur de dextérité dégâts

**Effet** : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toutes les défenses de la cible subissent un malus égal à votre modificateur charisme à toutes vos attaques.

**Maintien mineur** : L'effet persiste un tour supplémentaire.

**Coup de pied** **Pirate Attaque 19**

« Adios amigos, bonjours aux poissons de ma part »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps** Arme

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 5[A] + modificateur dextérité dégâts, vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre

**Retraite** **Pirate Attaque 19**

« Hop, hop, cherche pas ! Tu m'auras pas !! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance**

**Cible** : Une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 6[A] + modificateur de dextérité dégâts

**Effet** : Quand la cible effectue une attaque contre vous, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une interruption immédiate. Sauvegarde annule.

**Tir jumeau** **Pirate Attaque 19**

« J'ai connus un type qui arrivait à mettre deux balles dans le même trou. Hein ? Je me souviens plus de son nom, mais c'est pas grave le fait est que j'ai connus un gars qui ... »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance**

**Condition** : Vous devez attaquer une arme dans chaque main.

**Cible** : Une créature.

**Attaque** : Dextérité contre CA, deux attaques. Si la première touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au jet d'attaque de la seconde attaque.

**Réussite** : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque

**Raté** : Demi-dégât par attaque

## Exploits utilitaires de Niveau 22

**Acrobatie** **Pirate Utilitaire 22**

« Pas le lustre... PAS MON LUSTRE !!! »

**Rencontre ♦ martial**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Pré requis** : Vous devez être formé en Acrobatie

**Effet** : Vous pouvez vous décaler à hauteur du double de votre VD. Vous pouvez escalader à hauteur de votre VD. Si un ennemi vous attaque pendant que vous vous décalez, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre l'attaque en question.

**Bénédition de Soledango** **Pirate Utilitaire 22**

« Besoins d'une escorte madame ? »

**Rencontre ♦ martial**

**Interruption immédiate**

**Personnelle**

**Condition** : Vous devez faire un jet de sauvegarde

**Effet** : Vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de charisme à votre jet de sauvegarde.

**Sans pitié** **Pirate Utilitaire 22**

« HAHA ! j'ai gagné !! »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Condition** : Un ennemi est en péril

**Effet** : Vous gagnez un point d'action que vous devez utiliser lors de ce tour

## Exploits de rencontre de Niveau 23

**Opportuniste** **Pirate Attaque 23**

« Reste bien à côté de moi surtout ... ou plutôt met toi devant moi. Oui, voilà ici c'est bien »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Réaction immédiate**

**Corps à corps 1**

**Déclencheur** : Un allié inflige des dégâts à une créature qui vous est adjacente

**Cible** : La créature que votre allié blesse

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts

**Escrime** : Ajoutez votre modificateur de charisme aux dégâts



### Tir de couverture Pirate Attaque 23

« Tous à couvert !!!! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Distance Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Vigueur

**Réussite :** 4[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous poussez la cible d'un nombre de case égal à 2 + votre modificateur charisme.

**Artilleur :** Vous pouvez prendre pour cible deux créatures proches d'une case l'une de l'autre. Vous infligez néanmoins que 2[A] + modificateur de dextérité dégâts à chaque cible.

### Mur d'acier Pirate Attaque 23

« Approche si tu l'oses ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible :** Une ou deux créatures

**Attaque :** Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus de -2 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Effet :** Si une créature adjacente à vous vous attaque et vous rate avant la fin de votre prochain tour vous pouvez effectuer une attaque de base au corps à corps en réaction immédiate contre cette créature.

**Combattant à deux armes :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus de -4 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### La spécial Frost Pirate Attaque 23

« Te trompe pas d'adversaire ! Je suis ici HAHAAH ! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur dextérité dégâts

**Effet :** Au prix d'une action libre, la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une autre créature qui lui est adjacente.

**Brute :** La cible gagne un bonus à son jet d'attaque égal à votre modificateur charisme.

## Exploits quotidiens de Niveau 25

### Contre attaque Pirate Attaque 25

« Et bien on dirait que t'as du mal tout d'un coup ? »

**Quotidien ♦ martial, persistant**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** Vous pouvez effectuer une attaque de base contre un ennemi qui vous attaque au prix d'une interruption immédiate.

