

LEAK

La Terre des Immortels

Sous le Pavillon Noir

Caillou



Sous le Pavillon Noir



"... Et je vivrais libre sous mon drapeau"
Chien Jaune

Leak est univers d'héroïc fantasy et ce document est un supplément au jeu de rôle Donjons et Dragons 4. Vous devez posséder les manuels suivants de la gamme D&D4 pour pouvoir utiliser pleinement ce livre : Manuel du Joueur (MdJ), Manuel du Joueur 2 (MdJ2), L'Art de la Guerre (AdG), Intervention Divine (ID), Les Secrets des Arcanes (SdA) et Force de la Nature (FdN). Beaucoup de règles font directement référence à l'un de ces livres.

Ce pdf est totalement gratuit et ne peut en aucun cas servir à des fins commerciales.

Règles de Jeu
Tiamat

Téléchargement sur www.tiamat64.free.fr

Sommaire

Chapitre 1 : Le Pirate	4	Or et profit	56
Classe de Pirate	5	Equipement	57
Pouvoirs	6		
Voies Parangoniques	21	Chapitre 5 : La Navigation	58
Talents	31	Test de navigation	60
Destinées Epiques	35	Incident de parcours	60
		Durée du voyage	61
		Ration et famine	62
		Les mers de Leak	62
Chapitre 2 : L'Equipe	39		
Poste important à bord	40	Chapitre 6 : Combat naval	64
Caractéristiques	40	Direction du vent	65
Compétences	41	Déploiement	65
Postes particuliers	41	Poste de combat	65
Talents	42	Navire en combat	66
		Déplacement	66
Chapitre 3 : Le Navire	43	Combat à distance	67
Caractéristique	44	Dégâts	67
Niveau du navire	44	Abordage	68
Défense et Point de vie	45	Combat au corps à corps	68
Espace	45	Résolution de combat	68
Armement	45	Perte et blessure	69
Réparation	45	Pouvoir contre navire	69
Amélioration	46		
Liste des navires	48	Fiche de Jeu	
		Fiche d'équipage	70
Chapitre 4 : Sous le Pavillon noir	53	Fiche de navire	71
Moral	54		
Entreprise	54		



Le Pirate



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'opportunit  s, lorsque vous   tes en p  ril, ce bonus est   gal    votre modificateur charisme (minimum 1). De plus, lorsque vous touchez avec un pouvoir contenant le mot-cl   Intimidant, vous pouvez ajouter votre modificateur Force aux d  g  ts.

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*, m  me si vous ne remplissez pas les conditions.

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

DEFENSE AGILE

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

TACTIQUE PIRATE

Vous gagnez le pouvoir    volont   Tactique pirate.

Tactique pirate Aptitude de Pirate

Vous frappez l   ou   a fait mal.

Volont      arme, martial

Action mineure Corps    corps ou Distance

Condition : Une attaque touche durant votre tour.

Cible : 1 Cr  ature

Effet : La cible subit des d  g  ts   gaux    4 + votre modificateur charisme (distance) ou force (corps    corps).

Niveau 11 : 6 + modificateur charisme ou force

Niveau 21 : 8 + modificateur charisme ou force

Sp  cial : Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seul fois par tour.

NOUVEAU MOT-CLE

Certains pouvoirs de pirate utilisent ces nouveaux mots-cl  s.

Intimidant : Si vous   tes form   en intimidation et que vous infligez des dommages avec un pouvoir contenant ce mot-cl  , la cible subit un malus de -2 en attaque jusqu'   la fin de votre tour. Les cr  atures immunis  es    la peur ignorent cette p  nalit  .

Vicieux : Si vous   tes form   en larcin et que vous touchez une cr  ature avec un pouvoir contenant ce mot-cl   tout en b  n  ficiant d'un avantage de combat contre elle, vous pouvez infliger des d  g  ts suppl  mentaires   gaux    votre modificateur Charisme (minimum 1).

POUVOIRS DE PIRATE

Tous les pirates partagent ces exploits de classe.

Exploits    volont   de Niveau 1

Frappe pr  cise Pirate Attaque 1

« Tu va aimer cette balle, crois moi »

A volont      arme, martial

Action Simple Corps    corps ou Distance

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   +2 contre CA

R  ussite : 1[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts.

2[A] + modificateur de dext  rit   au niveau 21.

Frappe rapide Pirate Attaque 1

« Haha ! tu ne l'avais pas vu celle l   hein ? »

A volont      arme, martial

Action Simple

Corps    corps Arme

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   contre R  flexe

R  ussite : 1[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts.

2[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts au niveau 21.

Attaque acrobatique Pirate Attaque 1

« Je suis ici ! »

A volont      arme, martial

Action Simple

Corps    corps Arme

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   contre CA

R  ussite : 1[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts.

Si vous   tes agripp  , vous pouvez vous   vadez.

2[A] + modificateur dext  rit   d  g  ts au niveau 21.

Sp  cial : vous pouvez vous d  caler d'une case avant ou apr  s l'attaque.

Frappe vicieuse Pirate Attaque 1

« H   mais qu'est ce que... »

A volont      arme, martial, vicieux

Action Simple

Corps    corps ou Distance

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   contre CA

R  ussite : 1[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts.

2[A] + modificateur de dext  rit  

Attaque double Pirate Attaque 1

« Hop main droite, hop main gauche »

A volont      arme, martial

Action Simple

Corps    corps ou Distance

Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

Cible : Une ou deux cr  atures

Attaque : Dext  rit   contre CA, Deux attaques

R  ussite : 1[A] d  g  ts par attaque

2[A] d  g  ts par attaque au niveau 21.

Attaque d  stabilisante Pirate Attaque 1

« Reste    terre   a faudra mieux ! »

A volont      arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps    corps ou Distance

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   contre CA

R  ussite : 1[A] + modificateur de dext  rit   d  g  ts.

2[A] + modificateur dext  rit   d  g  ts au niveau 21.

Tir pr  paratoire Pirate Attaque 1

« J'ouvre le bal ! »

A volont      arme, martial

Action Simple

Distance Arme

Cible : Une cr  ature

Attaque : Dext  rit   contre CA

R  ussite : Modificateur de dext  rit   + modificateur charisme d  g  ts et la cible vous offre un avantage de combat jusqu'   la fin de votre prochain tour.

5 + modificateur dext  rit   + modificateur charisme d  g  ts au niveau 21.

Exploits de rencontre de Niveau 1

Frappe engourdissante Pirate Attaque 1

« Et bien ? Ca ne va pas ? HAHHA !!! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts, 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 dégâts et la cible se retrouve à terre.

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



Frappe menaçante Pirate Attaque 1

« Tu va apprendre à connaître mon nom rufian ! »

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Brute : Si la cible à déjà été touchée par une attaque contenant le mot clé intimidant lors de votre précédant tour de jeu, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

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, intimidant

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. deux attaques

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate sur les deux cibles.

Combattant à deux armes : Si les deux attaques touchent, vous pouvez ajouter votre modificateur de force aux dégâts.

Frappe et Esquive

Pirate Attaque 1

« Prend ça ! Et noon je suis plus là HAHHA ! »

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 dégâts, vous pouvez vous décalez d'une case et vous jouissez d'un avantage de combat contre votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Escrime : Ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Tir dans la jambe

Pirate Attaque 1

« Ma jambe ! ma jambe !! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Distance Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Artilleur : La cible est repoussée d'une case.

Jeu de jambe

Pirate Attaque 1

« Mais arrête de bouger ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps Arme

Condition : Vous devez attaquer avec une arme légère.

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégât, si la cible vous attaque au corps à corps lors du prochain tour de jeu, vous pouvez faire une attaque secondaire en interruption immédiate.

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite : 1[A] + modificateur de charisme dégât, et la cible subit un malus de -2 à son jet d'attaque.

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.

Sauter dans la mêlée Pirate Attaque 1

« La poudre va parler ! »

Quotidien ♦ arme, martial, fiable

Action Simple Corps à corps Arme

Prés requis : Vous devez être formé en acrobatie.

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts et vous pouvez vous décaler de deux cases.

Spécial : Vous pouvez utiliser ce pouvoir dans le cadre d'une action de charge.

Attaque brutale Pirate Attaque 1

« Prend ça ! »

Quotidien ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de force dégâts.

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, toutes vos attaques de corps à corps contre la cible gagne le mot-clé intimidant.

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.

Tir de dispersion Pirate Attaque 1

« La poudre va parler ! »

Quotidien ♦ arme, martial, vicieux

Action Simple Distance Arme

Condition : Vous devez attaquer une arme à poudre

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

Effet : Tous les ennemis qui sont adjacent à la cible subissent un malus de -2 en attaque (Sauvegarde annule) et sont repoussés d'une case de la cible.

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 ou Distance

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.

Exploits utilitaires de Niveau 2

A l'abordage ! Pirate Utilitaire 2

« Regardez les trembler ! HAHAA ! 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.

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. Vous gagnez un bonus de +5 en Athlétisme pour monter au grément d'un navire. De plus, à chaque fois que vous vous relevez, vous pouvez vous décaler d'une case.

Œil mortel Pirate Utilitaire 2

« Cours tant que tu veux, tu ne m'échappera pas »

Rencontre ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Condition : Vous devez utiliser un pistolet, une arquebuse ou un grand fusil.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu la portée normale et longue de vos pistolets, arquebuses et grands fusils sont doublées.

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 faite 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.

Vicieuse l'attaque ! **Pirate Utilitaire 2**

« Regarde par ici mon minions ! »

Rencontre ♦ martial

Action gratuite

Corps à corps 1

Pré requis : Vous devez être formé en Larcin.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, le prochain allié qui touche une cible contre laquelle vous avez un avantage de combat inflige des dégâts supplémentaire égaux à votre Tactique Pirate.

C'est qui l'chef ici ? **Pirate Utilitaire 2**

« C'est MON navire ici ! »

Rencontre ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Condition : Vous devez être formé en Intimidation

Effet : Sélectionner une cible à vue qui a été touchée par une attaque contenant le mot clé intimidant. Vous gagnez un avantage de combat contre cette cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Souplesse de l'anguille **Pirate Utilitaire 2**

« Tu me touchera pas comme ça ! »

Quotidien ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Déclencheur : Vous vous décalez

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous vous décalez vous gagnez un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Exploits de rencontre de Niveau 3

Mordant du fourbe **Pirate Attaque 3**

« Et hop un œil en moins ! »

Rencontre ♦ arme, martial, vicieux

Action Simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Tir renversant **Pirate Attaque 3**

« Recule chien ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Distance Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est renversée.

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 gagnez 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.

Ruse brutale **Pirate Attaque 3**

« Frappe-moi si tu l'ose ! »

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA, cette attaque provoque une attaque d'opportunité de la part de la cible. Si cette attaque rate, vous pouvez cibler sa défense la plus basse entre CA et Réflexe.

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

Brute : Si l'attaque d'opportunité rate, vous pouvez cibler sa défense la plus basse entre CA, Vigueur et Réflexe.

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 gagnez 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

Brise genoux Pirate Attaque 5

« Le premier qui bouge je lui explose le genou »

Quotidien ♦ arme, martial

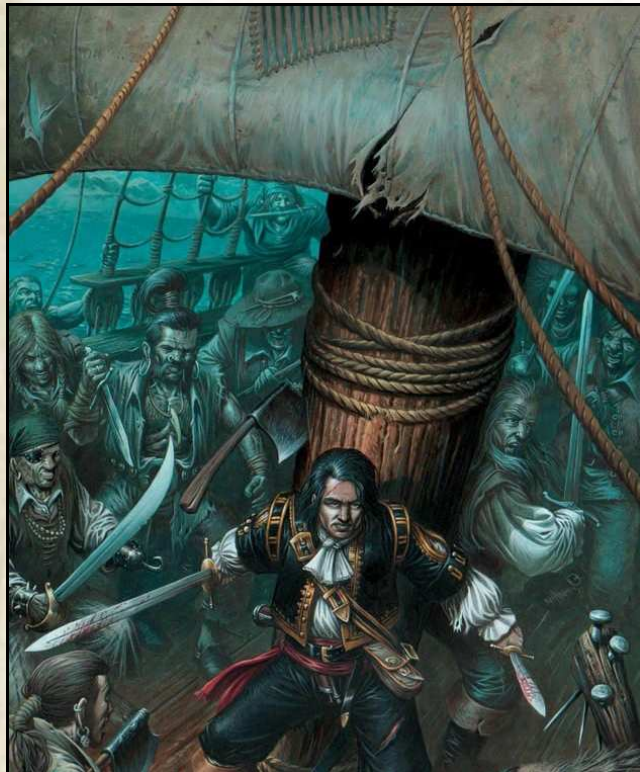
Action Simple **Corps à corps ou Distance**

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

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



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.

Projection Pirate Attaque 5

« HAAaaaaa ! »

Quotidien ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple **Corps à corps Arme**

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

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

Effet : Faîte glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case adjacente à l'un de ses alliés. La cible et tous ses alliés qui lui sont adjacents sont renversés.

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.

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.

Marquer la cible

Pirate Attaque 5

« Je frappe là ou ça fait mal ! »

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple

Distance Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de charisme aux dégâts à chaque fois que vous touchez cette cible avec une attaque de corps à corps.

Exploits utilitaires de Niveau 6

Regard menaçant

Pirate Utilitaire 6

« Grrrr... »

Rencontre ♦ martial, peur

Action mineure

Personnelle

Pré requis : Vous devez être formé en Intimidation

Effet : Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les attaques d'opportunité vous inflige la moitié des dégâts et si une créature effectue une attaque d'opportunité contre vous, vous gagnez un avantage de combat contre elle.

Avantage du nombre **Pirate Utilitaire 6**

« Par ici !!! »

Rencontre ♦ martial

Réaction immédiate

Personnelle

Déclencheur : Un allié rentre dans une case adjacente à un ennemi qui vous est adjacent.

Effet : Vous pouvez vous décaler dans une case adjacente à l'ennemi.

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.

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.

Savoir maritime **Pirate Utilitaire 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.

Du nerf matelot ! **Pirate Utilitaire 6**

« Du nerf matelot ! »

Quotidien ♦ martial, soins

Action mineure

Corps à corps 1

Condition : Vous devez être formé en Intimidation ou en Diplomatie

Cible : Un allié

Effet : Faites un test en Intimidation ou en Diplomatie. La cible regagne un nombre de point de vie égal à la moitié de votre score.

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 ou un tromblon.

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.

Tir sournois **Pirate Attaque 7**

« Et un doigt en moins ! »

Rencontre ♦ arme, martial, vicieux

Action Simple

Distance Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA. La cible offre un avantage de combat si elle se trouve dans une case adjacente à l'un de vos alliés qui peut effectuer une action libre.

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts

Casser la rotule	Pirate Attaque 7
« Et une rotule en moins ! »	
Rencontre ♦ arme, martial, intimidant	
Action Simple	Corps à corps Arme
Cible : Une créature	
Attaque : Dextérité contre Vigueur.	
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.	
Si la cible se déplace de 2 cases ou plus durant sont prochain tour de jeu, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de dextérité.	

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, 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.	

Œil de requin	Pirate Attaque 9
« Maintenant les gars !!! »	
Quotidien ♦ arme, martial, fiable	
Action libre	Corps à corps ou Distance
Déclencheur : Une cible de votre Tactique Pirate tombe en péril.	
Cible : La cible de votre Tactique Pirate	
Attaque : Dextérité contre CA.	
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.	
Spécial: La cible doit avoir subi votre Tactique Pirate lors de votre précédente action.	

Tir multiple	Pirate Attaque 9
« BAAM BAAM BAAM !!! »	
Quotidien ♦ arme, martial	
Action Simple	Distance Arme
Cible : Une créature	
Attaque : Dextérité contre Vigueur. Trois attaques.	
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque et la cible est repoussée d'une case.	
Echec : Demi-dégâts et la cible n'est pas repoussée.	

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.	
Echec : Demi-dégâts.	

Exploits utilitaires de Niveau 10

Persuasion armée	Pirate Utilitaire 10
« Tu peux répéter j'ai mal compris ? »	
Rencontre ♦ martial	
Action libre	Personnelle
Déclencheur : Vous effectuez un test d'Intimidation ou de Connaissance de la rue.	
Condition : Vous devez porter une arme de corps à corps.	
Effet : Vous gagnez un bonus au test de compétence égal aux bonus d'attaque et de maniement de l'arme.	

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.	

Evasion	Pirate Utilitaire 10
« Tu m'aura pas si facilement ! »	
Rencontre ♦ martial	
Interruption immédiate	Personnelle
Déclencheur : Vous êtes touché par une attaque qui vous ralentie, immobilise ou hébète.	
Effet : Vous gagnez un bonus de pouvoir de +4 à toutes vos défenses contre cette attaque.	

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.	

Roi de la bagarre **Pirate Utilitaire 10**

« Allez vient tâter de mes poings ! »

Quotidien ♦ martial

Action libre

Personnelle

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques à mains nues inflige des dégâts supplémentaire égaux à votre modificateur de dextérité.

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

Exploits de rencontre de Niveau 13

Frappe terrifiante **Pirate Attaque 13**

« Hein ? Mais qu'est ce que ... »

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps à corps ou Distance

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible gagne une vulnérabilité aux dégâts égal a votre modificateur de force jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Brute : Si la cible est déjà victime d'un pouvoir contenant le mot clé Intimidant, vous pouvez toucher les Réflexes plutôt que la CA.

**Perce armure** **Pirate Attaque 13**

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

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps 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 dégâts par attaque et la cible subit un malus à sa CA égal a 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.

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.

Saut dans la mêlée **Pirate Attaque 13**

« A l'attaque les gars !!! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps Arme

Effet : Avant l'attaque vous sautez de 2 cases sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA.

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

Attaque réflexe **Pirate Attaque 13**

« Tu ne m'aura pas aussi facilement ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Interruption immédiate

Corps à corps Arme

Déclencheur : Un ennemi bouge durant son tour dans une case qui vous est adjacente.

Cible : L'ennemi qui a déclenché le pouvoir.

Attaque : Dextérité contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous vous décalez d'une case.

Escrimeur : Vous vous décalez d'un nombre de case égal à votre modificateur charisme.

Tir réflexe **Pirate Attaque 13**

« Reviens ici ! Aaarrgg ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action mineure

Distance Arme

Condition : Vous devez utiliser un pistolet ou une arme de jet.

Cible : Une créature qui n'a pas encore agit durant ce tour de jeu.

Attaque : Dextérité contre CA.

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts. Vous ne pouvez plus attaquer cette cible durant ce tour de jeu.

Effet : Vous pouvez vous décalez d'une case avant l'attaque.

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 Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible se retrouve à terre et est affaiblit jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits quotidiens de Niveau 15

Pas de quartier ! Pirate Attaque 15

« Tu es à moi ! A MOI !!!! »

Quotidien ♦ arme, martial, intimidant

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

Attaque démoralisante Pirate Attaque 15

« Et n'oublie pas ta main avant de partir ! »

Quotidien ♦ arme, martial, peur, intimidant, fiable

Action Simple Corps à corps ou Distance

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible est ralentie. Sauvegarde annule.

Tant que la cible est ralentie, tous les ennemis adjacents à la cible subissent un malus de -2 en attaque.

Attaque de la muraine Pirate Attaque 15

« Et n'oublie pas ta main avant de partir ! »

Quotidien ♦ arme, martial, vicieux

Action Simple Corps à corps ou Distance

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible subit une pénalité de -2 en attaque et 10 dégâts continus. Sauvegarde annule les deux.

Echec : Demi-dégâts, la cible subit une pénalité de -2 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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 dégâts 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

Faire les présentations Pirate Attaque 15

« Halte là ! Qu'est ce que ... BAAM ! »

Quotidien ♦ arme, martial

Aucune action

Distance Arme

Déclencheur : Vous tirez l'Initiative

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Echec : Demi-dégâts.

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

Entre les mailles du filet Pirate Utilitaire 16

« Mais mais reste ici ! »

A volonté ♦ martial

Action de mouvement

Personnelle

Pré requis : Vous devez être formé en Athlétisme

Condition : Vous devez être agrippé.

Effet : Vous essayer de vous libérer de l'étreinte et gagnez un bonus de +5 à votre test d'Athlétisme. Si vous réussissez, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à la moitié de votre VD.

Acrobatie Pirate Utilitaire 16

« Hop, hop et hop. Tadaaam Admirez l'artiste ! »

Rencontre ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Condition : Vous devez être formé en acrobatie.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez vous déplacer de votre VD lorsque vous effectuer des escalades, des sauts ou des mouvements en équilibre. Ces déplacements ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité. Vous pouvez faire une chute d'une hauteur égale à votre VD sans faire de test d'acrobatie.

Sauter à couvert Pirate Utilitaire 16

« Ca va chauffer par ici adios !! »

Rencontre ♦ martial

Réaction immédiate

Personnelle

Condition : Un ennemi fait une attaque de zone contre vous.

Effet : Vous vous décalez de votre VD. Vous devez finir votre mouvement dans une case qui vous offre un couvert contre l'attaque qui a déclenché le pouvoir.

Tactique de pirate **Pirate Utilitaire 16**

« Aarrg sale pirate ! »

Rencontre ♦ martial

Action libre

Personnelle

Condition : Vous faite une attaque contre une créature qui vous offre un avantage de combat.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous jouissez d'un avantage de combat contre cette cible.

Déplacement sournois **Pirate Utilitaire 16**

« Surprise ! »

Rencontre ♦ martial

Réaction immédiate

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.

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 ♦ martial

Action libre

Personnelle

Condition : Vous êtes sur un navire ou dans l'eau et vous devez faire un test d'Athlétisme ou d'Acrobatie.

Effet : Considérez que le test d'Athlétisme ou d'Acrobatie à fait un score de 20.

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

Exploits de rencontre de Niveau 17

Point faible **Pirate Attaque 17**

« Ho non ! Pas encore ... »

Rencontre ♦ arme, martial, vicieux

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.

Esquive riposte **Pirate Attaque 17**

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

Rencontre ♦ arme, martial

Interruption immédiate

Corps à corps Arme

Déclencheur : Un ennemi fait une attaque de corps à corps contre vous.

Effet : Vous vous décalez d'un nombre de case égal à votre modificateur de charisme.

Cible : La cible qui à déclenchée le pouvoir

Attaque : Dextérité contre CA

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

Escrime : Vous gagnez un bonus au touché égal à votre modificateur de charisme.

Suprématie martial **Pirate Attaque 17**

« Reste par terre petit ça faudra mieux pour toi »

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps à corps ou Distance

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Si la cible rate une attaque avant le début de votre prochain tour, vous pouvez lui faire une attaque de base au corps à corps ou à distance en tant qu'attaque d'opportunité tout en bénéficiant d'un avantage de combat.

Provocation **Pirate Attaque 17**

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

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Volonté

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

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.

