

ET SON NOM ÉTAIT d12

1	Ed(mond)	James	Crochet
2	Roger(s)	Chris(topher)	Jose
3	Jack	Robert(s)	Fernando
4	David	François	Henry
5	Pete(r)	Juan	Mary
6	Angelica	John(athan)	Anne
7	Sam(uel)	Butch(er)	Philip
8	Morgan	(Vieux) Ben	Scraggs
9	Diego	Will(iam)	Eliza(beth)
10	Ed(ward)	Louis	Hector
11	Isabel(la)	Jean	Genny
12	Charles	Stede	Thom(as)

MAUVAIS TEMPS 2d6

2	Froid extrême pour la saison
3	Nauséreuse brume verte
4	Épais brouillard bas
5	Nuages menaçants
6	Étouffant et infernal soleil
7	Douce brise, relents de pourriture
8	Calme avant la tempête
9	Doux, pluie froide
10	Alizés glaciaux
11	Averse torrentielle
12	Tempête effroyable

LA BRINGUE 4d20 (ou 1d20)

Gueule de bois pendant le plus petit résultat en heures.
Faites le total des dés. Le résultat est :
4-49 argent dépensé/perdu.
50+ argent gagné/volé.

BOIRE DU RHUM & GROG

Test de RÉSISTANCE ND (8 + [nombre de verres durant l'heure passée]) pour regagner d4 PV. Échec : vomissez pendant d2 rounds. AGILITÉ -1 pour chaque verre (dure 1h/verre).

d20	La nuit passée vous...	avec/à/contre/de [qui ?]	Vous vous réveillez...	et maintenant vous...
1	??? (aucun souvenir)	??? (vous ne savez pas)	??? (aveugle/dans le noir)	??? (déboussolé)
2	avez eu de la chance	un ennemi	ligoté sur une broche au feu	êtes mort ou mourant
3	avez nagé	un porc	dans votre couchette/cabine	avez un membre en moins
4	vous êtes fait un ennemi	un étranger	dans une cage de gibet	êtes mal en point (-1 aux caracs.)
5	avez pris de l'ASH	un compagnon d'équipage	dans la soute d'un navire	êtes exténué (d4 PV restants)
6	vous êtes battu	un singe	dans la jungle	avez un doigt/œil en moins
7	avez déclenché une émeute	un prêtre	attaché à un poteau	êtes recherché
8	avez volé à	votre équipage	suspendu à un mât	êtes endetté (3d10x10 pa)
9	avez débattu	un fantôme	dans une caverne obscure	êtes hanté
10	êtes devenu ami	un squelette	dans un cercueil	êtes vraiment triste
11	avez joué aux cartes	un(e) barmaid/barman	un nœud coulant au cou	êtes affamé
12	avez passé la nuit	des catins	dans un bordel/une taverne	serez bientôt parent
13	avez parié	des soldats	en cellule	êtes endolori avez un tatouage
14	vous êtes saoulé	vous-même	par terre dans la taverne	avez un an de plus
15	êtes tombé amoureux	quelqu'un de beau	sur la place	êtes amoureux
16	vous êtes disputé	le diable	nu dans la rue	êtes riche (3d10x10 argent)
17	avez tué	le capitaine	dans la cabine du capitaine	êtes le capitaine désormais
18	vous êtes marié	un VIP	dans une église	êtes propriétaire d'un bateau
19	avez vu le soleil se lever	un perroquet	flottant dans l'eau	êtes en pleine forme (gain XP)
20	avez dîné	l'enfant adulte d'un VIP	dans un manoir	êtes super riche (+1 000 pa)

MOBILES DES PNJ d20

1 évasion	5 exploration	9 fortune	13 aventure	17 intoxication
2 bonheur	6 amour ou sexe	10 faim	14 culpabilité	18 famille
3 guérison	7 vengeance	11 réputation	15 loisirs	19 religion
4 plaisir	8 peur	12 agression	16 protection	20 occultisme

JE PILLE LE CORPS d100

Les éléments en italique ne sautent pas aux yeux. Ajoutez le résultat en argent en bonus.