### Déluge d'acier Pirate Attaque 25

« Hmm c'est moi ou ça sent la poudre ? »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

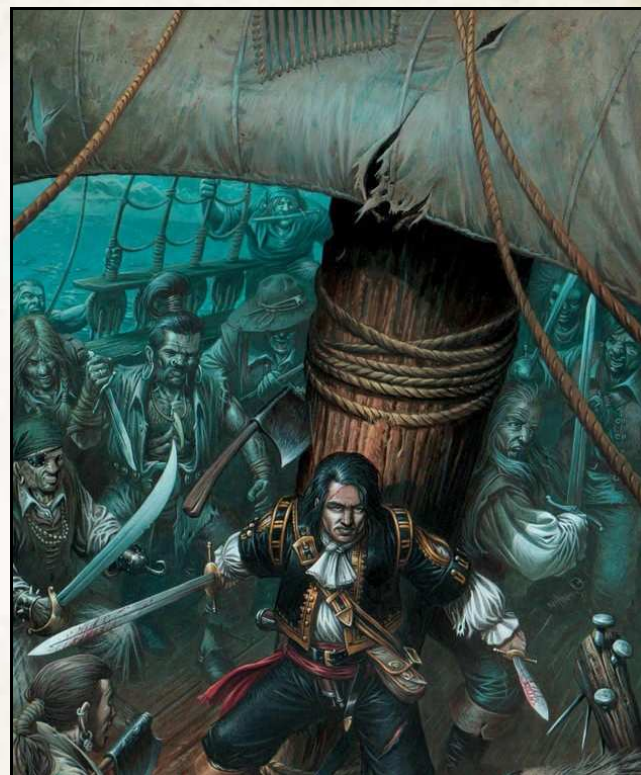
**Proximité Décharge 5**

**Condition :** Vous devez attaquer avec deux pistolets

**Cible :** Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.



### Pourfendre Pirate Attaque 25

« C'est pas l'un de tes doigts par terre là ? »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre Vigueur

**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible subit 10 dégâts continus et est affaiblie. Sauvegarde Annule les deux.

**Effet :** Demi-dégât et la cible subit 10 dégâts continus. Sauvegarde Annule.

## Exploits de rencontre de Niveau 27

### Exécution Pirate Attaque 25

« Crève !! »

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Réaction immédiate**

**Distance Arme**

**Déclencheur :** Une créature dans votre ligne de mire vient de subir des dégâts

**Cible :** La créature qui a subi les dégâts

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts ou 3[A] + modificateur dextérité dégâts si la créature est en péril.



**Botte de la Reine Rouge** **Pirate Attaque 25**

«Me Llamo Maria Cervantes, soy la Rena Roja, algunos dicen que soy una brujah HAHHAHA! Es verdad que mi bandera tiene el color de sangre y que my barco sale todo recto del infierno»

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 5[A] + modificateur de dextérité + modificateur charisme dégâts.

**Eventration** **Pirate Attaque 25**

«Ramasse tes tripes par terre là et repart à ton poste matelot !»

**Rencontre ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps Arme**

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA, deux attaques

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaire et est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Exploits quotidiens de Niveau 29****Mitraille****Pirate Attaque 29**

«J'ai connus un type qui arrivait à tuer trois gars avec deux tirs de pistolets. Hein ? Je me souviens plus de son nom, mais c'est pas grave le fait est que j'ai connus un gars qui ... »

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Distance Arme**

**Condition :** Vous devez attaquer avec deux pistolets

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA, trois attaques. Si la première attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'attaque de la deuxième et la troisième

**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité par attaque

**Echec :** demi-dégâts par attaque

**Le chant de Tiamat****Pirate Attaque 29**

«Le pauvre Jack, il a entendu le chant de Tiamat avant même de savoir comment il était mort»

**Quotidien ♦ arme, martial**

**Action Simple**

**Corps à corps ou Distance Arme**

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 7[A] + modificateur de dextérité

**Effet :** Demi-dégât

**Spécial :** Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, doublez les dégâts supplémentaires découlant de votre Tactique de Pirate

**Enchaînement****Pirate Attaque 29**

«Suivez l'aigle et vous serait riche, suivez moi et je vous promets l'ivresse et le sang !»