Eviscération **Pirate Attaque 17**

« Hmm ça fait mal hein ? »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps ou Distance

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.

Passage en force **Pirate Attaque 17**

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

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Effet : Avant l'attaque, décalez vous de deux cases.

Cible primaire : Une créature

Attaque primaire : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

Effet : Avant l'attaque, décalez vous de deux cases.

Cible secondaire : Une créature autre que la première cible.

Attaque secondaire : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

Effet : Vous gagnez un bonus à votre CA égal à votre modificateur de charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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 est renversée.

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 d'une case au prix d'une interruption immédiate. Sauvegarde annule.

Coupure profonde **Pirate Attaque 19**

« Mon bras ! MON BRAS !!!! »

Quotidien ♦ arme, martial, vicieux

Action Simple **Corps à corps** Arme

Effet : Avant l'attaque, décalez vous de votre VD

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts et 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.

Tir démoralisant **Pirate Attaque 19**

« Tout le monde à terre ! Le premier qui fait mine de relever la tête risque bien de la perdre »

Quotidien ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple **Distance** Arme

Condition : Vous devez attaquer une arme à poudre.

Cible : Une créature.

Attaque : Dextérité contre CA

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

Raté : Demi-dégât par attaque.

Effet : Tous les ennemis à 3 cases de la cible sont repoussés d'une case et offrent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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

Visée précise **Pirate Utilitaire 22**

« 100 mètres, 110 mètres, 120 mètres ... »

A volonté ♦ martial, arme

Action mineure **Personnelle**

Effet : Vous augmentez la portée normale et longue de votre prochaine attaque à distance de 5 cases. L'effet durent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Acrobate **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. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA et au Réflexe jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Bénédiction 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.

Profil bas**Pirate Utilitaire 22**

« Tu veux te battre contre moi ? Essaie plutôt avec mon ami là. Oui le gros là bas. »

Rencontre ♦ martial**Action mineure****Personnelle**

Cible : Une créature marquée par un allié.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible ne peut pas vous attaquer ou effectuer une attaque qui vous inclut dans ses cibles.

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

« HAHA ! j'ai gagné !! »

Quotidien ♦ martial**Action libre****Personnelle**

Condition : Un ennemi est en péril

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

Agilité du singe**Pirate Utilitaire 22**

« Mais où est-il passé ? »

Quotidien ♦ martial**Action libre****Personnelle**

Effet : Vous n'êtes plus hébété, agrippé, immobilisé, marqué, ralenti et entravé. De plus, vous vous décalez de votre VD et vous pouvez traverser des cases occupées par des ennemis.

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, vicieux**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.

Retraite mortelle**Pirate Attaque 23**

« Voici la botte mortelle del Lobo ! »

Rencontre ♦ arme, martial**Action Simple****Corps à corps Arme**

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si vous êtes marqué, vous ne l'êtes plus et vous pouvez vous décaler de 2 cases.

Escrime : Vous vous décalez d'un nombre de case égal à 1 + votre modificateur de charisme. De plus, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tir de couverture**Pirate Attaque 23**

« Tous à couvert !!!! »

Rencontre ♦ arme, martial, intimidant**Action Simple****Distance 10 Explosion 1**

Condition : Vous devez attaquer avec une arme à poudre.

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible se retrouve au sol.

Mur d'acier**Pirate Attaque 23**

« Approche si tu l'ose ! »

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 : Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus de -4 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aveuglement **Pirate Attaque 23**

« Mes yeux ! mes yeux !!! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps ou distance**

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur dextérité dégâts. Si vous avez un avantage de combat contre la cible, elle est aveuglée 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.

Exploits quotidiens de Niveau 25

Le tir parfait **Pirate Attaque 25**

« Mais ... mais c'est impossible ! IMPOSSIBLE ! »

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple **Distance Arme**

Condition : Vous devez attaquer avec une arme à poudre.

Cible : Une créature qui vous offre un avantage de combat.

Effet : Vous touchez et la cible subit 4[A] dégâts

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 ou un tromblon.

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

Attaque : Dextérité contre CA

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

Menace persistante **Pirate Attaque 25**

« Crois-tu pouvoir échapper au Capitaine Cook ? »

Quotidien ♦ arme, martial, intimidant

Action Simple **Corps à corps Arme**

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible subit 20 dégâts continus. Sauvegarde Annule.

Raté : Demi-dégâts et la cible subit 20 dégâts continus. Sauvegarde Annule.

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous infligez des dégâts à cette cible, elle subira un malus de -2 à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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.

Assaut acrobatique **Pirate Attaque 25**

« Vous n'êtes décidément pas digne de vous battre contre moi ! »

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple

Corps à corps Arme

Condition : Vous devez être formé en Acrobatie

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

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

Raté : Demi-dégâts.

Effet : Vous vous décalez de 4 cases et vous répétez l'attaque contre une seconde cible. Vous pouvez ensuite vous décaler de 4 cases et répétez l'attaque contre une troisième cible.

Pourfendre **Pirate Attaque 25**

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

Quotidien ♦ arme, martial, vicieux

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 27**

« 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 subit 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.

Eventration **Pirate Attaque 27**

« 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.

Laisser passer la marée Pirate Attaque 27*« Non pas moi, lui ! »***Rencontre ♦ arme, martial****Réaction****immédiate****Corps à corps 1****Condition :** Un ennemi vous rate avec une attaque au corps à corps et un autre adversaire vous est adjacent**Cible :** Une créature qui vous a attaqué.**Attaque :** Dextérité contre Volonté**Réussite :** L'attaque touche l'ennemi qui vous est adjacent. Vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate aux dégâts, même si vous l'avez déjà utilisé ce tour ci.**Escrime :** Les deux ennemis vous offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.**La colère du capitaine** Pirate Attaque 27*« Et ne remet plus les pieds sur mon navire !! »***Rencontre ♦ arme, martial, peur, intimidant****Action simple****Corps à corps ou Distance****Cible :** Une créature**Attaque :** Dextérité contre CA**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la créature tombe en péril, elle se déplace de sa VD à l'opposé de vous en prenant le chemin le plus sûr pour elle.**Brute :** La cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.**Botte de la Reine Rouge** Pirate Attaque 27*« 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.**Porter l'estocade** Pirate Attaque 27*« Et maintenant, le coup final »***Rencontre ♦ arme, martial, vicieux****Action simple****Corps à corps Arme****Cible :** Une créature**Attaque :** Dextérité contre CA**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts vous repousse la cible d'une case. La cible gagne une Vulnérabilité aux dégâts de 10 jusqu'à la fin de votre prochain tour.**Exploits quotidiens de Niveau 29****Les serres de l'Aigle** Pirate Attaque 29*« Prodigieux, tout simplement prodigieux... »***Quotidien ♦ arme, martial****Action Simple****Corps à corps Arme****Condition :** Vous devez être formé en Acrobatie.**Cible primaire :** Une créature**Attaque primaire :** Dextérité contre CA**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.**Effet :** Vous vous décalez de 3 cases. Vous pouvez passer sur des cases occupées par des ennemis. Faites une seconde attaque.**Cible secondaire :** Une créature autre que la cible primaire.**Attaque secondaire :** Dextérité contre CA**Réussite :** 3[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la première attaque a touché, cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.**Effet :** Vous vous décalez de 3 cases. Vous pouvez passer sur des cases occupées par des ennemis. Faites une troisième attaque.**Cible tertiaire :** Une créature autre que la cible primaire et secondaire.**Attaque tertiaire :** Dextérité contre CA**Réussite :** 2[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la première et la seconde attaques ont touché, cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.**Eviscération** Pirate Attaque 29*« Ramasse tes tripes chien ! »***Quotidien ♦ arme, martial ; vicieux****Action Simple****Corps à corps Arme****Cible :** Une créature**Attaque :** Dextérité contre Vigueur**Réussite :** 5[A] + modificateur de dextérité dégâts et 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.**Raté :** Demi-dégât et 5 dégâts continus. Sauvegarde annule.

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 dégâts par attaque

Echec : demi-dégâts par attaque

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 mineure **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 avec d'un malus de -2 contre tous ennemis que vous touchez par un pouvoir d'attaque au corps à corps.

Tempête mortelle **Pirate Attaque 29**

«Incoming !!!»

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple **Distance** 10 Explosion 2

Condition : Vous devez attaquer une arme à poudre.

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

Attaque : Dextérité contre CA.

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible doit se déplacer de sa VD hors du point d'origine de l'attaque et offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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 dégâts.

Raté : Demi-dégât

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



Les 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

Prés requis : Pirate

L'on dit bien souvent que les dieux sont les maîtres du monde et que le capitaine est le seul maître à bord. C'est lui qui prend les décisions et qui entraîne l'équipage dans la gloire ou la mort.

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 laisseront leurs empreintes à travers les histoires chantées dans les tavernes de Mezzara et 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.

Exploit de Capitaine pirate

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Frappe inspirante Capitaine pirate

« Tous avec moi ! Jusqu'à la mort ».

Rencontre ♦ martial, arme, intimidant

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 de 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.

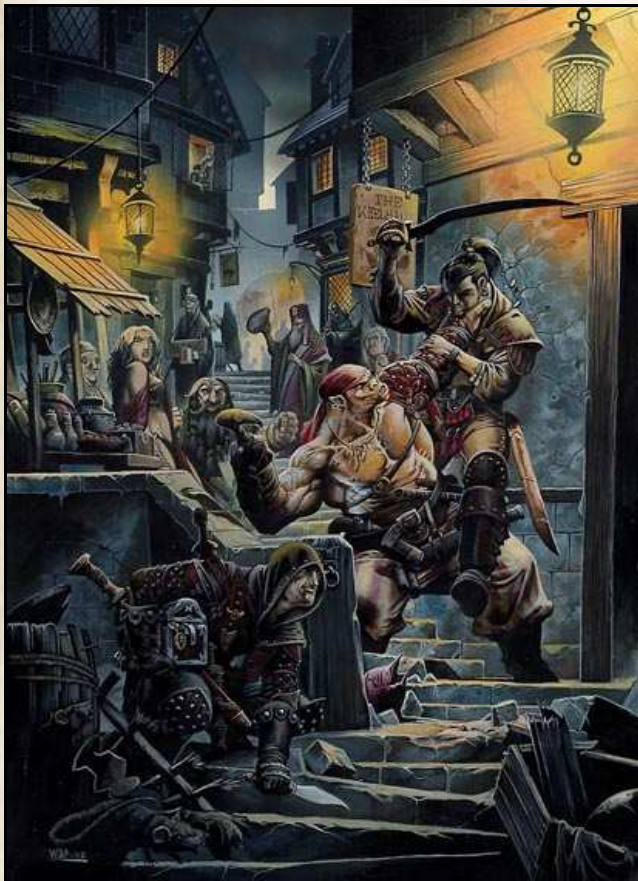
COGNEUR

« Ya un problème Capitaine ? »

Chien Noir, Quartier maître du *Santa Maria*

Prés requis : Pirate, 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.

Damage 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).

Exploît 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 infligé les dégâts.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Terreur des océans

Cogneur

« *Hors de mon navire rufian !* »

Quotidien ♦ martial, arme, peur, intimidant

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.

MAÎTRE ARTILLEUR

« J'adore l'odeur de la poudre portée par la brise du petit matin. Ca sent ... la destruction à venir. »

Grim Powderbeard, Maître Artilleur du Steel Bird

Prés requis : Pirate, Artilleur

Les maîtres artilleurs sont responsables des pièces de canons et de la manœuvre de tir durant les combats. Un bon chef artilleur sera tirer partie d'une position avantageuse et logera un boulet sur les mâts du navire adverse.

Au combat, certain d'entre eux n'hésite pas à utiliser des bombardes ou autre bombe artisanale.



Aptitudes de Maître Artilleur

Pétarade (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour faire une attaque à distance, cette attaque gagne le mot-clé intimidant.

Expérience de la poudre (niveau 11) : Lorsque vous infligez des dégâts avec une attaque à distance de zone (cône ou explosion) à l'aide d'une arme à poudre, vous pouvez ajouter votre modificateur de charisme aux dégâts.

Bombardier (niveau 16) : Lorsque vous utilisez votre Tactique Pirate contre une cible, vous pouvez ignorer tous ses bonus de couvert ou de camouflage jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploit de Maître Artilleur

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Bombardement Maître Artilleur

« Tous à couvert !! »

Rencontre ♦ martial, arme, intimidant

Action simple Distance 10 Explosion 1

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet.

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est renversée.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Allumer la mèche Maître Artilleur

« A trois on allume. Un, deux ... »

Rencontre ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Condition : Vous devez porter une arme à poudre.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la prochaine attaque à distance effectuée avec une arme à poudre gagne un bonus au touché et aux dégâts égal à votre modificateur de charisme.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Concoction spéciale Maître Artilleur

« Goutez moi ça vous m'en dirait des nouvelles ! »

Quotidien ♦ martial, arme, intimidant

Action simple Distance 10 Explosion 2

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet.

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible est repoussée de 2 cases et est renversée.

Raté : Demi-dégâts et la cible se retrouve au sol.

DUELLISTE

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

Isabel di Castillas

Prés requis : Pirate, 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 philosophie de vie.



Aptitudes de Duelliste

Contrôler le duel (niveau 11) : Chaque fois que vous touchez un adversaire en bénéficiant d'un avantage de combat, vous pouvez le marquer. Si vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure du tout, vous gagnez +2 en CA contre un adversaire que vous avez marqué.

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 de 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

Action libre **Personnelle**

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez un adversaire que vous avez marqué, vous pouvez vous décaler 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.

PORTE LAME

« Je vois que tu es pressé de mourir, mais ça attendra que j'ai fini mon verre »

Alfredo « Trois lames » Guillermo

Prés requis : Pirate, Combattant à deux armes

Il est bien connu que la dangerosité d'un pirates se calcule au nombre d'arme qu'il porte et certain d'entre eux ne font pas qu'afficher leur arsenal. Les porte-lames sont des combattants experts dans le maniement des armes et se battent généralement avec deux lames en même temps.



Aptitudes de Porte Lame

Garde de lame (niveau 11) : Lorsque vous ne portez pas d'armure, vous gagnez un bonus de +1 en CA contre les ennemis que vous avez touchés avec votre Tactique Pirate jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Main gauche (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour faire une action supplémentaire, vous pouvez faire une attaque de base au corps à corps avec l'arme que vous portez dans votre main non directrice en action libre avant ou après l'action supplémentaire.

Opportunité (niveau 16) : Si un adversaire, qui vous est adjacent, a été victime de votre Tactique Pirate ce tour ci ou le tour précédant se décale ou fait une

attaque qui ne vous cible pas, vous gagnez un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Exploit de Porte Lame

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Charger avec panache

Porte Lame

« Attention j'arrive ! ».

Rencontre ♦ martial, arme

Action simple

Corps à corps Arme

Effet : Vous chargez et faites l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous portez une arme de jet légère, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance avec cette arme en action libre avant la charge. Si l'attaque touche, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre cette cible jusqu'au début de votre prochain tour.

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts. Si vous avez un avantage de combat contre la cible, vous pouvez ajouter votre modificateur de force aux dégâts.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Parade main gauche

Porte Lame

« T'y était presque ! Essaie encore ».

Rencontre ♦ martial, arme

Interruption immédiate

Personnelle

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

Déclencheur : Un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps.

Effet : Vous gagnez +4 en CA ou en Réflexe jusqu'au début de votre prochain tour.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Rester mobile

Porte Lame

« Attaque moi si tu l'oses, cela ne fera qu'avancer l'heure de ta mort »

Quotidien ♦ martial, arme

Action simple

Corps à corps Arme

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

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA.

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

Effet : Jusqu'à la fin de rencontre, chaque fois que la cible vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez faire une attaque de base au corps à corps avec l'arme que vous portez dans votre main non directrice en action libre.

PISTOLERO

« 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 : Pirate

Les Pistoleros, 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 (et de balle) face à leurs adversaires.



Aptitudes de Pistolero

Tir en mouvement (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action, vous pouvez dégainer et rengainer un pistolet en action libre. De plus, vous gagnez également une action de mouvement supplémentaire.

Polyvalence martiale (niveau 11) : Au corps à corps, vous pouvez utiliser vos pistolets comme des gourdins. Les bonus d'altération magique des pistolets s'ajoute normalement au touché et aux dégâts.

Maître des pistolets (niveau 16) : Lorsque vous tirez avec des pistolets, vous n'avez plus de pénalité au tir dut à la longue portée.

Exploit de Pistolero

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Tir de contre charge **Pistolero**

« Viens, je t'attends ! »

Rencontre ♦ martial, arme

Interruption immédiate **Distance** Arme

Déclencheur : Une créature vous charge.

Condition : Vous devez porter deux pistolets.

Cible : La créature qui vous charge.

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Tir de mêlée **Pistolero**

« Attendez j'ai une surprise pour vous ! ».

Rencontre ♦ martial

Réaction immédiate **Personnelle**

Déclencheur : Vous faite une attaque à distance.

Effet : Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des ennemis qui vous sont adjacent.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Plomber l'ennemi **Pistolero**

« C'en est fini de toi ! »

Quotidien ♦ martial, arme

Action simple **Corps à corps ou distance**

Condition : Vous devez porter deux pistolets.

Cible : Une créature.

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et vous vous décalez de 1 case.

Raté : Demi-dégâts et vous vous décalez de 1 case

Effet : faite cette seconde attaque.

Cible : La première cible.

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts

Raté : Demi-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 : Pirate

Les Maître 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. Habitué à se retrouver au milieu de plusieurs adversaire, 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 de 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 de 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

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

Action libre

Personnelle

Effet : Vous subissez un malus de -2 à toutes vos défenses et gagnez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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.

SORCIERE DES MERS

«Du vent ? Nous n'avons pas besoins de vent pour avancer capitaine. Laissez-moi faire»

Kalya

Prés-requis : Méduse ou demi-méduse, Pirate, Formation en Arcane.

Certaine méduses ont une affinité plus prononcé pour la magie que leurs consœurs et même si la plupart d'entre elles développent leur art arcanique très jeunes, certaine préfère néanmoins embrasser la vie de marin. Le pouvoir magique mûrit lentement en elles pour bientôt faire partie du quotidien de la méduse.



Aptitudes de Sorcière des mers

Focalisateur martial (niveau 11) : Vous pouvez utiliser une lame légère comme focalisateur. Vous ne gagnez pas le bonus de maniement de l'arme lorsque vous l'utilisez comme focalisateur mais vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate avec.

De plus, chaque fois que vous devez faire un test d'Athlétisme, vous pouvez utiliser votre compétence Arcane à la place.

Fluidité de l'écume (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler

gratuitement d'un nombre de case égal à votre modificateur charisme avant ou après l'action supplémentaire.

Lame magique (niveau 16) : Chaque fois que vous lancer un pouvoir arcanique à distance de type Ecume ou Arcane, vous pouvez utiliser la portée de corps à corps de votre arme si vous utilisez une lame légère.

Exploit de Sorcière des mers

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Force de la marée Sorcière des mers

Une immense vague d'énergie arcanique explose autour de vous.

Rencontre ♦ arcane, écume, focalisateur

Action mineure

Explosion 1

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : La cible est repoussée de 3 cases et est renversée.

Effet : Vous vous décalez de votre VD.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Mur d'écume Sorcière des mers

Vous créez un grand mur d'écume

Quotidien ♦ arcane, écume, conjuration

Action mineure

Zone mur 10 épaisseur 2

Effet : Vous invoquez un mur d'écume haut de 4 cases et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le mur bloque les lignes de vue et compte comme un terrain difficile pour vos alliés et adversaires.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Vague déferlante Sorcière des mers

Vous vous transformez en puissant avatar de l'écume, détruisant tout sur votre passage.

Quotidien ♦ arcane, écume, arme

Action simple

Corps à corps Arme

Pré requis : Vous devez attaquer avec une lame légère

Effet : Avant l'attaque, décalez vous de votre VD

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA. Vous gagnez un avantage de combat contre la cible si vous vous décalez dans une case adjacente à celle-ci

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

Raté : Demi-dégâts.

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez vous décaler de votre VD. Si vous terminez votre mouvement dans une case adjacente à un ennemi, vous gagne un avantage de combat contre lui.

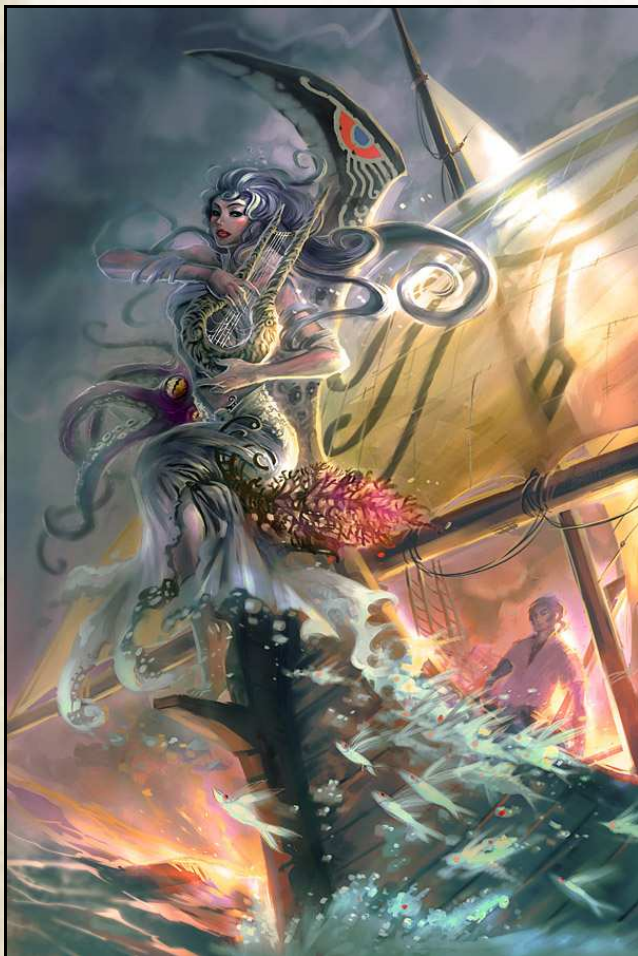
CHANTEUR DE LEGENDE

« Rapprochez-vous, venez écouter l'histoire tragique du capitaine Frost »

James le siffleur

Prés-requis : Pirate, Formation en Connaissance de la rue ou Histoire.

La vie à bord d'un navire n'est pas toujours rose. La routine et le travail peuvent vite affecter le moral de l'équipage. Marin le jour et artistes le soir, certains marins aiment raconter des histoires de pirates ou jouer du violon autour d'un bon baril de rhum. Ces chanteurs de légende sont généralement très appréciés par les capitaines car leurs présences galvanisent les marins.



