

Pirates!

Trucs de Pirate

- ◇ **Marauder** : tomber sur une scène improvisée quand personne ne fait attention au perso
- ◇ **Tuer** : quelqu'un en particulier
- ◇ **Taquiner** : secouer la volaille, sans les tuer, pour le plaisir ou pour un service
- ◇ **Dévaster** : tirer au canon, fouiller, piller, faire péter des trucs... Score du dé = nombre de morts. On peut même multiplier par 3 ou par 5, pour une grosse explosion. Si réussite, chez les ennemis, sinon, chez les amis
- ◇ **Voltiger** : acrobaties, abordage d' un navire
- ◇ **Picoler** : pour regagner 1 Point de Moule, jamais seul

Tabous

- ◇ **Tripoter les portes**, cad écouter, l' ouvrir par la poignée, la crocheter...
- ◇ **Causer mal aux dames** (on peut les taquiner, mais gentiment)
- ◇ **Tuer en nombre impair**
- ◇ **Boire seul**
- ◇ **Réfléchir avant d'agir**
- ◇ **Dépouiller un camarade**, cad un PJ

Viol du tabou = blessure + 1D6 Points de Moules en moins. Si il est impossible de le respecter, aucune sanction.

Points de Trésor

Trésor moyen = 1D6 Points de Trésor

Grand trésor = 2D6 Points de Trésor

Réputation à l'enterrement du

trésor : + Points de Trésor enterrés

Amélioration des Trucs de Pirate :

Points de Trésor	45	30	18	9	3
Score max	5	4	3	2	1

Envie du jour

À chaque réveil, l'assouvir donne 1D6 Points de Trésor (uniquement la première fois de la journée).

Trésor du Mort

Quand un résultat de cinq sort, placer un marqueur sur la table. Quand un autre cinq sort le PJ gagne 5 points de trésor. Le marqueur est retiré.

Réputation, rang et Truc de Capitaine

Rang	Réputation	Titre
0	0	Moussaillon
1	50	Matelot
2	120	Pirate
3	250	Loup de mer
4	500	Vieux loup de mer
5	1.000	Légende flottante

Truc de Capitaine : compétence utilisée pour convaincre un équipage ou manœuvrer un bateau lors d' une bataille navale. Son score est représenté par le rang.

Bataille navale

Il y a 3 étapes :

- ◇ **La manœuvre** : pour arriver à portée et avoir l' avantage, si capitaine = PNJ, le MJ décide, si capitaine = PJ, Truc de Capitaine.
- ◇ **La canonnade** : épreuves de Dévaster, voir « Trucs de Pirates ».
- ◇ **L' abordage** : épreuve de Voltiger pour atteindre le navire adverse, puis combat normal.

Séquelles

Dans des circonstances extrêmes, le MJ peut décider une séquelle, choisie ou tirée aléatoirement.

1. Brûlures

2. Crochet

3. Jambe de bois

4. Édenté

5. Cache-œil

6. Plus d'oreille(s)

Une séquelle ne donne pas de malus, elle peut même donner un avantage.

Combat

Le pirate **test** un **Truc de Pirate** pour attaquer ou se défendre, s'il rate, Blessure, s'il réussit... Réussite !!!

Pour le combat de masse, même chose, + le MJ qui décide de l'issu du combat.

Épreuves

Réussite = jet égal ou inférieur au score

Échec = Blessure

Blessure

Ne peut plus tenter d'action de la scène.

Points de Moule

3 × le nombre de pirates, permet d'éviter la Blessure après l'échec

Picoler = +1 Point de Moule