**Quotidien ♦ arme, martial, persistant**

**Action Simple**

**Personnelle**

**Condition :** Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

**Effet :** Vous pouvez recourir à votre arme secondaire pour effectuer une attaque de base assortie d'un malus de -2 contre tout ennemi que vous touchez par un pouvoir d'attaque au corps à corps.



## VOIES PARANGONIQUES

### CAPITAINE PIRATE

« Comment ? N'avez vous donc jamais entendu parler du légendaire capitaine Frost ? Laissez moi vous raconter comment j'ai vaincu le dragon Tiamat et coulé 10 navires méduses en même temps ... mais allons plutôt parler de tout cela dans votre chambre mademoiselle »

Frost, Capitaine du Belladone

Nombreux sont les capitaines pirates qui sillonnent la Mer des Larmes mais peu d'entre eux laisseront leurs noms dans la légende. Seuls les plus grands d'entre eux laisseront leurs empreintes à travers les histoires chantées dans les tavernes de Mezzara ou sur les ponts des navires.



### Aptitudes de Capitaine pirate

**Action de bataille (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous vos alliés dans un rayon de 10 cases gagnent un bonus de +1 en attaque et aux dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**A l'abordage !! (niveau 11) :** Lors du premier tour de combat (ou des deux premiers si vous avez l'avantage d'une embuscade) tous vos alliés dans un rayon de 10 cases, gagnent un bonus de +2 en attaque.

**Légende des 7 mers (niveau 16) :** Lorsque vous utilisez votre pouvoir *Hissez le pavillon noir !*, tous vos alliés gagnent un bonus de +1 en attaque et en défense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous avez pris le talent Capitaine de renom, le bonus est égal à votre modificateur Charisme.

### Exploit de Capitaine pirate

Pouvoir de rencontre de niveau 11

**Frappe inspirante** **Capitaine pirate**

« Tous avec moi ! Jusqu'à la mort ».

**Rencontre ♦ Martial, Arme**

**Action simple**

**Corps à corps** Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

**Effet :** L'un de vos alliés dans un rayon de 3 cases peut effectuer une attaque de base.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

**Hissez le Pavillon noir !** **Capitaine pirate**

« Le pavillon noir messire ! Nous sommes perdus ! ».

**Quotidien ♦ Martial**

**Action simple**

**Explosion 10**

**Effet :** Tous vos alliés situés dans l'air d'effet peuvent dépenser une récupération et gagner un bonus de point de vie égal à votre modificateur charisme.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

**Par-dessus bord !** **Capitaine pirate**

« Hors de mon navire ! »

**Quotidien ♦ Martial**

**Action simple**

**Cône 1**

**Cible :** Tous les adversaires dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts, vous repoussez la cible d'une case et elle tombe par terre.