Aptitudes de Chanteur de légende

Légende pirate (niveau 11) : Vous gagnez un bonus de +4 en Connaissance de la rue et en Histoire. De plus, vous gagnez un bonus de +2 aux tests de connaissance de monstre de type Ecume.

Encouragement (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous vos alliés qui peuvent vous voir gagnent un bonus de +2 en CA ou en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Comme le capitaine Morgan en son temps ! (niveau 16) : Vous pouvez utiliser deux points d'action durant une rencontre au lieu d'un seul.

Exploit de Chanteur de légende

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Seul contre tous ! Chanteur de légende

« Du nerf les gars ! Il ne sont pas aussi nombreux que ceux que le Capitaine Morgan a défait à la bataille de la Passe de la Mouette »

Rencontre ♦ martial, arme

Action simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et tous les alliés dans un rayon de 2 cases de vous gagnent un bonus au touché égal à votre modificateur de charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : S'il y a plus d'ennemi que d'allié dans un rayon de 10 cases autour de vous, le bonus en attaque augmente de +2. Ne comptez pas les adversaires ou alliés qui sont inconscients, mourants ou morts.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Récit légendaire Chanteur de légende

« Souvenez vous des marins du Crimson Shark et osez me dire que cette tempête vous fait peur ! »

Rencontre ♦ martial, soins

Action mineure

Distance explosion 5

Effet : Tous les alliés dans l'aire d'effet gagnent des points de vie temporaire égaux à 2 + votre modificateur de charisme.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Inspiration légendaire Chanteur de légende

« Et par le fer des batailles, nous marcherons dans leurs entrailles ... ».

Quotidien ♦ martial, arme

Action simple

Corps à corps Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA.

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

Raté : Demi-dégâts.

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous les alliés qui commencent leur tour à 5 cases ou moins de vous gagnent un bonus en attaque et à toutes leurs défenses égal à votre modificateur de charisme.

FORBAN DES MERS DE SANG

«J'ai égorgé plus d'homme que de pièce dans ta bourse mon garçon, alors du va gentiment me la donner avant que je me mette à compter»

Rufil Qu'un œil, matelot à bord du *Bloody Raven*

Prés-requis : Pirate, Formation en Larcin.

Les pirates sont connus pour être de moralité douteuse, certain d'entre eux sont vicieux et sans honneur qui n'hésiteront pas à vendre leur propre mère contre un verre de rhum. Ces forbans, sont crains à juste titre car il est rare qu'il s'encombre de prisonnier et la plupart des honnête gens préfère tenter leur chance avec les requins que de tomber entre leur griffes sanguinaires.



Aptitudes de Forban des mers de sang

Intouchable (niveau 11) : A chaque fois qu'un adversaire rate une attaque de corps à corps contre vous, vous pouvez vous décaler de 2 cases en action libre.

Sale tactique (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire pour faire une action d'attaque, vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate en action libre contre l'adversaire que vous attaquez. Cette utilisation de Tactique Pirate ne compte pas le nombre d'utilisation que vous pouvez en faire durant un tour.

Là ou ça fais mal (niveau 16) : Choisissez un pouvoir de rencontre ne contenant pas le mot-clé vicieux. Le pouvoir en question gagne le mot-clé vicieux.

Exploit de Forban des mers de sang

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Vengeance Forban des mers de sang

« prend ça !! ».

Rencontre ♦ martial, arme, vicieux

Réaction immédiate Corps à corps Arme

Condition : Vous devez porter une arme légère

Déclencheur : Un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps.

Cible : L'ennemi qui vous a touché

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Manœuvre fourbe Forban des mers de sang

« je suis là ! »

Rencontre ♦ martial

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : Un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.

Effet : Vous gagnez un avantage de combat contre cet adversaire jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Contre attaque Forban des mers de sang

« fallait pas me rater l'ami ! »

Quotidien ♦ martial, arme, vicieux

Réaction Corps à corps Arme immédiate

Pré requis : Vous devez porter une arme légère

Déclencheur : Un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.

Cible : L'ennemi qui vous a raté

Attaque : Dextérité contre Reflexe

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible est renversée et ne peut pas se relever jusqu'au début de votre prochain tour

Les Talents

Les Talents Héroïques

Talent de Pirate	Prés-requis	Description	Livre
Bagarreur	-	Augmente les dégâts à main nue et la CA	Leak
Bretteur	Dex 15, Escrime	+1 dégâts avec une rapière	Leak
Charge acrobatique	Dex 15, Formation Acrobatie	+1[A] dégât lors d'une charge acrobatique	Leak
Coup bas	Brute	Augmente les dégâts de +1 si avantage de combat	Leak
Décalage tactique	-	Vous vous décalez lorsque vous utilisez un point d'action	Leak
Distribution de coup	Tactique Pirate	Vous touchez deux adversaires avec votre tactique pirate	Leak
Embuscade	-	Vous ajoutez 1d6 dégâts lors du premier tour de jeu	Leak
Grande lignée	Méduse	+2 en Bluff, Diplomatie et Intimidation envers d'autre pirate	Leak
Maître artilleur	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 coté	Tactique Pirate	Décalage lorsque vous touchez avec votre Tactique Pirate	Leak
Pistoléro	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
Prise de risque	-	Augmente d'une case de décalage au prix d'un avantage	Leak
Resistance furieuse	Nain	Gagnez +2 en attaque en utilisant votre second souffle	Leak
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
Vivacité	-	Augmente les cases de décalage des pouvoirs	Leak

Description des Talents

Bagarreur [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Les dégâts à main nue que vous infligez sont égaux à 1d6. De plus, lorsque vous vous battez avec une main de libre, vous gagnez un bonus de +1 en CA et en Réflexe.

Bretteur [Pirate]

Pré requis : Dextérité 15, Escrime

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

Coups bas [Pirate]

Pré requis : 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]

Pré requis : 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 gagnez un bonus de +1[A] dégât.

Décalage tactique [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Lorsque vous utilisez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler de 2 cases en action libre avant ou après l'action supplémentaire.

Distribution de coup [Pirate]

Pré requis : 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.

Embuscade [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Le premier ennemi que vous touchez lors du premier tour de la rencontre subit 1d6 dégâts supplémentaire s'il n'as pas encore agit.

Grande lignée [Pirate]

Pré requis : Méduse

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

Maître Artilleur [Pirate]

Pré requis : Artilleur

Avantage : Lorsque vous utilisez un pistolet, une arquebuse, un tromblon ou un grand fusil, vous ignorez la moitié des bonus de camouflages et de couverts de vos cibles.

Panache du vainqueur [Pirate]

Pré requis : 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]

Pré requis : Tactique pirate

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

Pistoléro [Pirate]

Pré requis : Dextérité 15

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



Poigne de fer [Pirate]

Pré requis : 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).

Prise de risque [Pirate]

Pré requis : -

Avantage : Chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez vous décaler d'une case supplémentaire. Si vous le faites, vous offrez un avantage de combat à tous vos adversaires jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Résistance furieuse [Pirate]

Pré requis : Nain

Avantage : Lorsque vous utilisez votre second souffle, vous gagnez un bonus de +2 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

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 immédiate

Personnelle

Déclencheur : Vous devez faire un jet de sauvegarde

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

Vivacité [Pirate]

Prés-requis : Aucun

Avantage : Chaque fois que vous utilisez un pouvoir martial de rencontre ou quotidien qui vous permet de vous décaler, vous pouvez vous décaler de 2 cases supplémentaires.

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
Opportuniste	Tactique Pirate	Tactique Pirate à la victime d'une attaque d'opportunité	Leak
Vive lame	-	Les attaques de base touchent la CA ou les Reflexe	Leak
Raillerie	Tactique Pirate	Tactique Pirate gagne le mot-clé intimidant	Leak
Cible mouvante	-	Gagne +1 en CA et Réflexe après un mouvement	Leak
Attaque sournoise	-	Vos attaques de base gagnent le mot-clé vicieux	Leak

Description des Talents

Attaque et parade [Pirate]

Pré requis : Combattant à deux armes

Avantage : Lorsque vous vous battez au corps à corps avec deux armes, vous gagnez un bonus de talent 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.

Attaque sournoise [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Lorsque vous effectuez une attaque de base avec une lame légère, l'attaque gagne le mot-clé vicieux.

Coup de grâce [Pirate]

Pré requis : Dextérité 15

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

Cible mouvante [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Lorsque vous finissez votre tour de jeu à plus de 2 cases de votre celle ou vous avez débuté votre tour, vous gagnez un bonus de talent de +1 en CA et en Réflexe jusqu'au début de votre prochain tour.

Flamboyant [Pirate]

Pré requis : 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]

Pré requis : 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]

Pré requis : Escrime

Avantage : Les rapières que vous maniez gagnent la propriété Critique Amélioré.

Maîtrise des armes à feu [Pirate]

Pré requis : Artilleur

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

Opportuniste [Pirate]

Pré requis : Tactique Pirate

Avantage : Lorsqu'un allié effectue une attaque d'opportunité contre un adversaire qui vous est adjacent, vous pouvez utiliser votre Tactique Pirate contre lui en Réaction Immédiate.

Raillerie [Pirate]

Pré requis : Tactique Pirate

Avantage : Lorsque vous utilisez votre Tactique Pirate, vous pouvez réduire les dégâts de 4 et donner à votre Tactique Pirate le mot-clé intimidant.

Saignement [Pirate]

Pré requis : 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.

Vive lame [Pirate]

Pré requis : Aucun

Avantage : Lorsque vous effectuez une attaque de base avec une lame légère, vous pouvez cibler la CA ou les Reflexes.

Les Talents Epiques

Talent de Pirate	Prés-requis	Description	Livre
Tempête lacérante	Dex 17	Touchez avec deux armes pour infligez des dégâts sup.	AdG
Avantage brutal	For 17	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
Récupération 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	Leak
Tir de marque	Dex 17	Les coups critiques au tir offre une attaque gratuite	Leak
Briser le moral	Cha 17	Les attaques intimidante offre un avantage de combat	Leak
Retraite du pirate	Tactique Pirate	Ne provoque pas d'attaque d'opportunité avec Tactique Pirate	Leak

Description des Talents

Briser le moral [Pirate]

Prés requis : Charisme 17

Avantage : Chaque fois que vous touchez une créature qui subit une pénalité du mot-clé intimidant, celle-ci offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Fureur du requin [Pirate]

Prés requis : Tactique Pirate

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

Retraite du pirate [Pirate]

Prés requis : Tactique Pirate

Avantage : Lorsque vous touchez un adversaire avec votre Tactique Pirate, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de cet adversaire si

vous quittez une case qui lui est adjacent jusqu'au début de votre prochain tour.

Tir de marque [Pirate]

Prés requis : Dextérité 17

Avantage : Lorsque vous faite un coup critique contre un adversaire avec une attaque à distance, un allié adjacent à la cible peut immédiatement faire une attaque de base au corps à corps en action gratuite.

Talents de Multi-classage

Maître des océans [Multi classe Pirate]

Prés requis : Dextérité 13

Avantage : Vous êtes formé à l'une des compétences de classe de Pirate. Vous gagnez l'aptitude de classe Tactiques Pirate que vous pouvez utiliser une fois par rencontre.



Destinées Épiques

SEIGNEUR DES SEPT MERS

«J'ai affronté les tempêtes du vieil océan, j'ai ris à la face des harpies de l'île des Trépassés, j'ai écouté le chant des sirènes de la baie de Fang, j'ai coulé le Vigilant, fleuron de la marine impériale, d'un seul bordé de canon. A qui crois tu parler avorton, je dansais déjà avec Tiamat lorsque que ta mère te torchait le cul !»

James Morgan, Capitaine du *Black Contessa*

Prés-requis : Niveau 21, classe de Pirate.



Dans le code de la piraterie, il existe sept seigneurs des mers et l'on dit qu'ils règnent sur l'une des sept mers du monde. Ces hommes et ses femmes remplissent les légendes de la flibusterie. Le récit de leurs exploits perdurera tant qu'il y aura des matelots sur les mers.

Chacun d'entre eux est porteur de milles exploits, faux ou avéré, ce sont des exemples pour les jeunes mousses et la simple vue de leurs pavillons suffit souvent à décourager les marins les plus téméraires.

Aptitudes de Seigneur des Sept Mers

Le Seigneur des Sept Mers a les aptitudes suivantes :

Légende vivante (niveau 21) : Vous êtes une légende des mers, vous gagnez un bonus de +4 à tous vos tests de compétence basée sur le Charisme avec les marins du monde entier.

Présence légendaire (niveau 21) : Votre Charisme augmente de 2.

Meneur d'homme (niveau 21) : Une fois par rencontre, lorsque vous effectuez un coup critique, tous vos alliés dans un rayon de 10 cases peuvent effectuer une attaque de base en action libre.

Destiné (niveau 24) : Une fois par jour, lorsque vous effectuez un Jet de Sauvegarde contre la mort, vous pouvez regagner un nombre de point de vie égal à votre valeur de péril et tous les effets qui vous affectent disparaissent.

Le Sabre du Capitaine (niveau 30) : Choisissez un pouvoir de rencontre contenant le mot clé *Arme*. Lorsque vous utilisez ce pouvoir il n'est pas dépensé tant que vous n'avez pas raté toutes vos cibles.

Pouvoir de Seigneur des Sept Mers

Pouvoir utilitaire niveau 26

Le Pavillon du Capitaine **Seigneur des 7 Mers**

Hissez le pavillon mes braves, ceci sera notre dernière bataille, notre dernière légende !

Quotidien ♦ Martial

Action libre

Explosion 10

Déclencheur : Vous effectuez un coup critique ou vous réduisez un ennemi à 0 point de vie.

Cible : Tous vos alliés dans l'aire d'effet.

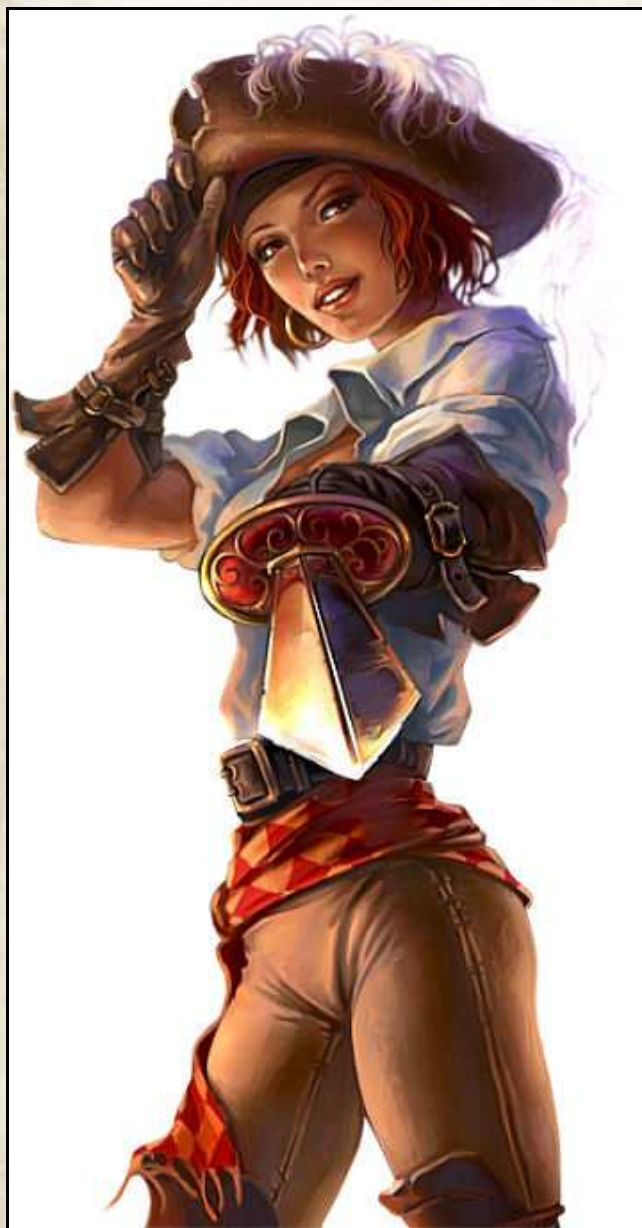
Effet : Chaque allié gagne des points de vie temporaire égaux à votre niveau + votre modificateur charisme. Chaque allié gagne également un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à votre modificateur Charisme jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à que vous tombez à 0 point de vie ou moins.

FRERE DE LA MAIN ROUGE

«Seul nous sommes vulnérable, ensemble nous auront la puissance d'une nation»

Emeraldas Cervantes, Avatar du dieu Soledango

Prés-requis : Niveau 21, classe de Pirate.



La Confrérie de Main Rouge fut créée à la fin de l'Age des Héros, après la bataille des milles canons qui vit la victoire de l'Armada Pirate face à la Flotte Serpent de Scylla. Le Capitaine Cervantes pris la tête de la plus grande coalition de pirate jamais vus pour renverser la suprématie maritime du peuple méduse. Depuis, certain pirate ont forgés une alliance durable dans le sang. Le but de la Main Rouge est de trouver une terre d'accueil où les pirates pourront vivre en liberté.

Aptitudes de Frère de la Main Rouge

Le Frère de la Main Rouge a les aptitudes suivantes :

Bénédiction de Soledango (niveau 21) : Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet de d20 (attaque, sauvegarde, compétence ou test de caractéristique). Vous devez garder le second résultat.

Pacte de sang (niveau 21) : Vous êtes membre de la Confrérie de la Main Rouge, vous gagnez un bonus de +4 à tous vos tests de compétence basée sur le Charisme avec les autres membres de la confrérie et tout les marins à la moralité bonne.

Frère de sang (niveau 21) : Vous et tous vos alliés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Signe d'espoir (niveau 24) : Une fois par jour, tant qu'il vous reste une récupération, vous pouvez faire automatiquement faire un résultat de 20 lors d'un jet de sauvegarde contre la mort.

... Et je vivrais libre sous mon drapeau (niveau 30) : Vous ne pouvez plus être dominé, immobilisé, ralenti ou pétrifié. Vous ignorez les terrains difficiles et vous pouvez vous décalez de votre VD en action de mouvement.

Pouvoir de Frère de la Main Rouge

Pouvoir utilitaire niveau 26

Sous le signe de l'Aigle Frère de la Main Rouge

L'Aigle des mers vous vient en aide.

Quotidien ♦ Invocation, divin

Action mineure

Distance 10

Effet : Vous appelez l'Aigle des mers qui vient survoler une case occupée par vous ou l'un de vos alliés. Vous, ou l'allié se trouvant dans la case, gagnez un bonus de +4 à toutes vos défenses et vous ne pouvez pas être dominé. Si vous, ou votre allié, êtes déjà dominé, l'effet prend fin immédiatement au moment où l'Aigle arrive.

Vous pouvez déplacer l'Aigle de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

L'Aigle reste jusqu'à la fin de la rencontre.

EXPLORATEUR DU BOUT DU MONDE

«J'ai navigué par delà la Mers des Larmes, jusqu'au bout du monde, j'ai vécu parmi le peuple exilé pendant des années et j'ai vu de mes propres yeux la chose qui détruira ce monde. Je pourrais-je encore attendre de l'immortalité ?»

Chien Jaune, Immortel

Prés-requis : Niveau 21, classe de Pirate. Formation en Histoire



Certain marin ne vivent que pour découvrir des lieux insolite et inexploré. Ces hommes et ses femmes ne prennent la mer que pour y affronter des mystères et ses dangers, nourris par un appétit sans limite d'aventure. Ces explorateurs passionnés parcourent les mers en quête d'endroit à découvrir et de savoir à acquérir.

Aptitudes d'Explorateur du bout du monde

L'Explorateur du bout du monde a les aptitudes suivantes :

Explorateur (niveau 21) : Vous gagnez un bonus de +2 en Histoire et Connaissance de la rue.

Connaissance des monstres (niveau 21) : Lorsque vous devez faire un test de connaissance de monstre, vous pouvez lancer deux dés et garder le plus grand résultat.
De plus, vous infligez 2 points de dégâts supplémentaire aux créatures que vous avez identifiées.

Savoir oublié (niveau 24) : Lorsque vous devez faire un test d'Orientation, vous pouvez lancer deux dés et garder le plus grand résultat.
De plus, lorsque vous réalisez un coup critique sur une créature que vous avez identifiée, vous gagnez +2 en attaque contre cette créature jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Jusqu'au bout du monde (niveau 30) : Une fois par jour, si vous mourrez et que vous n'êtes pas rappelé à la vie dans l'heure qui suit, votre corps disparaît avec tout votre équipement et réapparaît 12 heures plus tard sur votre navire.

Pouvoir d'Explorateur du bout du monde

Pouvoir utilitaire niveau 26

Jamais perdu	Explorateur du bout du monde
blablabla.	

Quotidien ♦ martial

Action mineure

Personnelle

Effet : Vous regagnez l'utilisation d'un pouvoir quotidien que vous avez déjà utilisé dans la journée.

PIRATE MAUDIT

«J'ai vu le fond des abysses et entendu le chant funeste de sa Reine. Pourtant je suis ici, devant vous pour en parler »

Akab, dernier Capitaine du Joyaux de Tiamat

Prés-requis : Niveau 21, classe de Pirate.



Certain pirate on vendu leur âme au diable et ne trouve pas le repos, même dans la mort. Les légende Mezzarienne concernant ces marins maudit sont nombreuses et toutes plus terribles les unes que les autres.

Akab le cupide, le Capitaine Frost, Ash le maudit, Karlock Lenoir, tous ces noms sont prononcé avec crainte par les lèvres des matelots et parfois, certaine légende semble reprendre vie lorsque les voiles noires d'un navire aussi ancien que le monde émerge des brumes d'un cauchemar...

Aptitudes de Pirate maudit

Le Pirate maudit a les aptitudes suivantes :

Avatar d'Ombre (niveau 21) : Vous gagnez une résistance à l'Ombre de 20. Toutes vos attaques gagnent le type Ombre.

Aura de mort (niveau 21) : Vous êtes immunisés aux effets de peur et de terreur. De plus tous vos ennemis dans un rayon de 5 cases subissent d'un malus de 1 à leurs jets de sauvegarde.

Résurrection sinistre (niveau 24) : Une fois par jour, la première fois que vous débutez votre tour de jeu mort ou mourant, vous pouvez trouver la force de vous relever. Vous regagnez un nombre de point de vie égal à votre valeur de péril et chaque ennemis dans un rayon de 10 cases de vous gagne une vulnérabilité à l'Ombre de 15 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Des âmes pour Tiamat (niveau 30) : Les ennemis qui finissent leur tour dans une case qui vous est adjacent et qui ont 25 points de vie ou moins, meurent.

Pouvoir de Pirate maudit

Pouvoir utilitaire niveau 26

Malédiction du pirate	Pirate Maudit
-----------------------	---------------

Vous portez la marque noire.

