

- Pavillon Noir -

1- Principe de base : On lance autant de dès 10 que sa **compétence** (qui représente l'Efficacité du jet (F)) et on doit faire sur chaque dès un **résultat inférieur ou égale** à la **caractéristique** concerné :

"Compétence" F "Caractéristique"

Compétence = nombres de dès à 10 faces = **Efficacité du test.**

Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =) = **Facilité / Difficulté du test.**

"Efficacité" F "Facilité" / "Difficulté"

2- Succès : Chaque dès doit être pris séparément. Chaque résultat < ou = compte comme un succès. Plus il y a de succès, plus le résultat de l'action est bon.

3- Réussite critique : Un 1 est une **réussite critique** et compte comme 2 succès (et non comme un seul).

4- Echec critique : Plusieurs 10 (ou un seul s'il n'y a qu'un seul dès) représentent un **échec critique**. Un seul 10 sur plusieurs dès ne fait rien.

5- Inexpérience : Si veut faire un test de compétence générale ou de commandement que l'on a pas :

"1d12" F "Caractéristique"

1d12 = nombres et type de dès.

Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =).

ATTENTION : la règles du 10 s'applique toujours : Si fait 10 (ou plus) => échec critique !

6- Inexpérience : Si veut faire un test de compétence de métier que l'on a pas :

"1d20" F "Caractéristique"

1d20 = nombres et type de dès.

Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =).

ATTENTION : la règles du 10 s'applique toujours : Si fait 10 (ou plus) => échec critique !

7- Test de Caractéristiques : on lance 2 dès et l'on doit faire inférieur ou égale à la caractéristique concerné.

"2" F "Caractéristique"

2 = nombres de dès à 10 faces.

Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =).

8- Test d'Opposition : chacun fait son jet et celui qui fait le plus de succès gagne. Le nombre de succès final du vainqueur est égale à ces succès moins ceux de son adversaire.

9- Test de Chance : on lance 1 dès à 10 face. Plus le nombre de succès est important mieux c'est.

"1" F "nombres de chance sur 10 + Pouvoir"

1 = nombres de dès à 10 faces.

Nombre de chance sur 10 = chance sur 10 que le personne échappe à la "catastrophe".

Pouvoir = Caractéristique Pouvoir.

Nombre de chance sur 10 + Pouvoir = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =).

10- Modificateur de d'Efficacité (compétence) : le manque de matériel ou au contraire du bon matériel par exemple peuvent modifier la facilité du jet (le nombre de dès à lancer représenté par la compétence).

Prendre le temps de viser dans un combat peut ajouter 1 dès par exemple.

Essayer de crocheter une serrure discrètement par temps de pluie et sans matériels adéquat peut retirer 2 dès (voire plus !).

Si le nombre de dès tombe à zéro, utiliser la règle d'inexpérience (point 5 et 6 plus haut).

Si le nombre de dès passé en négatif, lancer 1d100 pour faire un chiffre inférieur ou égale à la Caractéristique.

ATTENTION : la règles du 10 s'applique toujours : Si fait 10 (ou plus) => échec critique !

11- Modificateur de Facilité / Difficulté (Caractéristique) : de mauvaise condition ou au contraire de bonne condition peuvent modifier la difficulté du jet (le seuil à atteindre représenté par la caractéristique).

Garder un navire dans sa ligne en pleine tempête par exemple peut donner un malus de 4 point (enlever 4 points : passer de 5 à 1 par exemple !) au seuil de difficulté par exemple.

Si le seuil est de zéro ou moins, le jet est automatiquement raté.

Si le seuil est de 10 ou plus, le jet est automatiquement réussis. Tout point au dessus de 10 compte comme un succès.

12- Compétence de Soutien :

On peut utiliser une compétence qui en aide une autre (Herboristerie pour un jet de Premier Soins par exemple).

Dans ce cas on effectue le jet de la compétence qui vient en aide, normalement. Si c'est une réussite, noter le nombre de succès obtenus. Effectuer le jet de la compétence "principale" et ajouter à la difficulté le nombre de succès déjà obtenus.

"Efficacité" F "Facilité" / "Difficulté" + Nombre de Succès obtenu lors du premier jet.

Efficacité du test = Compétence = nombres de dès à 10 faces

Facilité / Difficulté du test = Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =)

13- Points de Gloire :

Au début de chaque partie le joueur commence avec autant de points de gloire que son niveau de Gloire (remis à son maximum).

Comment les dépenser ? Le joueur peut les utiliser pour effectuer une action (d'éclat) pouvant servir la révolte (harangue, une attaque, un tir au canon, rester en vie, ...).

Bonus : un bonus **d'efficacité** de +1d par point de Gloire dépensé (maximum +4d).

14- Points d'Infamie :

Au début de chaque partie le joueur commence avec autant de points d'Infamie que son niveau d'Infamie (remis à son maximum).

Comment les dépenser ? Le joueur peut les utiliser pour effectuer une action violente ou d'intimidation (harangue pour un combat sans quartier, une attaque sans pitié et sanguinolente, ...)

Bonus : un bonus de **difficulté** de +1 par point d'Infamie dépensé (maximum +4).

15- Points d'Expérience (P.91) :

Lorsqu'un test de compétence est réussis et que le nombre de succès obtenus est au moins égale à l'Efficacité (nombre de dès à lancer), le joueur gagne 1 Points d'Expérience (PE) à noter dans la case prévue à cette effet (voir exemple p.91). Ces points seront accumulés.

Un autre moyen est de réussir les objectifs du scénario. Le MJ distribue alors des points d'expérience.

Lorsque le nombre de point d'expérience d'une compétence dépasse le double du niveau actuel, la compétence actuel augmente d'un point et les points d'expérience sont effacés.

| Niveau Actuel | Points nécessaires pour le niveau supérieur |
|---------------|---|
| 0 | 1 (compétence générale) 3 (compétence de métier) |
| 1 | 3 |
| 2 | 5 |
| 3 | 7 |
| 4 | 9 |
| 5 | 11 |
| 6 | 13 |
| 7+ | +2 par niveau |

16- Mesure du passé :

| | | | |
|-----------|---------------------------|---|--------------|
| Longueurs | 1 lieue | = | 4,500 Km |
| | 1 mille marin = 1 noeud | = | 1852 mètres |
| | 1 lieue marine = 3 milles | = | 5,500 Km |
| | 1 encablure | = | 200 mètres |
| | 1 toise | = | 1,800 mètres |
| | 1 brasse | = | 1,600 mètres |
| | 1 pied | = | 0,300 mètres |

| | | | |
|------------|-----------|---|---------------------|
| Contenance | 1 tonneau | = | 2,83 m ³ |
| | 1 pipe | = | environ 500 litres |

| | | | |
|-------|------------------|---|-------------|
| Poids | 1 tonneau | = | 1000 Kg |
| | 1 baril marchand | = | 150 Kg |
| | 1 livre | = | 500 grammes |
| | 1 once | = | 042 grammes |

| | | | |
|-----------------|-------------------------------|---|-------------|
| Unités de Temps | 1 sablier (a bord d'1 navire) | = | 30 secondes |
| | | = | 2 minutes |
| | | = | 30 minutes |
| | | = | 4 heures |

Par Thierry "C'Ptaine" Doisneau