00 Retirez deux fois.	36 Anneau en pierre gravé d'une rune.	64 Itinéraire d'un navire avec détails d'un bateau au trésor.
01- Même résultat sur la table Reliques antiques (p. 62).	37 Pierre précieuse bleu foncé. <i>Étincelle sous la lune.</i>	65 Bocal de sable noir.
21 Crâne aux orbites vertes lumineuses.	38 Figurine d'un kraken en obsidienne. <i>Le Kraken ne vous attaquera pas.</i>	66 Livre de sombres rituels. Test d'ÂME ND14 pour apprendre un Rituel au hasard (p. 64). Échec: -1 définitif en ÂME.
22 Couteau vicieux (d6).	39 Plume de perroquet. +1 Chance du diable à chaque lever de soleil.	67 Recueil manuscrit d'histoires de fantômes.
23 Affiche de recherche montrant un des PJ.	40 Un fruit séché et pourri.	68 Livre: Guide des tatouages de marins.
24 Bougie noire. <i>Quand on l'allume, sa flamme violette forme un crâne.</i>	41 Recette de ragoût de tortue. <i>Quiconque flaire ce ragoût perd connaissance. En mer, l'équipage se réveille dans le bateau qui a dérivé près d'une île mystérieuse.</i>	69 Rat vivant.
25 Unique menotte en or avec 5 maillons.	42 Petit manuel des nœuds marins.	70 d4 poissons morts.
26 Journal en cuir. <i>Contient un chant de marin (p. 68).</i>	43 Paquet de cartes. <i>Les reines sont des sirènes.</i>	71 Fiole de venin de poisson-globe. Test de RÉSISTANCE ND12 sinon d10 dégâts.
27 Lanterne à huile pleine d'un liquide vert foncé. <i>Émet une pâle lumière verte sur 1,5 m mais ne s'éteint jamais.</i>	44 Bombe aléatoire (p. 53).	72 Carte au trésor (p. 119).
28 Élégante flasque en métal.	45 Bocal de d10 yeux conservés dans du rhum blanc. Ils voient toujours.	73 Œil de verre qui regarde toujours vers l'ouest.
29 Sac de poudre blanche.	46 Ensemble de rossignols de crochetage.	74 Garde de sabre d'abordage brisée (d4).
30 Petite boîte contenant d12 perles noires qui valent une fortune.	47 Poupée en papier peinte avec du sang.	75 Dague de verre. (3d4), se brise après 1 utilisation.
31 Coquillage bordé de nacre.	48 Joyau vert foncé valant 100 a.	76 Livre: L'Art secret de l'escrime à l'ère de la poudre. Test de PRÉSENCE ND12 pour gagner +1 permanent en FORCE. Usage unique.
32 Pipe sculptée en os de baleine. <i>Une carte mystérieuse est gravée dans le foyer.</i>	49 Petite flûte en bois.	77 Bouteille pleine de poussière iridescente.
33 Rat mort.	50- Le résultat en pièces d'argent.	78 Petites peluches. Inflammables.
34 Œuf incrusté de bijoux. AGILITÉ ND18 pour l'ouvrir sinon il se casse. Contient une mécanique valant 500 pa.	59	79 Idole en or. Inestimable, sa place est dans un musée.
35 d8 pinces de crabe. Les lancer avant un Rituel réduit le ND de 1.	60 Bandeau pour œil en cuir. <i>L'œil voit dans le noir.</i>	80- d8 doublons en or. valant le résultat en pièces d'argent (pa).
	61 Pistolet à silex avec marques de score.	89
	62 d4 dents en or.	90+ Article important. (p. 60) aléatoire.
	63 Lettre d'une blonde.	