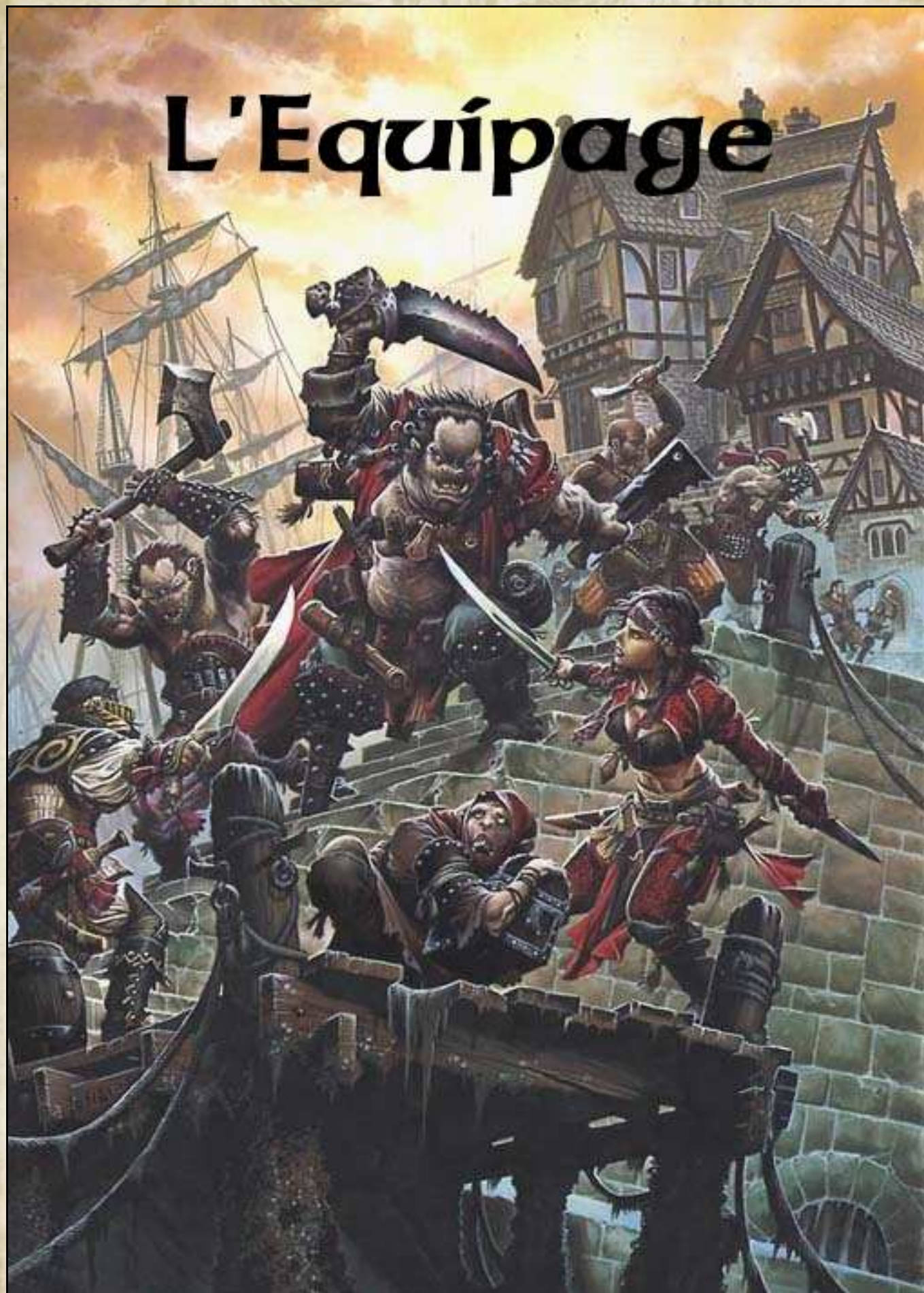
Quotidien ♦ divin

Action mineure	Distance Explosion 5
----------------	----------------------

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

Effet : La cible gagne une vulnérabilité à l'Ombre de 20 et ne peut pas récupérer de point de vie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

L'Équipage



L'équipage d'un navire

LES CHIENS DES MERS

« Ils sentent le cochon et chiquent comme des vieillards en fin de vie mais croyez moi, sous le grain en pleine tempête, je ne donnerais pas un seul d'entre eux contre cent de vos mignons. »

Jack O'Donnel, Quartier maître sur le *Nemrod*

La réputation d'un navire est souvent le fruit de son équipage. De bons matelots peuvent sortir une coque de noix d'une violente tempête alors qu'un équipage novice laissera certainement ses voiles se déchirer au premier grand coup de vent.

L'équipage d'un navire possède des caractéristiques, des compétences et des talents qui sont utilisés pour effectuer les manœuvres nautiques, les combats et les expéditions.

Poste important à bord

Certain poste à bord d'un navire sont tenus par des marins d'exception qui sont bien souvent les personnages joueurs. La valeur de ces marins détermine les compétences de l'équipage car les hommes suivent leurs directives à la lettre.

Capitaine

L'on dit bien souvent que les dieux sont les maîtres du monde et que le capitaine est le seul maître à bord. C'est lui qui prend les décisions et qui entraîne l'équipage dans la gloire ou la mort. Un bon capitaine sera s'entourer de bons éléments car même s'il incarne véritablement l'âme du navire, il n'est rien sans son équipage.

Second

Le second est l'ombre du capitaine, il est là où sont supérieur ne peut pas être. Il le remplace lorsqu'il le faut et l'aide à échafauder des plans de bataille. C'est aussi l'homme de science, celui sur qui le capitaine se repose pour le conseiller sur un point précis ou l'avertir de ses erreurs. Si le capitaine vient à mourir, c'est lui qui le remplacera jusqu'à qu'un nouveau capitaine soit désigné.

Quartier maître

Le quartier maître est le chef des marins, c'est lui qui dirige la manœuvre et représente les hommes auprès du capitaine. C'est une personne très importante car il est de son devoir de faire en sorte que les hommes suivent les ordres mais également de les écouter et de faire savoir au capitaine quand il faut lâcher du lest. Un bon capitaine écouterait toujours les recommandations de son quartier maître s'il ne veut pas finir à l'eau à nourrir les requins.

Maître d'abordage

Maître d'abordage, fusilier-sergent, archère en chef, tous ces noms désignent celui qui dirige les hommes lors des assauts navals. C'est généralement le marin le plus fort au combat, qui montre l'exemple et sait se faire écouter lorsque la mitraille siffle.

Maître artilleur

Les maîtres artilleurs sont responsables des pièces de canons et de la manœuvre de tir durant les combats. Un bon chef artilleur sera tirer partie d'une position avantageuse et logera un boulet sur les mâts du navire adverse.

L'équipage

L'équipage est avant toutes choses les hommes d'un capitaine. C'est lui qui forme ses hommes, les inspire et les motive. Un capitaine célèbre attirera certainement les marins les plus compétents, tous comme un grand capitaine cherchera les hommes les plus aguerris pour le suivre.

Pour représenter ceci, le niveau d'un équipage est toujours égal au niveau de personnage de leur Capitaine. Ainsi un capitaine de niveau 12 aura un équipage de niveau 12.

L'on parle ainsi d'équipage héroïque (niv 1 -10), paragonique (11 - 20) et épique (21 - 30).

CARACTERISTIQUES

Les membres d'équipage sont des Sbires. Ce qui veut dire qu'ils ne possèdent qu'un seul point de vie et qu'une attaque réussit contre eux suffit à les éliminer.

Voici les principales caractéristiques d'un équipage.

Effectif : Le nombre de membre d'équipage.

Niveau : Le niveau de chaque membre de l'équipage. Il est égal au niveau du capitaine.

CA : Le score de Classe d'armure de chaque membre de l'équipage. Il est égal au niveau de l'équipage +14.

Défense Réflexe : Le score de défense Réflexe de chaque membre de l'équipage. Il est égal au niveau de l'équipage +12.

Défense Vigueur : Le score de défense Vigueur de chaque membre de l'équipage. Il est égal au niveau de l'équipage +12.

Défense Volonté : Le score de défense Volonté de chaque membre de l'équipage. Il est égal au niveau de l'équipage +12.

Moral : Représente le moral de l'équipage. Ce chiffre varie de 100 (excellent) à 0 (très mauvais). Il commence toujours au maximum.

COMPETENCES

Les membres d'équipage n'ont pas des compétences aussi détaillées que les personnages joueurs, à la place ils ont des domaines ou champs d'expertise. Les valeurs de ces compétences sont directement liées à celles des chefs qui les encadrent.

Combat

Le score d'attaque au corps à corps de l'équipage, son agressivité et sa faculté à suivre les ordres d'attaque. Sert aussi bien à terre qu'en pleine mer lors des abordages.

Poste	Valeur
Capitaine	Niveau + modificateur Charisme
Second	Niveau + modificateur Intelligence
Quartier maître	Niveau + modificateur Charisme
Maître d'abordage	Niveau + modificateur Force
Total	Somme / 4

Tir

Le score d'attaque à distance de l'équipage, sa rapidité à recharger et à faire des tirs coordonnés, aussi bien au pistolet qu'au canon.

Poste	Valeur
Capitaine	Niveau + modificateur Charisme
Second	Niveau + modificateur Intelligence
Quartier maître	Niveau + modificateur Charisme
Maître artiller	Niveau + modificateur Dextérité
Total	Somme / 4

Ruse

La ruse représente la faculté à s'adapter à la situation, la réactivité de l'équipage, sa faculté à s'infiltrer quelque part etc.

Poste	Valeur
Capitaine	(Diplo. ou Intim.) + Bluff
Second	Larcin + Histoire
Quartier maître	Intimidation + Conn. de la rue
Maître d'abordage	Athlétisme + Discrétion
Maître artiller	Bluff + Discrétion
Total	Somme / 10

Manœuvre

Le score de manœuvre représente la qualité de l'équipage en tant que marin.

Poste	Valeur
Capitaine	(Diplo. ou Intim.) + Histoire
Second	Perception + Intuition
Quartier maître	Intimidation + Athlétisme
Total	Somme / 6

Commerce

Le commerce représente la faculté qu'a l'équipage d'obtenir des biens, de les négocier et de les revendre.

Poste	Valeur
Capitaine	Diplomatie + Conn. de la rue
Second	Larcin + Intuition
Quartier maître	Perception + Conn. de la rue
Total	Somme / 6

Exploration

Le score d'exploration sert aussi bien en mer, pour suivre une voie maritime, un cap ou s'orienter, qu'à terre pour trouver son chemin sur une île ou y survivre.

Poste	Valeur
Capitaine	(Diplo. ou Intim.) + Histoire
Second	Histoire + Nature
Quartier maître	Intimidation + Athlétisme
Maître d'abordage	Endurance + Athlétisme
Maître artiller	Perception + Athlétisme
Total	Somme / 10

POSTES PARTICULIERS

Les personnages joueurs ne sont pas obligés d'incarner les postes de chef au sein de l'équipage. Il existe d'autres fonctions qui peuvent être jouées par les PJ ou par des PNJ. Leurs rôles ne sont pas aussi cruciaux mais peuvent apporter des bonus le cas échéant. Un PJ peut occuper un poste important et particulier, par exemple le second peut également être le médecin de bord, tout comme le maître d'équipage peut être un artiste.

Maître Gabier

Le maître gabier est le responsable des voilures du navire, c'est lui qui à la charge d'entretenir et de réparer les voiles.

C'est lui effectue les tests de réparation des mâts.

Un PNJ maître gabier aura un score en Athlétisme égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Maître Charpentier

Le maître charpentier est le responsable des réparations à effectuer sur le navire, il dirige souvent plusieurs marins pour l'assister dans sa lourde tâche. C'est lui effectue les tests de réparation de coque.

Un PNJ maître charpentier aura un score en Athlétisme égal à la moitié du Niveau d'équipage + 2.

Pilote

Le pilote tient la barre lors des manœuvres, c'est un poste très important lors des conflits maritimes car c'est lui qui dirige le navire.

Un PNJ pilote aura un score en Perception égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Vigie

La vigie est les yeux du capitaine, perché sur le grand mat, c'est lui qui est chargé de surveiller l'horizon et ses dangers.

Un PNJ vigie aura un score en Perception égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Médecin

Le travail à bord d'un navire n'est pas de tout repos et la vie de pirate dangereuse. Le médecin de bord veille à guérir les maladies et soigner les blessures des combats. C'est lui qui effectue les tests de soins.

Un PNJ médecin aura un score en Soins égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Maître cuisinier ou « coq »

Responsable de la nourriture et du rhum, le coq est souvent l'homme le plus apprécié. Un bon cuisinier sera faire des plats de goût et rationner les denrées lorsque cela sera nécessaire.

Lors de chaque voyage, le cuisinier peut faire un test de Perception pour préparer ses plats sans dépenser trop de ration. Le tableau ci-dessous donne nombre de ration dépensée par jours.

Un PNJ maître cuisinier aura un score en Perception égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Résultat du test de perception	Ration par jour
9 ou moins	1
10 – 19	0.9
20 – 29	0.75
30 – 39	0.6
40 ou plus	0.5

Artiste

La vie à bord d'un navire n'est pas toujours rose. La routine et le travail peuvent vite affecter le moral de l'équipage. Marin le jour et artistes le soir, certain marins aime raconter des histoires de pirates ou jouer du violon autour d'un bon baril de rhum.

Un équipage ne peut comporter qu'un seul artiste qui peut, une fois par semaine de voyage faire un test de Connaissance de la rue (conteur), Intuition (musicien) ou Acrobatie (jongleur) pour augmenter le moral de l'équipage.

Un PNJ artiste aura un score égal à la moitié du Niveau de l'équipage + 2.

Résultat du test de compétence	Moral gagné
9 ou moins	0
10 – 19	1
20 – 29	2
30 – 39	3
40 ou plus	4

LES TALENTS

Tous comme les personnages joueurs, l'équipage gagne un talent tous les deux niveaux. Un au niveau 2, un autre au niveau 4, puis au niveau 6, au niveau 8 etc.

Les talents reflètent également une partie de l'enseignement qui est dispensé par les personnages joueurs si bien qu'un nouvel équipage gardera les talents d'un ancien. L'on considère alors qu'ils sont inspirés et vite formés aux nouvelles techniques de bord.

Tous comme les talents des personnages joueurs, ceux de l'équipage sont classés en trois catégories : Héroïque, Parangonique et Epique.

Voici la liste des talents

Les Talents Héroïques

Talent	Prés-requis	Description
Combattant acharné	-	+1 en Combat
Tireur émérite	-	+1 en Tir
Marin qualifié	-	+1 en Manœuvre et Exploration
Racaille reconnue	-	+1 en Commerce et Ruse
Homme de talent	-	Un PNJ occupant un poste particulier gagne +2 dans sa compétence
Connaissance des ports	-	Choisissez un port. Tous les défis de Recrut., Commerce et Quartier libre s'y font a +2
Science de l'abordage	-	Les trois jets d'attaques d'abordage se font a +2
Bon moral	-	Réduit la perte de moral pour le temps passé en mer à -4 par semaine (au lieu de -5)
Résolus	-	L'équipage gagne un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde.

Les Talents Parangoniques

Talent	Prés-requis	Description
Défenses Parangonique	-	+1 en défense Réflexe, Vigueur et Volonté
Marin de renom	Marin qualifié	+2 en Manœuvre et Exploration
Chien des mers	Racaille reconnue	+2 en Commerce et Ruse
Homme de l'art	Homme de talent	Un PNJ occupant un poste particulier gagne +4 dans sa compétence
Maître de l'abordage	Science de l'abordage	Les trois jets d'attaques d'abordage se font a +4
Moral d'acier	Bon moral	Réduit de 1d6 la perte de moral suite à une résolution de combat négative
Connaissance du navire	Résolus	L'équipage offre un bonus de +1 aux jets de sauvegarde du navire.

Les Talents Epiques

Talent	Prés-requis	Description
Défenses épiques	Défenses Parangonique	+2 en défense Réflexe, Vigueur et Volonté
Combattant redoutable	Combattant acharné	+2 en Combat
Tireur d'élite	Tireur émérite	+2 en Tir
Marin légendaire	Marin de renom	+3 en Manœuvre et Exploration
Loup des mers	Chien des mers	+3 en Commerce et Ruse
Maître à bord	Homme de l'art	Un PNJ occupant un poste particulier gagne +6 dans sa compétence
Maître du navire	Con. Du navire	Le navire peut faire un jet de sauvegarde au début du tour.

Le Navire



Le Navire

CREATION DE NAVIRE

« N'aillez crainte Madame, ce navire est le plus rapide de la Mer des Larmes »

Jonathan Latour, Capitaine du *Flèche d'Argent*

Il existe toute sorte de navire, certain modeste et fabriqué en série, d'autre unique et qui font la fierté de leur équipage.

Caractéristiques

Tout comme les personnages, les navires possèdent des caractéristiques qui les différencient les uns des autres. A début, chacun d'entre eux possède une base déterminée par le type de coque. Par la suite, les marins pourront le rendre original en y ajoutant un peu de leur savoir faire, le navire pourra gagner des améliorations au même titre qu'un personnage joueur gagne des talents.

Voici les principales caractéristiques d'un navire.

Coût : Le prix du navire en pièce d'or

Niveau : Le Niveau maximum du Navire.

Point de vie : Le nombre de point de vie que possède la coque du navire. Un navire avec 0 point de vie est détruit.

Taille : Distance en case de la proue à la poupe et de bâbord à tribord.

Défense : Comme tous les objets, les navires ont une valeur de Classe d'armure, de Vigueur et de Reflexe.

Vitesse : La vitesse du véhicule (exprimé en case) détermine combien de case parcourt le navire lorsque le pilote utilise une action de mouvement. Un pilote qui utilise deux actions de mouvement double la vitesse de déplacement du véhicule.

Espace : Le nombre d'emplacement que possède le navire exprimé en nombre de créature de taille M.

Equipage : Le nombre de marin nécessaire pour manœuvrer correctement en plus du pilote le navire et les malus que cela entraîne si le nombre n'est pas atteint.

Hors de contrôle : Décrit ce qui arrive lorsque le pilote perd le contrôle de son navire,

Rame : Indique si le navire peut utiliser des rames ou non. Un navire qui utilise uniquement ses rames pour se déplacer se déplace à mi vitesse.

Emplacement d'arme de flanc : Bonus ou malus au nombre maximum d'arme que peut recevoir le navire sur chaque flanc.

Chaque emplacement d'arme correspond à 5 pièces d'artillerie.

Emplacement d'arme de chasse : Bonus ou malus au nombre maximum d'arme que peut recevoir le navire sa proue.

Chaque emplacement d'arme correspond à 5 pièces d'artillerie.



NIVEAU DU NAVIRE

Cette notion peut paraître étrange. Néanmoins, elle représente assez bien la qualité, la technicité, la dose de magie qu'il y a dans le véhicule mais surtout l'expérience de ses marins. Le niveau influera sur les défenses, les points de vie, le score d'attaque de base des armes ainsi que sur leur quantité.

Le niveau d'un navire est égal au Niveau de son équipage.

DEFENSE ET POINT DE VIE

Les valeurs de défense ainsi que les points de vie tiennent compte de la taille et du niveau du navire. Les tableaux ci-dessous indiquent les valeurs de défense ainsi que les points de vie des navires.

Classe d'Armure

Taille du Navire	Base
M	12 + niveau
G	13 + niveau
TG	14 + niveau
Gig	15 + niveau

Vigueur

Taille du Navire	Base
M	10 + niveau
G	11 + niveau
TG	12 + niveau
Gig	13 + niveau

Réflexe

Taille du Navire	Contre Créature	Contre Artillerie
M	5	13 + niveau
G	4	12 + niveau
TG	3	11 + niveau
Gig	2	10 + niveau

Les armes d'artillerie utiliseront la deuxième valeur. La notation des réflexes sera Contre créature / Contre artillerie. Un navire de taille TG de niveau 8 aura comme Réflexes 3/23.

Point de vie

Taille du Navire	Base	Bonus
M	0	3 x Vigueur
G	25	4 x Vigueur
TG	50	5 x Vigueur
Gig	100	6 x Vigueur

ESPACE

La valeur d'Espace d'un navire détermine la quantité de marchandise pouvant être stockée dans ses cales et l'emplacement disponible pour aménager le bateau. Les éléments vitaux au bon fonctionnement du navire tels que les manœuvres, l'ancre, les rames etc ne prennent pas de place (ils sont déjà comptabilisés dans la valeur d'Espace du navire). La marchandise, les canons ou tous simplement les membres d'équipage prennent de la place à bords. Le tableau ci-dessous dresse la liste des choses qui occupent de l'espace sur le navire.

Objet	Espace occupé
Créature de taille M	1
Canon / Baliste	1
Marchandise	1 / Tonnage
Ration pour l'équipage	1 / 50 personnes
Voile de rechange	1 / 5 voiles
Mat de rechange	1
Bois pour réparation	1 / Tonnage

ARMEMENT

Le nombre d'emplacement d'arme sur un navire dépend de sa taille et de son niveau. Le tableau ci-dessous donne le nombre d'arme s'artillerie que peut porter un navire sur ses flancs et sa proue (chasse).

Nombre d'arme de flanc

Nombre d'arme	Taille	Niveau
0	M	5-15
1	G	16-20
2	TG	21-25
3	Gig	26+

Nombre d'arme de chasse

Nombre d'arme	Taille	Niveau
0	M	5-15
0	G	16-20
1	TG	21-25
2	Gig	26+

Ainsi un navire de Taille G et de niveau 13 aura 3 emplacements d'arme de flanc et 1 emplacement d'arme de chasse.

REPARATION

L'existence de pirate est faite de combat et de bataille et le navire est souvent le premier à souffrir de cette vie de débauche et de sang.

La coque

Réparer la coque d'un navire demande au maître charpentier un test d'Athlétisme et la dépense d'1 Tonnage de bois.

Le DD du test d'Athlétisme dépend de la taille et du niveau du navire mais aussi de son état et des conditions de travail. Si le test est réussi, le navire récupère un nombre de point de vie égal à sa valeur de récupération.

Les mats

Réparer les mats d'un navire demande au maître gabier un test d'Athlétisme et la dépense d'une voile de rechange.

Le DD du test d'Athlétisme dépend de la taille et du niveau du navire mais aussi de son état et des conditions de travail.

Faire des réparations demande 1 journée par test.

DD au test d'Athlétisme	Taille
10 + Niveau du navire	M
11 + Niveau du navire	G
12 + Niveau du navire	TG
13 + Niveau du navire	Gig

Malus au test	Mod.
Le navire est en péril	+2
Réparation en mer (pour la coque)	+2
Réparation rapide (1/2 journée)	+2

AMELIORATIONS

Les pirates aiment personnaliser leur navire, le rendre redoutable ou pratique à utiliser. Les améliorations s'achète et ne se réalise que lorsque le navire est à quai. Le temps nécessaire à de telles transformations peut être souvent assez long. Un navire peut acheter une amélioration tous les deux niveaux, ainsi un navire niveau 15 pourra avoir 7 amélioration au total.