**Raté :** demi-dégât.



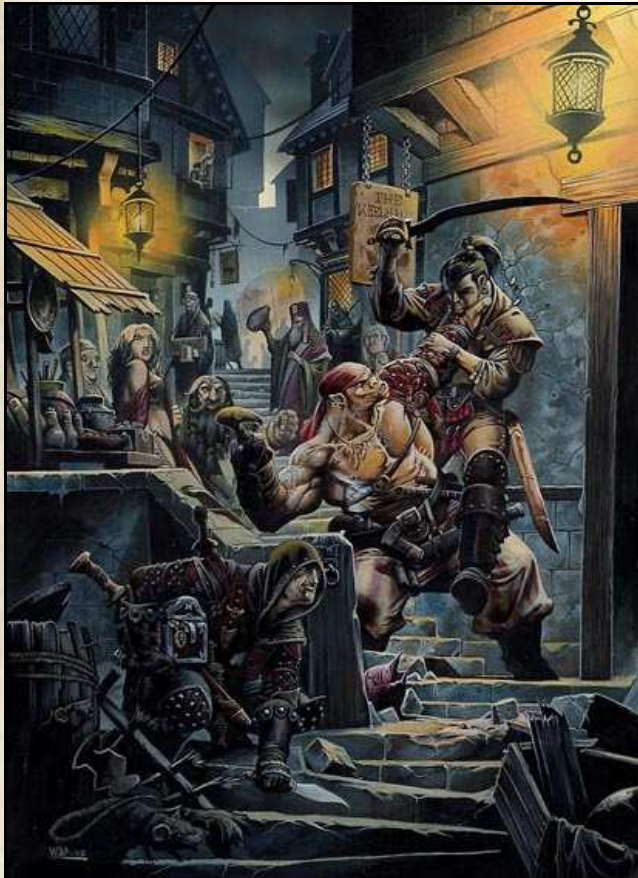
## COGNEUR

« Ya un problème Capitaine ? »

Chien Noir, Quartier maître du *Santa Maria*

**Prés-requis :** Brute

Les cogneurs sont des marins qui utilisent leur force pour se faire respecter. Ils savent faire mal quand il le faut et leur simple présence suffit généralement à ramener les marins un peu trop ambitieux dans les rangs.



### Aptitudes de Cogneur

**Dur à cuire (niveau 11) :** Vous avez la peau dure et vous encaissez les coups sans broncher. Vous gagnez un bonus de +2 en CA si vous ne portez aucune armure.

**Domage supplémentaire (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire vous pouvez ajouter la moitié de votre niveau aux dommages d'une action simple d'attaque que vous effectuez ce tour ci.

**Coup bas (niveau 16) :** Vous êtes vicieux et sans pitié, vous savez frapper là où ça fait mal. Augmentez les dégâts que vous infligez avec vos armes d'un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum +1).

## Exploit de Cogneur

Pouvoir de rencontre de niveau 11

### Enchaînement

**Cogneur**

« *Aaargh prend ça ! Et ça !* ».

**Rencontre ♦ Martial, arme**

**Action simple**

**Corps à corps** Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts. Faites une seconde attaque contre la même cible.

**Attaque secondaire :** Dextérité +2 contre CA

**Réussite :** 1d6 + modificateur dextérité dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

### Contre attaque

**Cogneur**

« *C'est tous ce dont tu es capable ?* ».

**Quotidien ♦ Martial, arme**

**Réaction immédiate**

**Personnelle**

**Condition :** Vous prenez des dégâts d'une attaque au corps à corps.

**Effet :** Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +2 en attaque et aux dégâts contre la créature qui vous a infligée les dégâts.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

### Terreur des océans

**Cogneur**

« *Hors de mon navire rufian !* »

**Quotidien ♦ Martial, arme, peur**

**Action simple**

**Corps à corps** Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur dextérité dégâts, si la cible était en péril avant l'attaque, elle subit 2[A] supplémentaire.

**Raté :** demi-dégât.

**Effet :** Si vous réduisez les point de vie de la créature à 0 ou moins effectuer l'attaque secondaire suivante

**Cible secondaire :** Tous les ennemis dans un rayon de 5 cases de vous.

**Attaque secondaire :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** La cible se déplace de sa VD dans une direction opposée à vous.



## ARTILLEUR

« Tu vois petit, cette hache a abattu des géants et ce pistolet a fracassé le crâne d'un démon, alors remonte en vigie gamin avant que je m'énerve »

Ash, le Tueur de Géant, le Pourfendeur de démon

**Prés-requis :** Artilleur

Les Artilleurs ou *Pistoleros* en Mezzarien, sont des marins spécialisés dans le maniement des pistolets à poudre. Certain d'entre eux portent jusqu'à six pistolets sur eux, pour ne jamais être à court de moyen face à leurs adversaires.



### Aptitudes d'Artilleur

**Tir en mouvement (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action, vous gagnez également une action de mouvement supplémentaire.

**Expérience de la bataille (niveau 11) :** Lorsque vous utilisez votre Tactique de Pirate contre une cible que vous avez touchée, vous gagnez un bonus de +1 en attaque contre cette même cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Marée de la bataille (niveau 16) :** Lorsque vous dépensez un point d'action vous gagnez un bonus de +5 en CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de la rencontre.