Le tableau ci-dessous dresse la liste des améliorations.

Nom : le nom de l'amélioration.

Compétence : La compétence à utiliser pour réaliser l'amélioration.

DD : Le degré de difficulté du test de compétence. Si le test est raté l'amélioration n'est pas effective mais l'équipage récupère la moitié de la somme investie. Si le test est à raté de plus de 5, la totalité de la somme est perdue.

Espace : le nombre de point d'espace qu'occupe l'amélioration.

Coût : Le prix en pièce d'or de l'amélioration. Bien souvent le coût est exprimé en pourcentage du prix d'achat du navire. En effet les améliorations coûtent plus chère sur un grand bateau que sur un petit.

Liste des améliorations

Compartiment secret : La coque du navire comporte un compartiment caché (test de Perception DD10 + niveau du navire pour le trouver) qui peut contenir jusqu'à 2 espaces de matériaux.

Mats renforcés : Les mats ont été renforcés grâce à des pièces métalliques. Le navire gagne un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre l'immobilisation et le ralentissement.

Mats supplémentaires : Pour les voyages sur de longues distances la VD a un bonus de +1.

Ecoutes dissimulées : Les écoutes des canons reste dissimulées jusqu'au moment de tirer permettant de réaliser une attaque sournoise lors du premier tour de combat. L'équipage fait un test de Ruse contre la défense Volonté de l'équipage adverse, si le test est réussi il gagne un bonus de +2 en tir lors de la première salve de canon de la bataille.

Canonnière : Le navire possède beaucoup de canon, il gagne 1 emplacement d'arme sur ses flancs. Tous les tirs du navire se font avec un malus de -1.

Eperon : En cas de collision provoqué par le véhicule, ce dernier reçoit un bonus de +2 par dé de

dégât pour ceux qu'il inflige et un malus de -2 par dé de dégâts pour ceux qu'il subit. En outre, le navire ne peut pas avoir d'armement de chasse.

Eperon explosif : En cas de collision provoqué par le véhicule, ce dernier inflige 5d10 de dégâts supplémentaires et en subit la moitié. En outre, le navire ne peut pas avoir d'armement de chasse.

Coque profilée : Le navire possède une coque profilée pour la vitesse. Il gagne un bonus de +1 en Réflexe.

Quille améliorée : La quille du navire est exceptionnellement longue, garantissant ainsi une plus grande stabilité. Si le véhicule se déplace de 6 cases ou plus durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux Réflexes, contre les attaques d'Arme de véhicule jusqu'au début de son prochain tour.

Cache sous marine : Le navire possède des cordages dissimulés sous la coque du navire, lui permettant de transporter des produits de contrebande sous la ligne de flottaison. Ces caisses étanches peuvent contenir jusqu'à 1 Tonnage de matériaux.

Espace pour cargo supplémentaire : Le navire augmente sa valeur d'Espace de 5%.



Bois renforcé : Le bois du navire a été renforcé, Il gagne un bonus de +1 en Vigueur.

Bénédiction des dieux de l'écume : Le navire est béni par les dieux, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.

Amélioration	Compétence	DD	Espace	Coût
Compartiment secret	Ruse (équipage)	15	2	250 po
Mats renforcés	Athlétisme	16	0	1%
Mats supplémentaires	Athlétisme	16	0	2%
Ecoutes dissimulées	Ruse (équipage)	18	0	2%
Canonnière	Athlétisme	16	1	300 po
Eperon	Athlétisme	16	0	400 po
Eperon explosif	Arcane	25	0	600 po
Coque profilée	Endurance	25	0	5%
Quille améliorée	Endurance	25	0	5%
Cache sous marine	Larcin	18	0	200 po
Espace pour cargo supplémentaire	Commerce (équipage)	18	Spécial	5%
Bois renforcé	Endurance	25	0	5%
Bénédiction des dieux de l'écume	Religion	22	0	1%
Coque renforcée	Endurance	25	1	5%
Infirmier de qualité	Soins	18	1	1000 po
Cuisine de qualité	Perception	15	0	300 po
Poste de vigie surélevé	Perception	15	0	200 po
Cambuse aménagée	Perception	15	1	500 po
Pavillon noir terrifiant	Perception	15	0	500 po
Figure de proue célèbre	Athlétisme	18	0	1000 po
Figure de proue interchangeable	Ruse (équipage)	14	0	300 po
Parties vitales renforcées	Athlétisme	14	0	1%
Plan du navire	Histoire	20	0	2%
Rampe d'abordage	Athlétisme	15	0	200 po
Boulet ramé/Carreau perce-toile/Rocher dense	Endurance / Athlétisme	16	0	400 po
Boulet ou Carreau incendiaire/Roche enflammée	Arcane	17	0	600 po
Mitraille/Tir multiple/Sac de pierre	Endurance / Athlétisme	15	0	300 po

Coque renforcée : La coque du navire a été renforcée, Il gagne un bonus de +1 en Classe d'armure.

Infirmier de qualité : Le navire possède une infirmerie aménagée. Tous les tests de Soins se font a +2.

Cuisine de qualité : Le navire possède une cuisine aménagée. Tous les tests de Perception se font a +2.

Poste de vigie surélevé : Le poste de vigie est particulièrement haut et bien aménagé. La vigie gagne un bonus de +2 en Perception.

Cambuse aménagée : Le nombre de ration maximum que peut transporter le navire est de 50 jours (au lieu de 40).

Pavillon noir terrifiant : Le pavillon du navire est connu et redouté. Tous les tests de connaissance Histoire sur l'équipage se font a +2.

Figure de proue célèbre : La figure de proue du navire est célèbre, tous les tests de connaissance Histoire sur le navire se font a +2.

Figure de proue interchangeable : La figure de proue peut être démontée facilement pour être

remplacée par une autre. Très pratique lorsque l'on ne veut pas se faire reconnaître.

Parties vitales renforcées : Les parties vitales du navire ont été renforcées. Il gagne un bonus de +2 en Classe d'armure contre les attaques de sabotage.

Plan du navire : Les plans d'un navire aide à la réparation. Tous les tests de réparation du navire s'effectuent avec un bonus de +2.

Rampe d'abordage : Tous les tests d'Athlétisme pour lancer un abordage se font avec un bonus de +2.

Boulet ramé / Carreau perce toile / Rocher dense : L'équipage de la cible d'un tir effectué à l'aide de ce type de munition doit immédiatement effectuer un test de manœuvre DD 10 + ½ Niveau ou être ralenti jusqu'à la fin de votre tour.

Boulet ou Carreau incendiaire / roche enflammée : En plus des dégâts normaux, la cible subit 5 dégâts de feu continu.

Mitraille / Carreau multiple / Sac de pierre : Un tir effectué avec de tel munition utilise la table de localisation des armes à distance plutôt que celle des armes d'artillerie.

Liste des Navires

Chaloupe

Navire de taille moyenne

Trop ronde pour avoir des qualités nautiques correctes, les chaloupes servent à ravitailler les navires à l'encre dans les ports. Sur les grands bâtiments, elles servent à transporter les hommes à terres.

PV +0 **Taille** 6x2 cases **Coût** 300 po

CA +0 ; **Vigueur** +0 ; **Reflexe** +0

VD Nage 2 ; **Rame** Oui

Armement de flanc -2 ; **Armement de chasse** -2

Equipage

Hormis le pilote, aucun autre membre d'équipage n'est requis.

Espace

10 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié chaque tour jusqu'à l'arrêt.

Grande Chaloupe

Navire de grande taille

Petit navire de pêche à voiles au tiers, il porte un mât. De par sa petite taille, il ne peut servir que de navire de pêche côtière.

PV +0 **Taille** 8x2 cases **Coût** 2000 po

CA +0 ; **Vigueur** +0 ; **Reflexe** +0

VD Nage 4 ; **Rame** Oui

Armement de flanc -1 ; **Armement de chasse** -2

Equipage

En plus du pilote, il faut 2 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

20 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Drakkar

Navire de grande taille

Les Drakkars sont de long navire profilé pour fendre les vagues. Construits par les Norses ils sont principalement utilisés pour la pêche côtière.

PV +0 **Taille** 10x3 cases **Coût** 5000 po

CA +0 ; **Vigueur** +0 ; **Reflexe** +1

VD Nage 6 ; **Rame** Oui

Armement de flanc -2 ; **Armement de chasse** -2

Equipage

En plus du pilote, il faut 3 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

30 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Bastingage abaissé

Tous les tests d'Athlétisme visant à sauter dans ou hors du navire se font avec un bonus de +2.

Grand Drakkar

Navire de grande taille

Version plus grande du Drakkar, ce navire est capable de prendre la haute mer. Rapide et très manœuvrable, il peut également accueillir près de 40 hommes à son bord, ce qui en fait un navire excellent pour le pillage et la flibuste.

PV +5 **Taille** 14x3 cases **Coût** 15000 po

CA +1 ; **Vigueur** +0 ; **Reflexe** +1

VD Nage 6 ; **Rame** Oui

Armement de flanc -2 ; **Armement de chasse** -2

Equipage

En plus du pilote, il faut 4 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 3 pour chaque deux membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

42 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Bastingage abaissé

Tous les tests d'Athlétisme visant à sauter dans ou hors du navire se font avec un bonus de +2.

Vipère

Navire de très grande taille

La Vipère est le plus petit navire de manufacture méduse. Sa coque en corail, profilée pour la course, et ses deux grands mâts lui permettent de surpasser en vitesse la plupart des navires. Ce qui fait d'elle le choix numéro un des pirates méduses.

PV +0 Taille 16x4 cases Coût 50000 po

CA +1 ; Vigueur +0 ; Reflexe +1

VD Nage 9 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 10 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 3 pour chaque trois membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

60 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +3 ou -3 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 10 tonnages de matériaux.

Confection méduse

La quille du navire est profilée pour la vitesse. Si le véhicule se déplace de 6 cases ou plus durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +2 aux Réflexes, contre les attaques d'Arme de véhicule jusqu'au début de son prochain tour.

Sloop

Navire de très grande taille

Le Sloop est un petit navire qui porte une unique grande voile carré. Il est trop petit pour s'aventurer en haute mer mais sa vitesse et sa maniabilité sont excellentes, ce qui en fait un navire de pirate idéal.

PV +0 Taille 18x4 cases Coût 30000 po

CA +0 ; Vigueur +0 ; Reflexe +1

VD Nage 8 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 8 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque deux membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

70 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 15 tonnages de matériaux.

Goélette

Navire de très grande taille

La Goélette est un deux mats à la forme harmonieuse destiné principalement au transport rapide et à la patrouille de la flotte impériale mais il fait également un parfait navire de pirate.

PV +5 Taille 20x6 cases Coût 35000 po

CA +0 ; Vigueur +1 ; Reflexe +0

VD Nage 7 ; Rame Non

Armement de flanc +1 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 16 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque quatre membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

80 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +3 ou -3 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 20 tonnages de matériaux.

Chasse marée

Navire de très grande taille

Navire multi usage, le Chasse marée est un deux mats qui doit son nom à sa forme tranchante qui ouvre littéralement la mer en deux. Il sert le plus souvent de gros navire de pêche ou de transport mais certain d'entre eux servent également de navire de flibuste.

PV +10 Taille 22x6 cases Coût 50000 po

CA +0 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 7 ; Rame Non

Armement de flanc +1 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 16 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque quatre membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

80 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 30 tonnages de matériaux.

Éperonnage

En cas de collision provoqué par le véhicule, ce dernier reçoit un bonus de +1 par dé de dégât pour ceux qu'il inflige et un malus de -1 par dé de dégâts pour ceux qu'il subit. En outre, le navire ne peut pas avoir d'armement de chasse.

Brigantin

Navire de taille gigantesque

Navire de pirate par excellence, le Brigantin est un deux mats gréé de voiles carrés. Il a été conçu pour le transport maritime mais les pirates ont sut reconvertir ces navires en véritable terreur des mers en utilisant son grand espace pour l'équiper de canon.

PV +0 Taille 30x6 cases Coût 65000 po

CA +0 ; Vigueur +0 ; Reflexe +0

VD Nage 7 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Equipage

En plus du pilote, il faut 20 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque cinq membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

100 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 50 tonnages de matériaux.

Cobra

Navire de taille gigantesque

Le Cobra est le navire de combat principal de la Flotte Serpent. Rapide et très manœuvrable, il surclasse largement les frégates légères de la Flotte Impériale. C'est une prise de choix pour les pirates

PV +0 Taille 32x6 cases Coût 90000 po

CA +1 ; Vigueur +0 ; Reflexe +1

VD Nage 7 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Equipage

En plus du pilote, il faut 20 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque cinq membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

160 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +3 ou -3 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 60 tonnages de matériaux.

Confection méduse

La quille du navire est profilée pour la vitesse. Si le véhicule se déplace de 6 cases ou plus durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +2 aux Réflexes, contre les attaques d'Arme de véhicule jusqu'au début de son prochain tour.

Corvette

Navire de taille gigantesque

De forme très allongée, ce trois mâts possède une grand puissance de feu. C'est le navire de guerre par excellence. Sa grande capacité permet à la flotte impériale de pouvoir embarquer de nombreuses troupes.

PV +5 Taille 48x7 cases Coût 75000 po

CA +1 ; Vigueur +1 ; Reflexe +0

VD Nage 6 ; Rame Non

Armement de flanc +1 ; Armement de chasse +1

Equipage

En plus du pilote, il faut 30 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque dix membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

200 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 70 tonnages de matériaux.

Flûte

Navire de taille gigantesque

Les flûtes sont de grand navire de transport pouvant jauger de cinq cent à mille tonnes. Elles portent trois mâts à voiles carrées et se distinguent des Corvette par sa forme plus ronds et un armement plus léger, afin de pouvoir porter plus de marchandise.

PV +10 Taille 40x6 cases Coût 75000 po

CA +0 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 6 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Equipage

En plus du pilote, il faut 60 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque vingt membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

300 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 90 tonnages de matériaux.

Python

Navire de taille gigantesque

Principal navire de commerce méduse, sa gigantesque coque est poussée par 3 énormes mâts aux voiles double-tissées. Ses calles sont remplies de marchandise qui attire inévitablement l'attention des pirates.

PV +20 Taille 55x8 cases Coût 150000 po

CA +0 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 5 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 100 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 1 pour chaque vingt membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

500 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 400 tonnages de matériaux.

Confection méduse

La quille du navire est profilée pour la vitesse. Si le véhicule se déplace de 5 cases ou plus durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +1 aux Réflexes, contre les attaques d'Arme de véhicule jusqu'au début de son prochain tour.

Galion

Navire de taille gigantesque

Les galions possèdent un tonnage énorme, qui leur permet de transporter leur précieuse cargaison à travers tout le continent. Ils sont conçus pour effectuer de long séjour en mer et sont toujours équipés pour la guerre. Ils sont très peu maniables et doivent attendre des vents favorables avant de prendre la mer.

PV +15 Taille 43x8 cases Coût 130000 po

CA +0 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 4 ; Rame Non

Armement de flanc +0 ; Armement de chasse +0

Équipage

En plus du pilote, il faut 120 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 1 pour chaque trente membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

450 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un pont inférieur pouvant contenir 300 tonnages de matériaux.

2 Ponts

Navire de taille gigantesque

Le gréement du deux-ponts est identique à celui de corvette, il doit son nom aux deux ponts de pièces d'artillerie qui fait de lui une formidable machine de guerre.

PV +15 Taille 50x7 cases Coût 200000 po

CA +1 ; Vigueur +1 ; Reflexe +0

VD Nage 5 ; Rame Non

Armement de flanc +1 ; Armement de chasse +1

Équipage

En plus du pilote, il faut 250 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 1 pour chaque cinquante membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

600 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un deux ponts inférieurs pouvant contenir 150 tonnages de matériaux.

Bastingage surélevé

Tous les tests d'Athlétisme visant à aborder le navire se font avec un malus de -2.

3 Ponts

Navire de taille gigantesque

Ce navire est le plus imposant que l'on puisse trouver. Avec sa puissance de feu il peut détruire d'une seule bordée tout navire plus petit que lui. Seuls les deux ponts ont une chance de traverser son bordé épais. Ce monstre possède trois ponts tous armés d'une batterie de canons. La flotte impériale n'en possède que trois.

PV +20 Taille 60x8 cases Coût 400000 po

CA +1 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 5 ; Rame Non

Armement de flanc +2 ; Armement de chasse +1

Équipage

En plus du pilote, il faut 375 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 1 pour chaque soixante-quinze membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

1000 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un trois ponts inférieurs pouvant contenir 300 tonnages de matériaux.

Bastingage surélevé

Tous les tests d'Athlétisme visant à aborder le navire se font avec un malus de -4.

Galère

Navire de taille gigantesque

Cette galère porte un mât et est équipé d'une trentaine d'aviron de chaque bordée, maniés chacun par trois ou quatre forçats. A la fois fine, allongée, et de peu de tirant d'eau, cette galère va à grande vitesse sous toutes ses allures.

PV +5 Taille 40x7 cases Coût 50000 po

CA +0 ; Vigueur +0 ; Reflexe -1

VD Nage 6 ; Rame Oui

Armement de flanc -1 ; Armement de chasse +0

Equipage

En plus du pilote, il faut 90 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque trente membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

150 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un trois ponts inférieurs pouvant contenir 150 tonnages de matériaux.

Galère Impériale

Navire de taille gigantesque

Formidable galère de 80m de longueur, les rameurs se trouvent dans l'entrepont, alors que les matelots manœuvrent sur le tillac ses deux mâts. L'artillerie est installée sur un pont circulaire qui lui permet de tirer dans toutes les directions.

PV +10 Taille 50x7 cases Coût 100000 po

CA +0 ; Vigueur +1 ; Reflexe -1

VD Nage 6 ; Rame Oui

Armement de flanc -1 ; Armement de chasse +0

Equipage

En plus du pilote, il faut 300 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 2 pour chaque cent membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

600 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +2 ou -2 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un trois ponts inférieurs pouvant contenir 300 tonnages de matériaux.

Léviathan

Navire de taille gigantesque

Barge de bataille principale de la Flotte Serpent, le Léviathan est le seul navire qui puisse ridiculiser les 3 ponts Impériaux. Véritable ville flottante, ils sont conçus pour permettre à son équipage de vivre quasiment en autarcie. Ils servent souvent de base mobile pour la Flotte Serpent ou de lieu de réparation pour les Cobras. L'Armada méduse ne possède que deux Léviathans.

PV +25 Taille 80x14 cases Coût 800000 po

CA +2 ; Vigueur +2 ; Reflexe -1

VD Nage 5 ; Rame Non

Armement de flanc +2 ; Armement de chasse +2

Equipage

En plus du pilote, il faut 500 hommes pour manœuvrer le bateau. Tous doivent utiliser une action simple par tour pour aider au contrôle du navire. La vitesse de déplacement est réduite de 1 pour chaque cent membre équipage manquant. Un navire avec une VD de 0 devient hors de contrôle.

Espace

1500 créatures de tailles M

Hors de contrôle

Le véhicule bouge tout droit en réduisant sa vitesse de moitié. A la discrétion du MJ, il peut bouger dans la même direction que le vent.

Voile

A la discrétion du MJ, le navire peut gagner un bonus ou un malus de +1 ou -1 en VD en fonction de la direction du vent.

Cargo

Le navire possède un trois ponts inférieurs pouvant contenir 650 tonnages de matériaux.

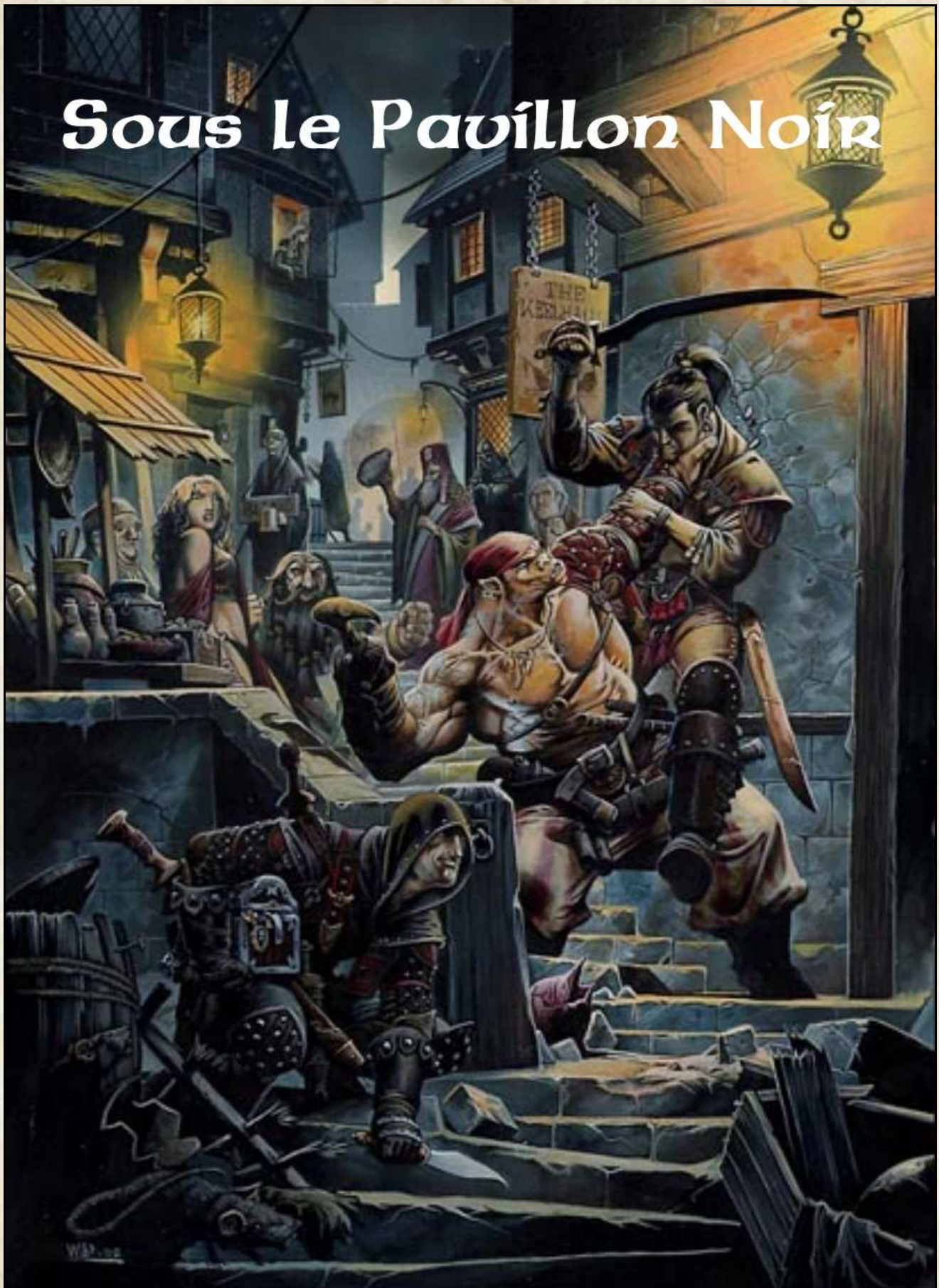
Confection méduse

La quille du navire est profilée pour la vitesse. Si le véhicule se déplace de 5 cases ou plus durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +1 aux Réflexes, contre les attaques d'Arme de véhicule jusqu'au début de son prochain tour.

Bastingage surélevé

Tous les tests d'Athlétisme visant à aborder le navire se font avec un malus de -4.

Sous le Pavillon Noir



Sous Le Pavillon Noir

LA VIE DE PIRATE

« Là où il y a la mer il y a des pirates »

Proverbe Mezzarien

La vie de pirate est faite d'aventure, de combat et de larme. Devenir flibustier c'est faire un trait sur sa vie passée pour vivre libre et sans contrainte. Mais ça c'est ce que les gens du peuple croient. Les légendes sur ces loups des mers sont nombreuses et se finisse généralement mal car l'existence d'un pirate et quelque fois épique mais toujours courte.

LE MORAL

Le moral d'un équipage et ce qui le lie. Des hommes qui connaisse la défaite trop souvent ou qui ne gagnent pas assez d'or iront voir ailleurs si la mer est plus bleu (en faisant passer leur capitaine par-dessus bord au passage).

La table ci-dessous donne le moral d'un équipage.

Score de moral	Moral de l'équipage
100 - 90	Très bon
89 - 70	Bon
69 - 40	Moyen
39 - 20	Passable
19 - 1	Mauvais
0	Mutinerie !

Très bon : L'équipage est très content de son capitaine et lui font savoir. Il gagne un bonus de +1 à tous ses tests de compétence.

Bon : L'équipage est content de son capitaine. Il gagne un bonus de +1 à tous ses tests de Manœuvre et d'Exploration.

Moyen : L'équipage fait son boulot sans plus, il espère vite gagnez de l'or.

Passable : L'équipage n'est pas content de son capitaine et lui fait savoir. Il subit un malus de -1 à tous ses tests de compétence.

Mauvais : L'équipage n'est pas content du tout de son capitaine, il murmure en secret des actes de rébellion. Il subit un malus de -3 à tous ses tests de compétence.

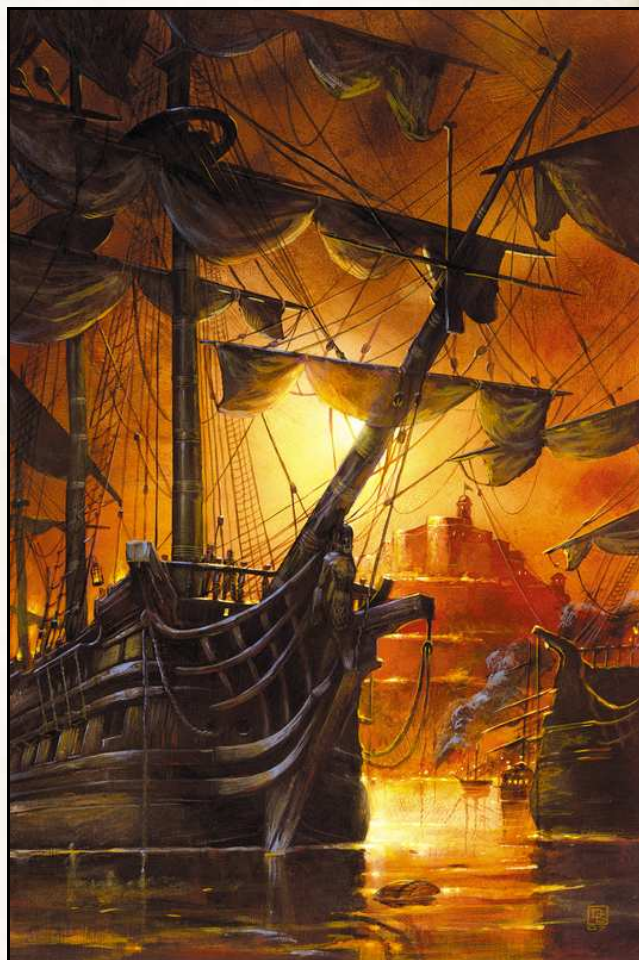
Mutinerie ! : L'équipage prend les armes et renverse le capitaine. A se stade là, les joueurs doivent survivre à l'attaque de leurs propres hommes et recruter un nouvel équipage.

Gagner et perdre du moral

Il est souvent facile de perdre du moral, c'est plus difficile d'en regagner. Le tableau ci-dessous dresse la liste des actions qui peuvent faire évoluer le moral d'un équipage.

Action	Perte de moral
Temps passé en mers	-5 par semaines
Repas rationné	-1 par jour
Laissé filer une prise	-5 à -15
Partage du butin défavorable	Voir plus bas
Perdre un combat	-5 à -15
Attirer le mauvais oeil	-1 à -20

Action	Gain de moral
Gagnez sa part du butin	+1 / 20po de la part
Gagnez un combat	+5 à +15
Quartier libre à terre	Voir plus bas
Sortir un tonneau de Rhum	+1 / Tonnage



LES ENTREPRISES

Pour gérer les différents aspects de la vie d'un groupe de pirate en dehors des aventures de jeu, l'on utilise un procédé de défi de compétence.

A la fin de chaque scénario de jeu et lorsque la situation le permet, les joueurs décident ensemble de ceux qu'ils veulent entreprendre.

Chaque entreprise demande un certain nombre de succès à atteindre pour être finalisée. Si l'on rate trop de test l'entreprise prend fin et rien n'est gagné.

Voici comment sont décrites les entreprises.

Objectif : Le nombre de succès à atteindre pour terminer l'entreprise.

Gains : Ce que le groupe gagne lorsqu'il accomplit l'entreprise.

Echec : Le nombre de test raté à faire pour échouer dans l'entreprise.

Conséquence : Ce qui arrive lorsque l'entreprise échoue.

Test : La compétence autorisée pour accomplir l'entreprise et qui peut l'utiliser. Chaque compétence peut être utilisée deux fois.

Réussite : Le nombre de gains que rapporte un test réussit en fonction du DD choisi par les joueurs avant de jeter les dés et de qui fait le test (l'équipage ou un personnage).

Liste des Entreprises

Recrutement

Pour renforcer ses rangs, l'équipage recrute des marins dans les tavernes, ports, bordels etc.

Objectif : 3

Gains : Effectif

Echec : 3

Conséquence : Perte de 10 points de moral

Test : Commerce (Equipage), Diplomatie et Intuition (Capitaine) Connaissance de la rue et Intuition (Quartier maître, maître d'abordage et maître d'artillerie).

DD du test d'Equipage	Effectif gagné
15	5
20	10
25	15
30	20
35	30
40	50

DD du test de personnage	Effectif gagné
15	2
20	4
25	10
30	14
35	18
40	20

Quartier libre !

L'équipage à quartier libre, il peut boire, jouer et taquiner la gueuse sans à avoir à rendre des comptes au quartier maître.

Objectif : 3

Gains : Moral

Echec : 3

Conséquence : Perte de 20% des réserves d'or.

Test : Commerce (Equipage), Connaissance de la rue (Capitaine, quartier maître, maître d'abordage et maître d'artillerie).

DD du test d'Equipage	Moral gagné
15	4
20	8
25	13
30	18
35	22
40	30

DD du test de personnage	Moral gagné
15	1
20	3
25	5
30	9
35	13
40	18

Commerce

L'équipage vend des cargaisons, négocie le prix du rhum, fait du commerce avec les marchands du port etc.

Objectif : 5

Gains : Or

Echec : 3

Conséquence : Perte de 20% des réserves d'or et 15 de moral.

Test : Commerce (Equipage), Diplomatie et Bluff (Capitaine, Second) Connaissance de la rue et Bluff (Second et quartier maître).

DD du test d'Equipage	Or gagné
15	10
20	20
25	50
30	100
35	200
40	500

DD du test de personnage	Or gagné
15	5
20	10
25	25
30	50
35	100
40	250

Rapine et Pillage

L'équipage pille un petit village côtier ou rapine dans les ports des plus grandes villes.

Objectif : 7

Gains : Or

Echec : 3

Conséquence : Perte de 20% de l'effectif et 20 de moral.

Test : Ruse, Combat et Tir (Equipage), Histoire et Intimidation (Capitaine) Intimidation (Quartier maître, maître d'abordage et maître d'artillerie).

DD du test d'Equipage	Or gagné
15	15
20	30
25	75
30	150
35	300
40	750

DD du test de personnage	Or gagné
15	7
20	15
25	40
30	75
35	150
40	400

Piraterie

L'équipage prend la mer, chasse un navire marchand, lui vole sa cargaison pour finalement la revendre.

Objectif : 9

Gains : Or

Echec : 3

Conséquence : Perte de 33% de l'effectif et 30 de moral.

Test : Manœuvre, Ruse, Exploration, Commerce, Combat et Tir (Equipage).

DD du test d'Equipage	Or gagné
15	20
20	50
25	100
30	200
35	500
40	1000

L'OR ET LE PROFIT

Un pirate ne vit que pour une seule chose : l'or. Amasser des fortunes pour les dilapider ensuite voilà ce à quoi aspirent les hommes qui prennent la mer sous le pavillon noir.

La chasse partie

Le fameux Code des Pirates définit la part que chaque marin pourra prélever sur le butin accumulé par l'équipage. En général, chaque marin reçoit une part égale mais certains postes à bord sont en droit de prélever des parts supplémentaires.

Voici la liste des parts par poste

Capitaine : 2 parts

Second : 1,5 part

Quartier maître : 1,5 part

Médecin : 1,5 part

Maître d'abordage et d'artillerie : 1,25 part

La Réserve d'Or

Une partie du butin peut également être affectée à la Réserve d'Or. Cet or permet de couvrir les dépenses et les réparations du navire. Les marins voient d'un très mauvais œil que leur argent ne tombe pas dans leur poche.

A chaque fois que l'équipage gagne de l'or, que se soient le fruit d'une aventure ou d'une entreprise, les joueurs peuvent décider d'en mettre une partie dans la Réserve d'Or avant de distribuer les parts de chacun au risque d'affecter le moral de l'équipage.

Part du butin alloué à la Réserve d'Or	Moral perdu
20%	0
25%	5
50%	15
75%	25
90%	40
100%	50

Dépense et commerce

L'or de la réserve peut être dépensé pour acheter des vivres, des canons, de la cargaison, du bois pour les réparations etc.

Dans un même ordre d'idée, il est également possible de revendre des produits issus de la piraterie pour gagner un butin. Ce butin sera ensuite divisé en part ou affecté à la réserve d'or du navire.



Équipement

EQUIPEMENT

« Du rhum, des femmes et du sang non de dieu. Une bonne baston, c'est ça qui rend heureux »

Chanson populaire

Naviguer sur les mers demande de l'expérience mais également d'être bien préparé. Certaines cartes détaillées se vendent à prix d'or mais peuvent souvent éviter à un navire de finir la coque brisée sur des rochers invisibles à l'œil nu. Voici une liste d'objet propre au monde de la marine.

Objet	Prix	Poids
Longue vue	500 po	0.5 kg
Compas	10 po	-
Sextant	500 po	1 kg
Astrolabe	1000 po	1 kg
Carte de bonne facture	10 po	-
Carte de très bonne facture	50 po	-
Uniforme de la marine	30 po	3 kg
Pavillon	5 po	1 kg
Pipe à tabac	5 pa	-
Lanterne à capuche	10 po	2 kg
Hameçon	1 pa	-
Filet de pêche	4 po	2.5 kg
Baril (vide)	2 po	15 kg
Hamac	2 pa	2.5 kg
Cloche	1 po	-
Cadenas		
Simple	20 po	0.5 kg
Bonne facture	40 po	0.5 kg
Très bonne facture	100 po	0.5 kg
Miroir	10 po	0.5 kg
Plume	5 pa	-
Encre (1 litre)	1 pa	0.5 kg
Huile (1 litre)	1 pa	0.5 kg

Compas : Un compas donne le nord.

Sextant : Un sextant donne un bonus d'objet de +1 aux tests d'Histoire pour trouver ou garder un cap en mer. Il faut être formé en Histoire pour savoir utiliser un sextant.

Astrolabe : Un Astrolabe donne un bonus d'objet de +2 aux tests d'Histoire pour trouver ou garder un cap en mer. Il faut être formé en Histoire pour savoir utiliser un Astrolabe.

Carte de bonne facture : Une telle carte donne un bonus d'objet de +1 aux tests d'Histoire pour tracer une route ou connaître les dangers dans une zone bien précise (abord de l'île Rousse, côte ouest de Mezzara etc).

Carte de très bonne facture : Une telle carte donne un bonus d'objet de +2 aux tests d'Histoire pour tracer une route ou connaître les dangers dans une zone bien précise.

Cadenas : Le DD au test de larcin pour forcer un cadenas est de 20 (25 pour un bon cadenas, 30 pour un très bon cadenas).

Consommable et Service

Tous les marins ont besoins de se détendre entre deux appareillages et bien souvent c'est avec une chope de rhum dans une main et une donzelle dans l'autre.

Consommable / Service	Prix
Nourriture	
Ration (pour 1 personne par jour)	5 pa
Repas à l'auberge	2 pa
Festin à l'auberge	5 po
Boisson	
Verre de bière	2 pa
Pinte de bière	4 pa
Chope de rhum	4 pa
Pichet de rhum	1 po
Pichet de vin	4 pa
Bouteille de vin Timonais	10 po
Tournée générale	10 po
Consommable	
Tabac (pour 1 journée)	2 pa
Chambre à l'auberge	
Auberge bas de gamme	2 pa
Auberge classique	5 pa
Auberge de luxe	5 po
Service de nuit	
Gueuse peu farouche (par heure)	3 pa
Habitée des lieux (par heure)	1 po
Créature de rêve (par heure)	10 po

Marchandise

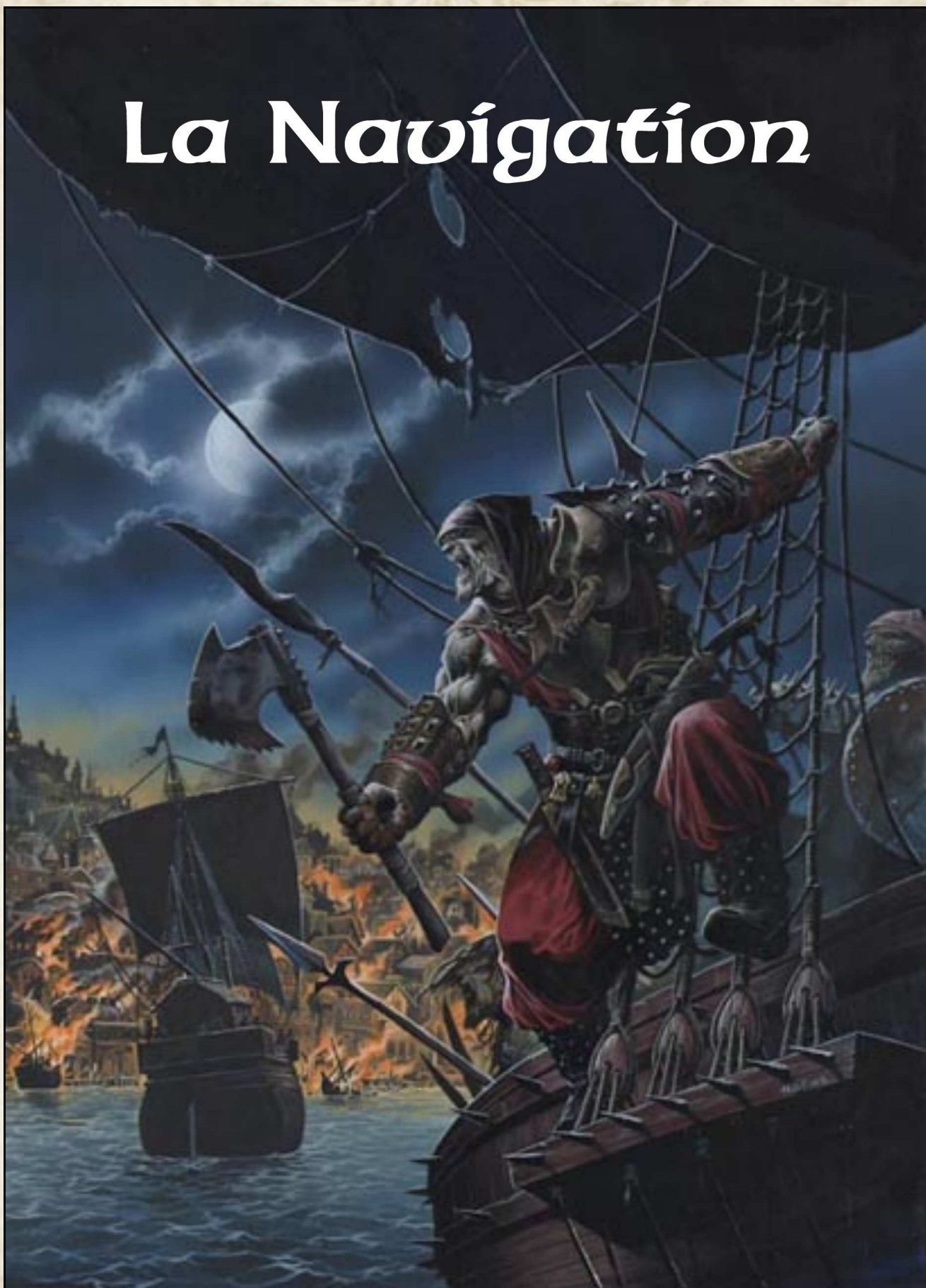
Contrairement aux idées reçus, les cales des navires marchands ne sont pas remplies d'or, ce qui fait la richesse de ses transporteurs se sont les marchandises qu'ils transportent.

Un bon pirate sera repérer les marchandises de valeur et évitera d'encombrer son bateau avec des barriques de produit d'ont il n'en tirera rien.

Le prix d'une marchandise correspond à 1 Tonnage, soit 1 emplacement sur un navire.

Marchandise	Prix
Alcool	50 po
Rhum	75 po
Vin	100 po
Vin Timonais	1000 po
Tabac	200 po
Sel	400 po
Epice (herbe, poivre etc)	300 po
Etoffe (Lin, coton)	200 po
Fourrure	200 po
Cuir	300 po
Soie	500 po
Soie de Damenborg	800 po
Objet religieux / d'art	500 po
Bois précieux	250 po
Pigment pour teinture	300 po
Essence pour parfum	500 po

La Naviación



La Navigation

PRENDRE LA MER

« Nous quittâmes nos villages, nous partîmes le cœur gros. Garde nous de tous naufrages, prends pitié Soledango »

Chanson populaire

Naviguer sur les mers de Leak est tout sauf une partie de plaisir. Entre les tempêtes, les fonds escarpés et les pirates, il est courant qu'une simple escapade maritime se change rapidement en un véritable cauchemar.

Voyager d'un port à un autre demande beaucoup de préparation, de discipline et, bien sur, de compétence car même s'il paraît facile de tracer une route sur une carte, c'est autre chose que de lire les étoiles et de prendre le vent.

La qualité d'un voyage et sa durée sont déterminées par un défi de compétence effectué par l'équipage et

les officiers principaux du navire. Si le défi est réussi, le bateau arrive à bon port sans trop de problème, si le défi est raté il c'est passé quelque chose de mauvais...

La difficulté du défi de compétences est déterminée par le maître de jeu en fonction de la cargaison ou de la tâche à entreprendre. Le tableau ci-dessous donne une idée de la difficulté.

Tache	Difficulté
Voyage de routine	5
Voyage d'affaire	7
Transporte une cargaison de valeur	9
Transporte une cargaison précieuse	11
Transporte une cargaison unique	12

Le tableau ci-dessous donne le DD pour les compétences utilisées pour le défi en fonction du port de départ et de destination.

	Mezzara	Mysore	Archipel de la flibuste	Fayoum	Mice	Flan	Damenborg	Stormberg	Stavenger	Bjornir	Tyrel	Ramir	Ahmérian	Ragesang	Danmorga	Vilos	Opale	Ankar	Scylla
Mezzara	-	15	17	13	15	17	22	25	27	26	25	23	22	20	17	15	13	13	18
Mysore	15	-	12	15	17	18	22	25	27	26	25	23	22	20	17	15	13	13	18
Archipel de la flibuste	17	12	-	14	17	18	22	25	27	26	25	23	22	20	17	15	13	13	18
Fayoum	13	15	14	-	13	16	21	24	26	27	25	24	23	21	18	17	16	16	19
Mice	15	17	17	13	-	13	20	22	24	26	26	24	23	22	19	18	18	18	20
Flan	17	18	18	16	13	-	18	20	22	25	25	26	25	23	20	19	19	19	24
Damenborg	22	22	22	21	20	18	-	18	20	23	23	25	26	25	24	23	23	23	22
Stormberg	25	25	25	24	22	20	18	-	16	19	21	23	24	25	24	23	23	23	20
Stavenger	27	27	27	26	24	22	20	16	-	17	19	20	21	22	23	23	25	25	18
Bjornir	26	26	26	27	26	25	23	19	17	-	15	16	17	18	20	20	23	23	16
Tyrel	25	25	25	25	26	25	23	21	19	15	-	14	16	17	19	19	22	22	15
Ramir	23	23	23	24	24	26	25	23	20	16	14	-	12	16	18	18	21	21	14
Ahmérian	22	22	22	23	23	25	26	24	21	17	16	12	-	17	18	18	21	21	15
Ragesang	20	20	20	21	22	23	25	25	22	18	17	16	17	-	13	15	18	18	16
Danmorga	17	17	17	18	19	20	24	24	23	20	19	18	18	13	-	13	15	15	17
Vilos	15	15	15	14	15	19	23	23	23	20	19	18	18	15	13	-	14	14	15
Opale	13	13	13	14	15	19	23	23	24	22	22	21	21	18	15	14	-	11	17
Ankar	13	13	13	14	15	19	23	23	24	22	22	21	21	18	15	14	11	-	17
Scylla	18	18	18	19	20	24	22	20	18	16	15	14	15	16	17	15	17	17	-

Tests de Navigation

Voici la liste des actions qui peuvent être utilisées dans le cadre du défi de compétence. Certaines d'entre elles sont obligatoires, d'autres optionnelles et certaines actions peuvent être utilisées plusieurs fois dans le cadre du défi de compétences.