## Exploit d'Artilleur

Pouvoir de rencontre de niveau 11

**Tir combiné** Artilleur

« A trois on allume. Un, deux ... ».

**Rencontre ♦ Martial, arme**

**Réaction immédiate** Distance Arme

**Condition :** Un allié effectue une attaque à distance contre une créature

**Cible :** La créature attaquée par votre allié

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur dextérité dégâts.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

**La poudre a parlée** Artilleur

« Et voilà le travail ».

**Rencontre ♦ Martial**

**Action libre** Personnelle

**Condition :** Une de vos attaques fait chuter les points de vie d'un ennemi à 0 ou moins.

**Effet :** Vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser avant la fin de votre prochain tour.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

**Plomber l'ennemi** artilleur

« C'en est fini de toi ! »

**Quotidien ♦ Martial, arme**

**Action simple** Distance Arme

**Cible :** Toutes les créatures qui ont subi votre Tactique Pirate le tour précédent.

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur dextérité dégâts.

**Raté :** La cible se retrouve au sol.



## DUELLISTE

«Hmm tu utilise la botte del lobo, laisse moi te montrer celle di castillas »

Isabel di Castillas

### Prés-requis : Escrime

Les duellistes vivent par le fil de leur épée. Ils ont fait de l'escrime un art et cherche constamment à croiser le fer contre des adversaires de plus en plus talentueux. Ils existent de nombreuses écoles d'escrimes à Mezzara, avec autant de forme de combat que de variété de poisson dans la mer. La plupart des élèves sont des gentilshommes mezzariens qui trouve en l'escrime une façon de vivre.



### Aptitudes de Duelliste

**Contrôler le duel (niveau 11) :** Les ennemis marqués par une autre personne que vous subissent un malus supplémentaire de -2 pour vous attaquer (en plus du malus du marquage). Tous les ennemis que vous marquez offre un avantage de combat à vos alliés.

**Pas de coté (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos adversaires subissent un malus de -2 pour vous toucher jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**L'Art du duel (niveau 16) :** Chaque fois que vous réaliser un coup critique avec une arme contre un adversaire qui vous est adjacent, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre ce même adversaire en réaction immédiate.

## Exploit de Duelliste

Pouvoir de rencontre de niveau 11

### La pointe de l'épée

Duelliste

« Et à la fin, je touche ! ».

**Rencontre ♦ Martial, arme**

**Action simple**

**Corps à corps** Arme

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Effet :** Si la cible vous touche lors de son tour ou elle est marquée par vous, elle vous inflige 5 dégâts supplémentaires.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

### Mener la danse

Duelliste

« Vous manquez vraiment de style. Laissez-moi vous montrer comment l'on mène un combat ».

**Quotidien ♦ Martial, posture**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** Jusqu'à la ce que la posture prenne fin, chaque fois que vous touchez un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat, vous pouvez vous décalez d'une case ou faire glisser votre adversaire d'une case.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

### Raillerie

Duelliste

« Et bien messire, j'ai l'impression de perdre mon temps. Finissons en je vous prie, un rendez vous galant m'attend... »

**Quotidien ♦ Martial, arme**

**Action simple**

**Corps à corps** 1

**Cible :** Une créature

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** La cible est affaiblie et ralentie. Sauvegarde annule les deux.

**Raté :** La cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Effet :** Faite une seconde attaque contre la même cible. La cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à que vous tombiez inconscient ou jusqu'à ce que vous marquez une autre créature.

**Attaque secondaire :** Dextérité contre Réflexe. Si l'attaque principale a touchée, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre cette cible.