Action obligatoire

Tracer une route

L'un des officiers du navire trace l'itinéraire à partir d'une carte, connaît le chemin ou essaie de s'en souvenir de mémoire.

Compétence : Histoire

Utilisable par : Capitaine ou second

Nombre maximal d'utilisation : 1

Manœuvrer le navire

L'équipage travaille sur le navire, hisse les voiles, tire sur les manœuvres, etc.

Compétence : Manœuvre

Utilisable par : Equipage

Nombre maximal d'utilisation : 2

Garder le cap

L'équipage garde le cap donné par leur capitaine.

Compétence : Exploration

Utilisable par : Equipage

Nombre maximal d'utilisation : 2

Action secondaire

Calcul journalier

L'un des officiers du navire garde régulièrement une trace de la position du navire sur une carte.

Compétence : Histoire ou Perception

Utilisable par : Capitaine ou second

Nombre maximal d'utilisation : 1

Prendre le vent

L'un des officiers du navire utilise sa connaissance en hydrographie pour améliorer la vitesse du navire.

Compétence : Nature

Utilisable par : Capitaine ou second

Nombre maximal d'utilisation : 1

Diriger la manœuvre

Le quartier maître fait en sorte que les marins travaillent correctement.

Compétence : Diplomatie ou Intimidation

Utilisable par : Quartier-maître

Nombre maximal d'utilisation : 2

Prendre soins des hommes

Le médecin prend soins des marins, soigne les maladies et prévient de toute infection qui pourrait affaiblir les hommes.

Compétence : Soins

Utilisable par : Médecin

Nombre maximal d'utilisation : 1

Entretiens du navire

Le maître gabier et charpentier entretiennent le navire.

Compétence : Athlétisme

Utilisable par : Maître Gabier et Maître Charpentier

Nombre maximal d'utilisation : 1 chacun

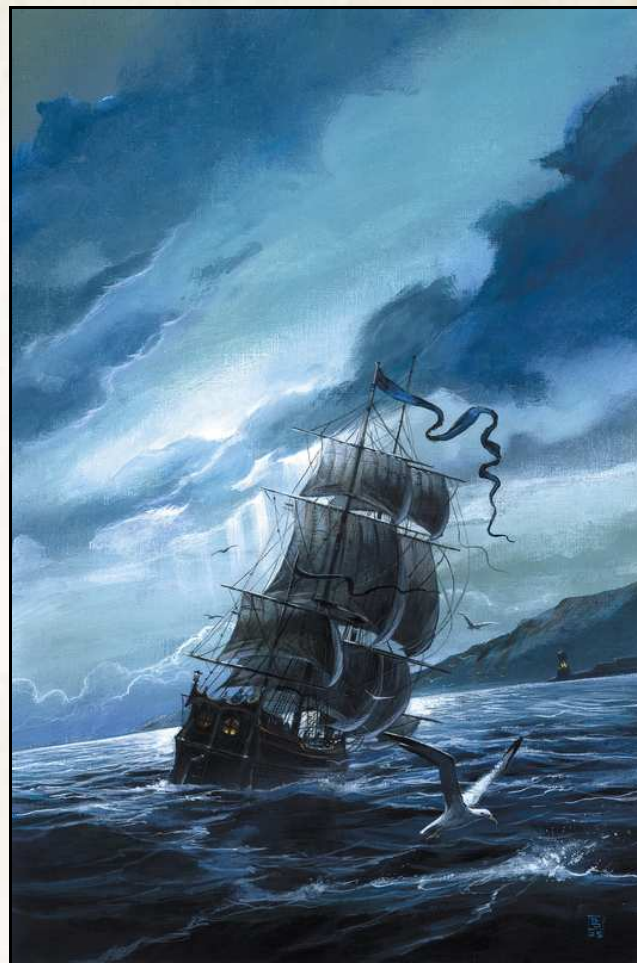
Prière aux dieux de l'Ecume

Un membre d'équipage s'efforce de recommander quotidiennement l'âme des marins à l'une des divinités de l'écume.

Compétence : Religion

Utilisable par : N'importe quel marin

Nombre maximal d'utilisation : 1



Incident de parcours

Si le défi de compétence est raté, il y a un incident plus ou moins grave durant le voyage. Certains navires n'arrivent jamais à destination et sont le sujet de sombres légendes maritimes, d'autres arrivent à surmonter une tempête en payant de la vie de certains marins. Quoi qu'il en soit, le tableau ci-dessous dresse la liste des dégâts que subissent le navire et l'équipage lorsqu'un défi de compétence est raté.

La Marge d'Échec est égale à la difficulté du défi de compétence moins le nombre de tests réussis.

Exemple : Lors d'un voyage de difficulté 7, l'équipage ne réussit que 3 tests de compétence avant d'en rater 3, la marge d'échec est donc de 4.

Marge Echec	Effectif Equipage	Moral	Durée du voyage	Point de structure
1-2	-10%	-1d6	+20%	-10%
3-4	-20%	-2d6	+30%	-20%
5-6	-30%	-3d6	+40%	-30%
7-8	-40%	-5d6	+50%	-40%
9-10	-50%	-6d6	+60%	-50%
11-12	-60%	-7d6	+70%	-60%

DUREE DU VOYAGE

Le temps que prend le voyage dépend de la distance entre les deux ports, du type de navire sur lequel on navigue et de la compétence des marins qui forment l'équipage.

Tout d'abord, il convient de transformer la VD du navire en milles.

VD	Par heure	Par 10 heure	Par jour
2	1 mille	10 milles	24 milles
3	1,5 milles	15 milles	36 milles
4	2 milles	20 milles	48 milles
5	2,5 milles	25 milles	60 milles
6	3 milles	30 milles	72 milles
7	3,5 milles	35 milles	84 milles
8	4 milles	40 milles	96 milles
9	4,5 milles	45 milles	108 milles
10	5 milles	50 milles	120 milles
20	10 milles	100 milles	240 milles

Il est parfois difficile d'estimer la distance exacte et donc le temps que va prendre un voyage. Pourtant c'est un facteur déterminant pour ne serait-ce que savoir le nombre de ration à emporter.

Un personnage peut faire un test d'Histoire dont le DD est égal à celui qui va être utilisé dans le défi de compétence. Si le test est réussi, le personnage parvient à estimer correctement la distance.

Le tableau ci-dessous donne la distance en milles nautiques entre les principaux ports de Leak.

En divisant cette distance par la vitesse du navire l'on obtient le nombre de jour que dure la traversée.

La durée du voyage est également influencée par les aléas de la mer et la qualité de l'équipage. L'on a vu que lors d'un défi de compétence raté le temps est rallongé, lors d'un défi de compétence réussi le temps du voyage peut également être plus ou moins important.

Le tableau ci-dessous donne le modificateur au temps que dure le voyage en fonction du nombre de tests compétences ratés lors du défi de compétence.

Nombre de compétence ratée	Durée du voyage
Aucune	-10%
1	Aucune modification
2	+10%
3	Voir incident de parcours

	Mezzara	Mysore	Archipel de la flibuste	Fayoum	Mice	Flan	Damenborg	Stormberg	Stavenger	Bjornir	Tyrel	Ramir	Ahmérian	Ragesang	Danmorga	Vilos	Opale	Ankar	Scylla
Mezzara	-	1000	550	550	1400	2400	4650	6250	7100	7200	6900	6350	6600	5050	4950	3850	2450	1900	5600
Mysore	1000	-	800	1550	2400	3400	5650	7350	8200	6700	6400	5850	6100	4550	4450	3350	1950	1400	5100
Archipel de la flibuste	550	800	-	750	1400	2400	4650	6350	7200	7500	7200	6650	6900	5350	5250	4150	2750	2200	5900
Fayoum	550	1550	750	-	850	1850	4100	5800	6650	7750	7450	6900	7150	5600	5500	4400	3000	2450	6150
Mice	1400	2400	1400	850	-	1000	3500	5200	6050	8600	8300	7750	8000	6450	6350	5250	3850	3300	7000
Flan	2400	3400	2400	1850	1000	-	2250	3950	4800	6900	7800	8750	9000	7450	7350	6250	4850	4300	7850
Damenborg	4550	5650	4550	4100	3500	2250	-	1700	2550	4650	5550	6250	6550	6950	7550	6700	7100	6550	5600
Stormberg	6250	7350	6350	5800	5200	3950	1700	-	850	2950	3850	4550	5150	5550	6150	5300	6700	7250	3900
Stavenger	7100	8200	7200	6650	6050	4800	2550	850	-	2100	3000	3700	4300	4700	5300	4450	5850	6400	3050
Bjornir	7200	6700	7500	7750	8600	6900	4650	2950	2100	-	1200	1950	2700	3300	3900	3350	4750	5300	1200
Tyrel	6900	6400	7200	7450	8300	7800	5550	3850	3000	1200	-	1000	1750	2700	3200	3050	4450	5000	1400
Ramir	6350	5850	6650	6900	7750	8750	6250	4550	3700	1950	1000	-	650	1950	2500	2500	3900	4450	1200
Ahmérian	6600	6100	6900	7150	8000	9000	6550	5150	4300	2700	1750	650	-	2000	2750	2750	4150	4700	1700
Ragesang	5050	4550	5350	5600	6450	7450	6950	5550	4700	3300	2700	1950	2000	-	750	1200	2600	3150	1900
Danmorga	4950	4450	5250	5500	6350	7350	7550	6150	5300	3900	3200	2500	2750	750	-	1100	2500	3050	2400
Vilos	3850	3350	4150	4400	5250	6250	6700	5300	4450	3350	3050	2500	2750	1200	1100	-	1400	1950	1750
Opale	2450	1950	2750	3000	3850	4850	7100	6700	5850	4750	4450	3900	4150	2600	2500	1400	-	550	3150
Ankar	1900	1400	2200	2450	3300	4300	6550	7250	6400	5300	5000	4450	4700	3150	3050	1950	550	-	3700
Scylla	5600	5100	5900	6150	7000	7850	5600	3900	3050	1200	1400	1200	1700	1900	2400	1750	3150	3700	-

Ration et Famine

Les longs voyages demandent de grand préparatif. Si un équipage n'as pas assez de nourriture pour survivre en mer ils connaîtront une fin abominable ou devront finir par accoster quelque part.

Chaque navire peut transporter jusqu'à 40 jours de ration pour chacun de ses membres d'équipage. Si un voyage dure plus longtemps, l'équipage devra rationner sa nourriture.

Une nourriture rationnée permet de tenir 2 jours avec une seule ration mais fait perdre 1 point de moral par jour à l'équipage.

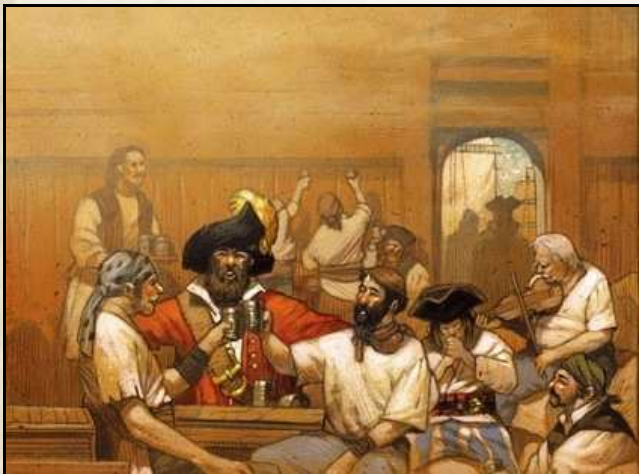
Si un équipage n'a plus de ration, il perd 20% de ses effectifs (calculé au début de la famine) chaque jour. Ce qui veut dire que les derniers membres d'équipage meurent le 5^e jour de famine.

Un Chef cuisinier pourra faire en sorte de dépenser moins de ration et donc d'allonger considérablement la durée d'un voyage.

Moral

Les longs voyages sont souvent éprouvants pour le moral de l'équipage.

Toutes les semaines complètes de voyage l'équipage perd 5 points de moral.



Un artiste à bord pourra trouver les bons mots ou jouer de la musique pour renforcer le moral de l'équipage durant les longs trajets.

LES MERS DE LEAK

Le continent de Leak est baigné par de nombreuses mers. Chacune d'entre elle comporte sa part de mystère et de danger. Pour représenter cela, certaines actions utilisées pour le défi de compétence de navigation peuvent être modifiées en fonction de la mer sur laquelle l'on navigue.

Ces modifications ne sont pas cumulables, aussi, si le voyage d'un équipage le fait naviguer sur plusieurs

mers qui influencent la même action, le malus/bonus à appliquer est le plus grand des deux.

La Mer des Larmes

Principale mer de Leak, elle borde les côtes Est et Nord du continent. C'est une mer capricieuse où une simple brise peut, du jour au lendemain, se transformer en puissante bourrasque.

En raison des nombreux caprices de l'océan, les tests de **Manceuvrer le Navire** et **Prendre le Vent** se font avec un malus de -2.

D'un autre côté, les dieux semblent particulièrement à l'écoute des marins qui navigue sur cette mer aussi le test de **Prière au Dieux de l'Ecume** se font à +2.

La Mer de Glace

La Mer de Glace borde les côtes nord du continent, comme son nom l'indique, c'est une mer de banquise ce qui rend la navigation très dangereuse car l'on ne sait pas ce qui se cache sous les épaisse couches de glace.

Les tests de **Manceuvrer le Navire** se font avec un malus égal au tirant d'eau du navire. Les drakkars ne subissent aucun malus.

Les tests d'**Entretiens du Navire** se font avec un malus de -2.

La Mer Intérieure

Domaine incontesté de la Flotte Serpent, la Mer Intérieure borde les côtes Ouest de Leak. Les méduses veulent un contrôle total de la mer et font en sorte que les autres navires s'en remettent à elle pour trouver leur chemin sur ses eaux si bien qu'il n'existe pas de carte maritime très détailler de la Mer Intérieure.

Hormis pour un équipage méduse, tous les tests de **Garder le Cap** et **Calcul Journalier** se font à -2.

La Côte du Sel

Passage obligé pour accoster à Danmorga, la côte du sel doit son nom à la mer salée qui a fait la richesse de la capitale marchande. Ses eaux contiennent une telle densité de sel qu'un navire imprudent pourrait vite se retrouver immobilisé dans l'un des nombreux bancs de sel qui borde ses rivages.

Les tests de **Manceuvrer le Navire** se font avec un malus égal à trois fois le tirant d'eau du navire.

Il est toutefois possible de payer la guilde des cabotiers pour qu'il guide le navire à travers les bancs de sel, et ainsi annuler le malus, pour un coût égal à 1/1000 du prix d'achat du navire.

La Passe du Traquenard

Célèbre à travers tout Mezzara, la passe du Traquenard est un passage très dangereux situé entre l'Archipel de la Flibuste et les côtes de Leak. Beaucoup de navires ont vu leur coque se briser sur les rochers escarpés de la passe si bien que le passage ressemble à un cimetière de bateau.

Si un navire emprunte la passe, ses tests de **Tracer une route**, **Manœuvrer le Navire**, **Prendre le vent**, **Entretiens du Navire**, **Calcul journalier** et **Garder le Cap** se font à -5.

Si l'équipage parvient à traverser la passe sans incident, il gagne 10 points de moral. Traverser la passe permet également de gagner 3 jours de voyage.

L'Archipel de la Flibusterie

L'Archipel de la Flibuste est constellé de plus d'une centaine d'îles de taille diverse ce qui en fait un véritable paradis pour les pirates, qui peuvent échapper à la marine royale en se cachant parmi les nombreuses criques que compte les îles.

C'est certainement la région maritime de Leak qui a été le plus cartographiée ce qui fait que tous les tests de **Tracer une route** ou **Calcul Journalier** se font avec un bonus de +2.

Néanmoins, il est difficile de garder les hommes concentrés sur la manœuvre lorsque l'on navigue sur cette mer infestée de pirate. Tous les tests de **Diriger la manœuvre** se font à -2.

La Côte Déchirée

La Côte Déchirée borde les rivages de Damenborg. D'immenses récifs, vestiges des montagnes de jadis, surgissent de l'eau et la proximité des vents violents de la Région des Soulwind rend la navigation très dangereuse.

Les tests de **Manœuvrer le Navire** se font avec un malus de -5 et les tests de **Prendre le Vent** avec un malus de -4.

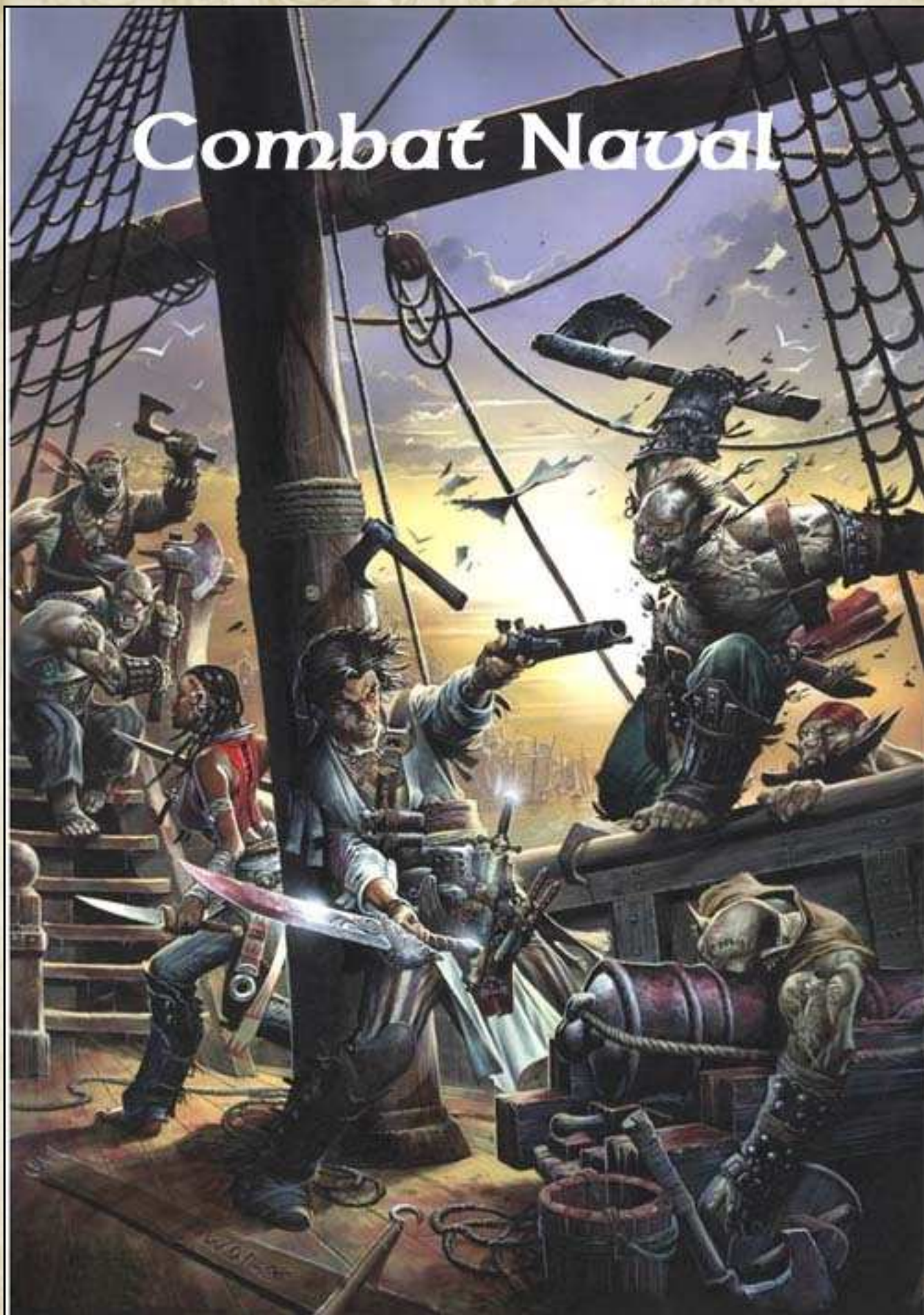
Le Golfe des Hautes Brumes

Certains volcans encore en activité des Montagnes Dormantes réchauffent les eaux du golfe, ce qui crée de grandes brumes épaisses qui rendent la navigation autour de Bjornir et Tyrel très hasardeuse à cause de la faible visibilité.

Tous les tests de **Garder le Cap** et **Calcul Journalier** se font avec un malus de -4.



Combat Naval



Combat Naval

PRINCIPE DE JEU

« L'or et le prestige ? Hahaha je ne vis que pour voir mon pont rouge et mes ennemis au fond de la mer. »

Najza la noire, Capitaine du *Black Vyper*

Un combat naval se joue sur un plateau de jeu carré, les navires sont représentés par des pions ou des figurines.

Chaque case correspond à la zone qu'occupe un navire. Quelque soit leur taille, les navires n'occupent qu'une seule case et une case ne peut contenir qu'un seul navire.

Les batailles navales sont découpées en tour de jeu où chaque navire joue une fois alternativement jusqu'à que chacun d'entre eux aient fait leur manœuvre.

Lors le tour est fini, un nouveau tour commence et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y ait qu'un vainqueur ou que l'un des navires abandonne.

DIRECTION DU VENT

Le vent est un facteur déterminant dans les combats navals. Avant le début d'une bataille, déterminez la direction du vent en lançant 1d4. En partant du nord et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre vous obtiendrez la direction en ligne de case hexagonale dans lequel souffle le vent.

Naviguer sous le vent

S'il possède des voiles, à chaque fois qu'un navire effectue un déplacement (même d'une case) dans le sens où souffle le vent, il augmente sa valeur de mouvement d'un nombre de case indiqué sur sa fiche.

Naviguer contre le vent

S'il possède des voiles, à chaque fois qu'un navire effectue un déplacement (même d'une case) dans le sens contraire où souffle le vent, il diminue sa valeur de mouvement d'un nombre de case indiqué sur sa fiche.

Le vent tourne

A chaque fois qu'un test de compétence donne un 20 naturel, le vent tourne, lancez un nouveau 1d20.

- Sur un résultat de 2 à 10, tournez la direction du vent d'un degré dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

- Sur un résultat de 11 à 19, tournez la direction du vent d'un degré dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Sur un résultat de 1 ou 20, lancez 1d4 pour déterminez la nouvelle direction du vent.

DEPLOIEMENT

Avant de commencer à placer les figurines, il faut déterminer qui a l'initiative.

Pour cela, les deux vigies font un test opposé de Perception. Celui qui réussit son test permet à son capitaine de gagner un bonus de +4 à son test d'Histoire.

Les deux capitaines font ensuite un test d'Histoire opposé. Celui qui perd le test doit placer son navire en premier sur la case centrale du plateau. Il peut déterminer librement la direction de son navire (bien souvent en fonction du sens du vent).

Le capitaine qui a gagné le test place ensuite son navire à une distance minimal de 6 cases de l'autre navire. Il peut déterminer librement la direction de son navire.

Le navire qui s'est positionné en premier commence à jouer.

POSTE DE COMBAT

Lors d'un combat naval, chaque homme doit être à son poste. Les membres d'équipages doivent être répartis dans 3 catégories : La manœuvre, les servants d'artillerie et la réserve.

La manœuvre

Le nombre de marin affecté à la manœuvre est égal à l'équipage minimum nécessaire au bon fonctionnement du navire (voir la liste des navires).

Les servants de pièces

Le nombre de marin affecté au tir de pièce est égal à cinq fois le nombre de servant nécessaire au bon fonctionnement du canon (voir le tableau des armes) par emplacement d'arme.

Les canons sans servant ne peuvent tout simplement plus tirer.

Exemple : Un navire possédant 2 emplacement d'arme sur chaque flanc (pour un total de 4) est équipé de canon de 10 livres (3 servants chacun). Le nombre de marin affecté aux tirs de pièce est donc de $4 \times 3 \times 5 = 60$.

Réserve

Les marins en réserve servent à renforcer les effectifs perdus durant la bataille. Ils peuvent rejoindre les hommes affectés à la manœuvre ou au tir de canon au prix d'une action complexe.

NAVIRE EN COMBAT

Lors d'un combat naval, le navire a besoin d'un pilote. Un navire sans pilote au début de son tour se retrouve hors de contrôle. Une seule personne peut piloter le navire et ce dernier ne peut être manœuvré que depuis le poste de pilotage adéquat.

Le pilote peut laisser la barre au prix d'une action libre et une autre action libre permet de la prendre.

Les déplacements d'un navire ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité.

Hors de contrôle

Un navire sans pilote au début de son tour devient hors de contrôle. Dès lors il se déplace aléatoirement comme cela est expliqué dans la fiche de chaque navire.



Etats

Les véhicules peuvent être attaqués comme une créature normale, toutefois ils ne sont pas soumis à la plupart des effets de certaines conditions. Voici les conditions qui peuvent affecter les navires.

Immobilisé : Un navire immobilisé ne peut pas bouger sauf s'il est tiré, poussé ou repoussé.

Ralenti : Un navire peut être ralenti normalement.

Renversé : Un navire ne peut pas être renversé. Il subit 1d10 dégâts supplémentaires.

Agrippé : Un navire agrippé est immobilisé et ne peut pas être déplacé d'aucune façon. Si saisi peut être défaite par une action d'évasion, l'on utilise la compétence du pilote à la place.

Jet de sauvegarde

Quand un navire est amené à réaliser un jet de sauvegarde, il faut qu'un membre d'équipage dépense toutes ses actions pour permettre au véhicule de réaliser son jet de sauvegarde.

On peut aller jusqu'à forcer le membre d'équipage à être placé à un endroit opportun pour accorder le jet de sauvegarde.

Eperonnage

Un navire peut, volontairement ou involontairement, en éperonner un autre. Dans ce cas de figure, les deux navires subissent des dégâts égaux à 1d10 par case que le navire attaquant a parcouru avant la collision avec un bonus de +2 par dé par catégorie de taille de différence.

Exemple : Un vaisseau de taille TG parcourant 6 cases avant de percuter un navire de taille G infligera 6d10+12 dégâts et en recevra lui-même 6d10.

Si le navire attaquant avait été de taille Gig il aurait infligé 6d10+24.

DEPLACEMENT

Au début du premier tour de la partie, le capitaine du navire décide de la vitesse de son navire, c'est-à-dire du nombre de case qu'il va parcourir (avec un nombre maximal égal à sa vitesse de combat).

Les Manœuvres

Le pilote peut faire autant de manœuvre qu'il veut durant son tour (dans la limite de leur nombre d'utilisation par tour).

Avancer

♦ **Action** : Mouvement

♦ **Déplacement** : Le navire se déplace de sa VD

♦ **Direction** : Le navire se déplace tout droit ou en diagonale de 45°. Il ne peut pas changer de direction autrement qu'en effectuant un virage.

♦ **Terrain** : Le navire est affecté par les terrains comme une créature normale. Si le terrain demande d'effectuer un test de compétence, c'est la compétence du pilote qui est utilisée.

Virage

♦ **Action** : Mouvement

♦ **Déplacement** : Le navire se déplace de la moitié de sa VD

♦ **Direction** : Le navire se déplace tout droit ou en diagonale de 45°.

♦ **Changer de direction** : A n'importe quel moment durant le déplacement, vous pouvez changer l'orientation du navire de 90°.

♦ **Terrain** : Le navire est affecté par les terrains comme une créature normale. Si le terrain demande d'effectuer un test de compétence, c'est la compétence du pilote qui est utilisée.

Arrêt

♦ **Action** : Mouvement

♦ **Déplacement** : Le navire se déplace du même nombre de case que le tour précédent. A la fin du tour, le navire s'arrête

♦ **Direction** : Le navire se déplace tout droit ou en diagonale de 45°.

♦ **Terrain** : Le navire est affecté par les terrains comme une créature normale. Si le terrain demande d'effectuer un test de compétence, c'est la compétence du pilote qui est utilisée.

COMBAT À DISTANCE

Tirer avec des armes de navire

Durant son tour de jeu, l'équipage d'un navire peut tirer aux canons, à la baliste ou à l'aide d'arme à distance sur un navire adverse se trouvant dans son angle de tir (flanc ou chasse).

Le nombre d'emplacement d'armement donne le nombre d'action d'attaque que peut effectuer le navire.

Tir de Canon Attaque

Vous tirez avec les canons de votre navire.

A volonté ♦ Arme d'artillerie

Action Complexe **Distance Cône Arme**

Cible : Un navire

Attaque : Tir contre Réflexe

Réussite : 1[A] + ½ Niveau du navire dégât

Recharge

Action complexe **Equipage**

Effet : Les canons sont rechargés et prêts à tirer

Tir de Baliste Attaque

Vous tirez avec les balistes de votre navire.

A volonté ♦ Arme d'artillerie

Action Complexe **Distance Cône Arme**

Cible : Un navire

Attaque : Tir contre CA

Réussite : 1[A] + ½ Niveau du navire dégât

Recharge

Action complexe **Equipage**

Effet : Les balistes sont rechargées et prêtes à tirer

Tir de Catapulte Attaque

Vous tirez avec les catapultes de votre navire.

A volonté ♦ Arme d'artillerie

Action Complexe **Distance Cône Arme**

Cible : Un navire

Attaque : Tir contre Vigueur

Réussite : 1[A] + ½ Niveau du navire dégât

Recharge

Action complexe **Equipage**

Effet : Les catapultes sont rechargées et prêtes à tirer

Tableau récapitulatif des armes d'artillerie

Arme	Dégâts	Portée
Canon standard	2d8	2/4
Canon de 6 livres	3d6	3/6
Canon de 10 livres	3d8	4/8
Canon de 12 livres	3d10	5/10
Canon de 20 livres	3d12	6/12
Baliste	3d6	4/8
Catapulte (petite)	4d6	5/10
Catapulte (grande)	5d6	6/12
Trébuchet	6d6	7/14

Tirer avec des armes à distance

Lors des combats navals, l'équipage qui tire avec des armes à distance, le font par groupe de 10.

Tir d'équipage Attaque de navire

Vous tirez avec les balistes de votre navire.

A volonté ♦ Arme

Action Simple

Distance Arme/10

Cible : Un navire

Attaque : Tir contre CA

Réussite : 1[A] + ½ Niveau du navire dégât

Niveau 21 2[A] + ½ Niveau du navire dégât

DEGATS

Les dégâts infligés aux navires peuvent endommager leurs coques, blesser leurs équipages ou détruire leurs mats et leurs canons.

Effet des dégâts

Les points de dégâts sont infligés au point de structure du navire.

Un navire en péril fait tous ses tests de manœuvre avec un malus de -2 et voit sa VD diminuée de -2. De plus, dut à une arrivée d'eau dans sa coque, il subit 5 de dégâts continu (Sauvegarde annule).

Un navire tombant à 0 points de structure ou moins commencera à couler avec son équipage et sa cargaison.

Localisation des dégâts

Après avoir infligé les dégâts au navire, lancez 1d20 pour chaque attaque qui touche et consultez le tableau ci-dessous pour connaître la localisation de la touche et les effets supplémentaire.

Tir d'artillerie

1d20	Localisation
1-15	Coque
16	Equipage en manœuvre
17	Equipage servant de pièce
18	Equipage en réserve
19	Canon
20	Mat

Tir d'arme à distance

1d20	Localisation
1-14	Coque
15-16	Equipage en manœuvre
17-18	Equipage servant de pièce
19-20	Equipage en réserve

Coque : Aucun effet supplémentaire.

Equipage : L'équipage concerné subit 1d6 pertes et est étourdi. Sauvegarde annule.

Canon : Le navire perd 1 emplacement d'armement dans la partie touchée. Si le tir venait de sa poupe, déterminé aléatoirement quel flanc est touché.

Mat : Le navire est ralenti. Sauvegarde annule le ralenti. Du plus, le navire perd 2 VD par touche qui atteigne les mats tant que le mat n'est pas réparé.

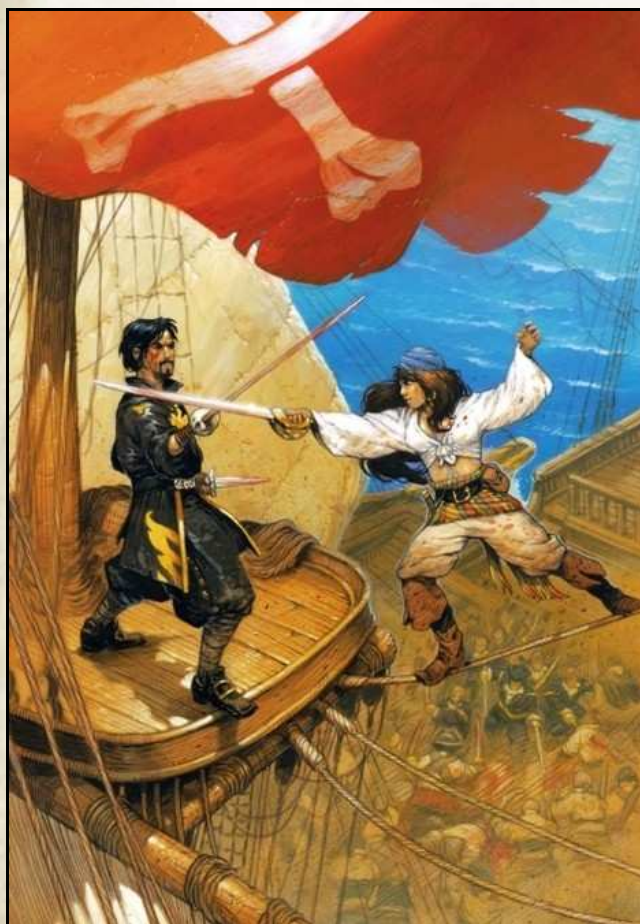
ABORDAGE

Lancer un abordage est une manœuvre risquée et délicate, néanmoins c'est souvent le seul moyen de récupérer la marchandise d'un navire marchand.

Lancer un abordage

Pour commencer le capitaine doit annoncer, au début de son tour, son intention d'aborder le navire ennemi. Le navire ne peut pas tirer ce tour-ci. Les marins sont trop concentrés sur les combats à venir pour faire quoi que soit d'autre, même tirer avec des armes à distance.

Le navire doit ensuite s'approcher suffisamment près pour permettre à ses hommes d'équipage de lancer des grappins pour s'accrocher au bateau adverse. Pour cela le pilote doit entreprendre une action d'Arrêt et finir son déplacement dans l'une des cases bâbord ou tribord de son adversaire.



A partir de là, l'équipage fait ensuite 3 jets d'attaque, respectivement contre les Réflexes, la Vigueur et la Volonté de l'équipage adverse.

Ces attaques n'infligent pas de dégâts. Si au moins 2 de ses 3 jets d'attaque sont des succès, les marins ont réussi à prendre pied sur l'autre navire et le combat s'engage entre les deux équipages. L'abordage est réussi.

Si l'abordage échoue, le navire ennemi continue sa course normalement.

Réaction du navire abordé

Lors d'une tentative d'abordage, le navire cible a le temps de voir venir l'attaque. De ce fait, tous ses membres d'équipage sont considéré comme étant en réserve et peuvent tous, gratuitement, effectuer une action de *Tir d'équipage* contre le navire adverse avant que celui-ci ne tente de l'aborder.

COMBAT AU CORPS A CORPS

Lors des combats au corps à corps, il n'y a plus de notion de tour. Les batailles sont brutales et confuse, aussi l'on considère que les assaillants se frappent simultanément.

Pour représenter ceci, chaque camp fait 1 jet d'attaque par tranche de 10 membres de son effectif (arrondi au supérieur)

Exemple : un équipage de 21 marins lance 3 jets d'attaque.

Lancez 1d20 par tranche de 10 marins qui se battent et ajouter la valeur de Combat de l'équipage.

Comparez ensuite le résultat à la CA de l'équipage adverse.

Chaque test de combat réussit inflige 1d6 perte à l'équipage adverse.

RESOLUTION DE COMBAT

Voir ses amis mourir n'est pas bon pour le moral, surtout si l'ennemi est en train de prendre le dessus sur vous.

Valeur de Moral

Lors d'un combat, la valeur de moral peut très vite chuter mais si l'équipage remporte la victoire, celui-ci peut très rapidement remonter en flèche.

Notez sur un bout de papier la valeur de moral que possédait l'équipage au début du combat pour ne pas le perdre en compte.

Résultat de combat

A la fin de chaque tour de combat, l'équipage perd un nombre de point de moral égal à deux fois la différence de perte infligée.

Exemple : Un équipage ayant infligé 9 pertes tout en en ayant subi 23 perdra 28 points de moral.

Moral à zéro

Un équipage arrivant à 0 point de moral dépose les armes, se rend ou essaie de s'enfuir s'il le peut.

Fin du combat

Quelque soit l'issue du combat, à la fin de celui-ci, les deux équipages retrouvent leur valeur initiale de moral. Le gagnant gagne du moral alors que le vaincu en perd. Le tableau ci-dessous donne la valeur de moral gagnée ou perdue.

Equipe victorieux

Rapport des forces avant la bataille	Moral
Ennemi deux fois inférieur en nombre	+5
Ennemi en nombre équivalent	+10
Ennemi deux fois supérieur en nombre	+15

Equipe vaincu

Rapport des forces avant la bataille	Moral
Ennemi deux fois inférieur en nombre	-15
Ennemi en nombre équivalent	-10
Ennemi deux fois supérieur en nombre	-5

PERTE ET BLESSURE

Les hommes tombés au combat ne sont pas forcément morts, certains d'entre eux peuvent encore être sauvés si un médecin prend soins d'eux.

À la fin d'un combat, l'on considère que la moitié des pertes subites par un équipage victorieux est composée de blessés pouvant être sauvés. Dans le cas d'un équipage vaincu, le quart des pertes sont considérées comme blessées.

Chaque jour, le médecin de bord peut faire un test de soins pour déterminer combien de marin il soigne. Les marins soignés rejoignent l'effectif de l'équipage. Le test de Soins subit un malus de +2 par jour suivant la bataille. Le médecin peut faire un test de Soins tous les jours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marins à soigner.

Résultat du test de soins	Nombre de soigné
9 ou moins	0
10 – 19	1
20 – 29	2
30 – 39	3
40 ou plus	4

Tous les jours qui suivent la bataille, l'effectif d'équipage blessé subit une attaque de 10 contre Vigueur. En cas de réussite, la différence entre le test d'attaque et la Vigueur donne le nombre de marin qui succombe à leur blessure.

Le score d'attaque augmente de 5 chaque jour (+10 le premier, +15 le second, +20 le troisième etc).

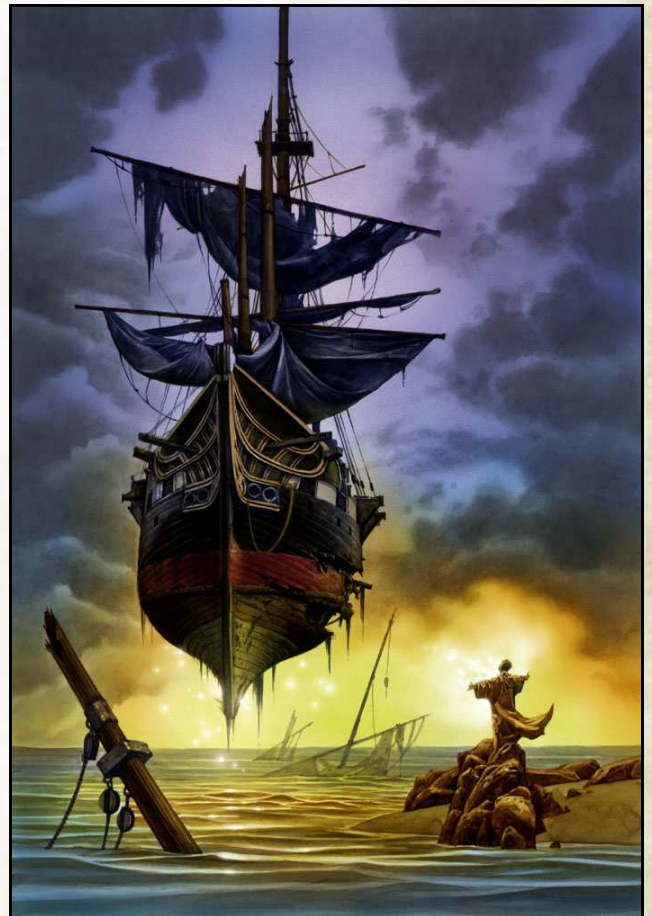
POUVOIRS CONTRE NAVIRE

Les navires peuvent être l'objet d'attaque de pouvoir mais admettre qu'un pouvoir qui renverserait une créature pourrait avoir le même effet sur un navire est un peu tiré par les cheveux.

Par conséquent, lorsqu'un PJ utilise un pouvoir contre un navire l'on utilise les règles de sabotage.

Une attaque de sabotage est une attaque classique qui doit se conformer aux obligations suivantes :

- ♦ Seules les attaques qui ne visent pas la Volonté sont éligibles.
- ♦ L'attaque ne doit pas comporter le mot-clé *Arme d'artillerie*, *Illusion*, *Charme* ou *Peur*.
- ♦ De pouvoir cibler au moins une case du navire.
- ♦ Le jet d'attaque se fait automatiquement contre la défense ciblée à l'aide d'un test de Larcin avec un bonus de +2.
- ♦ Les dégâts infligés par un pouvoir ne pourront jamais dépasser le score de Vigueur du navire. Tous les dégâts excédant sont perdus.



Etat

Les navires sont immunisés à la plupart des états que pourrait infliger un pouvoir. En effet, il est difficilement envisageable d'empoisonner ou de renverser un navire.

Les effets doivent être vus au cas par cas, un pouvoir infligeant des dégâts continus d'Ombre sera moins défendable qu'un pouvoir infligeant des dégâts de Feu. De même qu'un pouvoir de ralentissement d'Ecume pourrait peut-être avoir plus de chance d'affecter un navire qu'un pouvoir de Nature.

Au final, le MJ reste le seul juge.

FICHE D'EQUIPAGE

NIVEAU

MORAL



OFFICIERS

Capitaine	<input type="text"/>	Maître d'abordage	<input type="text"/>
Second	<input type="text"/>	Maître d'artillerie	<input type="text"/>
Quartier maître	<input type="text"/>		

DEFENSES

	Total		Niv		Talent		Div.
CA	<input type="text"/> = 14	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Vigueur	<input type="text"/> = 12	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Réflexe	<input type="text"/> = 12	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Volonté	<input type="text"/> = 12	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

EFFECTIF

Total	<input type="text"/>		
Manœuvre	<input type="text"/>	Tir	<input type="text"/>
Réserve	<input type="text"/>	A Terre	<input type="text"/>
Infirmier	<input type="text"/>		

COMPETENCES

	Total		Cap.		Second		Q. Maî.		M. Abo		M. Art.		Div.
Combat	<input type="text"/> = 4	/	Niv+Cha	+	Niv+Int	+	Niv+Cha	+	Niv+For	+	/	+	
Tir	<input type="text"/> = 4	/	Niv+Cha	+	Niv+Int	+	Niv+Cha	+	/	+	Niv+Dex	+	
Manoeuvre	<input type="text"/> = 6	/	Dip+His	+	Per+Int	+	Int+Ath	+	/	+	/	+	
Exploration	<input type="text"/> = 10	/	Dip+His	+	His+Nat	+	Int+Ath	+	End+Ath	+	Per+Ath	+	
Ruse	<input type="text"/> = 10	/	Dip+Blu	+	Lar+His	+	Int+Con	+	Ath+Dis	+	Blu+Dis	+	
Commerce	<input type="text"/> = 6	/	Dip+Con	+	Lar+Int	+	Per+Con	+	/	+	/	+	

POSTE

	Total		Compétence		Talent		Div.
Gabier	<input type="text"/> =		Athlétisme		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Charpentier	<input type="text"/> =		Athlétisme		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Médecin	<input type="text"/> =		Soins		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Coq	<input type="text"/> =		Perception		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Pilote	<input type="text"/> =		Perception		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Vigie	<input type="text"/> =		Perception		<input type="text"/> +		<input type="text"/>
Artiste	<input type="text"/> =		Art		<input type="text"/> +		<input type="text"/>

TALENTS

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

OR ET POSSESSIONS

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

EQUIPEMENT

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

FICHE DE NAVIRE

NOM

TYPE



OFFICIERS

Capitaine	<input type="text"/>	Maître d'abordage	<input type="text"/>
Second	<input type="text"/>	Maître d'artillerie	<input type="text"/>
Quartier maître	<input type="text"/>		

EQUIPAGE NECESSAIRE A LA MANOEUVRE

Minimum Tranche Malus VD

TAILLE

Catégorie Taille x

COQUE

Pts de Vie max
Pts de Vie actuel

ESPACE

Equipage Libre
Cargo Libre

EMPLACEMENT D'ARME

Armement de flanc
Armement de chasse

DEFENSES

	Total		Niv	Bonus	Div.
CA	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Vigueur	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Réflexe	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

VITESSE

VD
Milles / heure
Milles / 10h
Milles / jour

VOILE

Bonus
Malus
Détruite
Rame

ARMEMENT

Nom	Nbr	Man.	Dégâts	Portée	Rechar.	Empl.	Esp.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AMELIORATIONS

Nom	Esp.
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

PAVILLONS

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

CARTES

Lieu	Mod
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

MARCHANDISES

Nom	Coût	Ton.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

REPARATION

Nom	Nbr
Tonnage de bois	<input type="text"/>
Voile de rechange	<input type="text"/>