**Réussite :** 2[A] + modificateur dextérité dégâts.



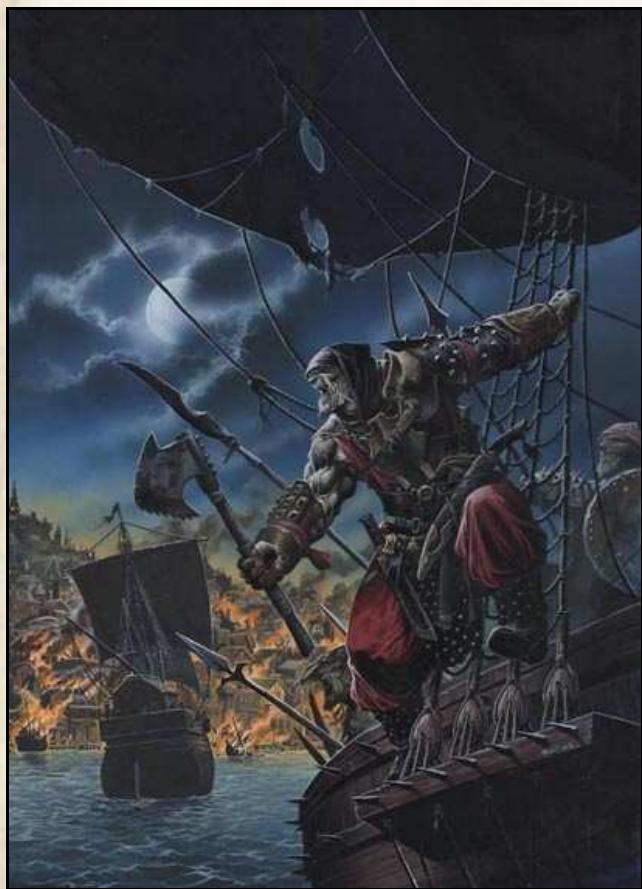
## MAÎTRE D'ABORDAGE

« Allez les gars ! Le dernier à sauter sur l'autre navire servira de donzelle au reste de l'équipage ! »

Dernières paroles de Terry trois-doigts avant de se lancer à l'abordage du *Iron Duke*.

**Prés-requis :** Combattant à deux armes ou Brute.

Les Maîtres d'Abordage sont les premiers à se lancer à l'assaut des navires ennemis et ce sont généralement les derniers à en ressortir. Ils peuvent délivrer un grand nombre d'attaque pour désarçonner leurs adversaires et permettre à leur compagnon de les suivre dans un carnage de sang et de feu. Spécialiste du combat à deux armes, se sont les adversaires les plus redoutables qu'un équipage puisse affronter.



### Aptitudes de Maître d'Abordage

**En pleine tempête (niveau 11) :** Lorsque vous êtes armé et que vous êtes capable d'effectuer une attaque d'opportunité, un ennemi qui vous est adjacent (de votre choix) subit des dégâts égaux à votre modificateur dextérité à la fin de votre tour.

**Tracer le chemin (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour faire une action

supplémentaire, vous pouvez vous décaler de 3 cases avant ou après l'utilisation de l'action supplémentaire.

**Tourbillon de lame (niveau 16) :** Lorsque vous êtes armé et que vous êtes capable d'effectuer une attaque d'opportunité, deux ennemis qui vous sont adjacents (de votre choix) subissent des dégâts égaux à votre modificateur dextérité à la fin de votre tour.

### Exploit de Maître d'Abordage

Pouvoir de rencontre de niveau 11

**Nettoyer le pont** **Maître d'Abordage**

« poussez vous de là que j'mis mette ! ».

**Rencontre ♦ Martial, arme**

**Action simple**

**Explosion 1**

**Condition :** Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.

**Cible :** Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur dextérité dégâts et vous repoussez la cible d'une case.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

**Témérité** **Maître d'Abordage**

« Approchez ! Il y en aura pour tout le monde haha ! ».

**Rencontre ♦ Martial, posture**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** Vous subissez un malus de -2 à toutes vos défenses et gagnez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

**Tourbillon de lame** **Maître d'Abordage**

« Suivez moi, je vous ouvre le chemin ! »

**Quotidien ♦ Martial, arme**

**Action simple**

**Explosion 1**

**Condition :** Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.

**Spécial :** Avant l'attaque, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre modificateur de charisme.

**Cible :** Tous les ennemis dans l'aire d'effet

**Attaque :** Dextérité contre CA (arme principale et arme secondaire). Deux attaques par cible.

**Réussite :** 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque.

**Effet :** Vous récupérez l'utilisation de votre second souffle si vous l'avez déjà utilisé durant cette rencontre.



# Les Talents

## Les Talents Héroïques

Talent de Pirate	Prés-requis	Description	Livre
Bretteur	Dex 15, Escrime	+1 dégâts avec une rapière	Leak
Coup bas	Brute	Augmente les dégâts de +1 si avantage de combat	Leak
Charge acrobatique	Dex 15, Formation Acrobatie	+1[A] dégât lors d'une charge acrobatique	Leak
Distribution de coup	Tactique Pirate	Vous touchez deux adversaire avec votre tactique pirate	Leak
Grande lignée	Méduse	+2 en Bluff, Diplomatie et Intimidation envers d'autre pirate	Leak
Maître artilleur	Nain, Artilleur	Ignorez l'abri et le camouflage de votre cible	Leak
Panache du vainqueur	Cha 13	+2 en attaque après avoir fait tomber un adversaire à 0 PV	Leak
Pas de côté	Tactique Pirate	Décalage lorsque vous touchez avec votre Tactique Pirate	Leak
Pistolier	Dex 15	Les pistolets sont des armes secondaires, recharge rapide	Leak
Poigne de fer	Ork, For 15, Brute	+2 dégâts avec une arme polyvalente à deux mains	Leak
Porté par Syl	Elfe	Vous êtes plus difficile à toucher lorsque vous courez	AdG
Tireur habile	Dex 15, Artilleur	Se décale en action libre après un coup critique	MdJ
Veine de pirate	Cha 15, Humain	Ajoute son modificateur charisme à un JS	Leak

## Description des Talents Héroïques

### Bretteur [Pirate]

**Prérequis :** Dextérité 15, Escrime

**Avantage :** Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts lorsque vous attaquez avec une rapière.

### Coups bas [Pirate]

**Prérequis :** Brute

**Avantage :** Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts lorsque vous attaquez un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat.

### Charge acrobatique [Pirate]

**Prérequis :** Dextérité 15, formation en Acrobatie

**Avantage :** Lorsque vous faite une action de charge, vous pouvez utiliser le mobilier ou le terrain à votre avantage pour attaquer votre adversaire. Effectuez un test d'Acrobatie dont le DD est égal à 10 + ½ niveau de votre cible. Si le test est réussi, vous gagner un bonus de +1[A] dégât.

### Distribution de coup [Pirate]

**Prérequis :** Tactique Pirate

**Avantage :** Vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate contre deux adversaires qui vous sont adjacent. Vous devez tout de même toucher l'un d'entre eux avec une attaque.

### Grande lignée [Pirate]

**Prérequis :** Méduse

**Avantage :** Ajoutez +2 a tous vos tests de compétences de Bluff, Diplomatie et Intimidation envers d'autre pirate.

### Maître Artilleur [Pirate]

**Prérequis :** Nain, Artilleur

**Avantage :** Lorsque vous utilisez un pistolet, une arquebuse, un tromblon ou un grand fusil, vous ignorez les camouflages et les couverts de vos cibles.

### Panache du vainqueur [Pirate]

**Prérequis :** Charisme 13

**Avantage :** Lorsque vous réduisez les points de vie l'un de vos adversaires à 0 ou moins, vous gagnez un bonus de +2 sur votre prochain jet d'attaque. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ou jusqu'à que vous effectuez une attaque.

### Pas de côté [Pirate]

**Prérequis :** Tactique pirate

**Avantage :** Lorsque vous infligez des dégâts avec votre Tactique Pirate, vous pouvez vous décaler d'une case.

### Pistolier [Pirate]

**Prérequis :** Dextérité 15

**Avantage :** Les pistolets sont considérés comme des armes secondaires. De plus vous pouvez les recharger en action libre.

### Poigne de fer [Pirate]

**Prérequis :** Force 15, Orc, Brute

**Avantage :** Lorsque vous utilisez des armes de type polyvalent à deux mains, vous gagnez un bonus de +2 dégâts (au lieu de +1 dégât).

### Veine de Pirate [Pirate]

**Prés-requis :** Charisme 15, humain

**Avantage :** Vous gagnez le pouvoir quotidien Veine de Pirate

### Veine de Pirate Aptitude de Pirate

*Les dieux sont derrière vous*

#### Quotidien ♦ Divin

#### Réaction Personnel

**Déclencheur :** Vous devez faire un jet de sauvegarde

**Effet :** Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur charisme (minimum 1).



## Les Talents Parangoniques

Talent de Pirate	Prés-requis	Description	Livre
Arrogance orc	Orc	Dégâts sup. aux ennemis que vous poussez/mettez à terre	AdG
Coup de grâce	Dex 15	+2 dégâts contre des cibles en périls ou affaiblis	Leak
Attaque et parade	Combattant à deux armes	+1 dégât ou +1 CA avec une rapière	Leak
Maîtrise de la rapière	Escrime	Les rapières gagnent critique amélioré	Leak
Maîtrise des armes à feu	Artilleur	Les armes à poudre gagnent critique amélioré	Leak
Saignement	Brute	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien	Leak
Flamboyant	Tactique Pirate	La cible de votre tactique pirate subit des dégâts sup.	Leak
Frappe précise	Tactique Pirate	Vous gagnez +1 en att contre cible de votre tactique pirate	Leak
Tenaille de groupe	-	Les alliés gagnent un avantage de cb contre cible tenaille	AdG

## Talents Parangoniques

### Attaque et parade [Pirate]

**Prérequis :** Combattant à deux armes

**Avantage :** Lorsque vous vous battez au corps à corps avec deux armes, vous gagnez un bonus de +1 dégât ou +1 en CA. Vous devez décider du bonus au début de votre tour et l'effet dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### Coup de grâce [Pirate]

**Prérequis :** Dextérité 15

**Avantage :** Vous gagnez +2 dégâts contre des cibles en péril ou affaiblit contre lesquelles vous jouissez d'un avantage de combat.

### Flamboyant [Pirate]

**Prérequis :** Tactique pirate

**Avantage :** Lorsque vous ne ciblez qu'une seule créature avec votre tactique pirate, vous infligez 2 dégâts supplémentaires. Ces dégâts passent à 4 au niveau 21.

### Frappe précise [Pirate]

**Prérequis :** Tactique pirate

**Avantage :** Vous gagnez un bonus de +1 à votre prochaine attaque pour toucher la cible de votre tactique pirate. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### Maîtrise de la rapière [Pirate]

**Prérequis :** Escrime

**Avantage :** La rapière que vous maniez gagne la propriété Critique Amélioré.

### Maîtrise des armes à feu [Pirate]

**Prérequis :** Artilleur

**Avantage :** Les pistolets, arquebuses et grands fusils que vous maniez gagnent la propriété Critique Amélioré.

### Saignement [Pirate]

**Prérequis :** Brute

**Avantage :** A chaque fois que vous utilisez un pouvoir quotidien contre une cible sur laquelle vous jouissez d'un avantage de combat, vous infligez 5 dégâts continus en plus des effets normaux du pouvoir. Si le pouvoir inflige déjà des dégâts continus, augmentez ceci de 5.



## Les Talents Épiques

Talent de Pirate	Prés-requis	Description	Livre
Tempête lacérante	Dex 17	Touchez avec deux armes pour infliger des dégâts sup.	AdG
Avantage brutal	For 17, brute	Ajoute mod. Force dégât si avantage de combat	AdG
Provocation de l'esthète	Cha 17	Une att d'opp. Ratée vous donne un avantage de combat	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Fureur du requin	Tactique Pirate	Votre tactique pirate touche tous les adversaires adjacents	AdG

## Talents épiques

### Fureur du requin [Pirate]

**Prés-requis :** Tactique Pirate

**Avantage :** Vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate contre tous les adversaires qui vous sont adjacent. Vous devez tout de même toucher l'un d'entre eux avec une attaque.

## Talents de Multiclassage

### Maître des océans [Multiclasse Pirate]

**Prés-requis :** Dextérité 13+

**Avantage :** Vous êtes formé à la compétence Acrobatie. Vous gagnez l'aptitude de classe Tactiques Pirate que vous pouvez utiliser une fois par rencontre.