

ARMES DE CORPS À CORPS

Ancre	d10	60 a	2 mains
Baïonnette	d4	15 a	
Bouteille cassée	d2	-	
Chaîne	d6	25 a	
Chat à 9 queues	d4	15 a	
Cheville d'amarrage	d4	10 a	
Cimeterre	d6	25 a	
Couteau/dague	d4	10 a	
Crochet	d4	8 a	
Épissioir	d4	10 a	
Gourdin	d4	10 a	
Grappin	d6	35 a	
Grosse matraque	d6	20 a	
Hache d'abordage	d6	20 a	
Hachette	d6	20 a	
Harpon	d8	35 a	
Machette	d6	25 a	
Mains nues/insultes	d2	-	
Os de baleine	d4	-	
Petite épée	d4	20 a	
Pique d'abordage	d10	60 a	2 mains
Planche	d4	-	
Rapière	d6	30 a	
Rapière de bonne qualité	d8	50 a	
Sabre	d8	35 a	
Sabre d'officier	d8	50 a	

ARMES À DISTANCE

Couteau de jet	d4	8 a	
Hache de jet	d6	20 a	
Mousquet	2d6	80 a	Rech. 2
Mousquet de boucanier	2d8	100 a	Rech. 2
Pistolet à harpon	d8	60 a	FORCE ND 12 ou attiré vers tireur
Pistolet à platine	2d4	50 a	Rech. 2
Sarbacane	-	30 a	Cf. fléchettes.
Tromblon	d4(d10)	65 a	Rech. 2, d10 sous 3 m

MUNITIONS

20 charges d'arme à feu	-	10 a	
10 fléchettes berserk	d4*	20 a	
RÉSISTANCE ND 12 ou attaque créature la plus proche d4 rds.			
10 fléchettes empoisonnées	d4*	20 a	
RÉSISTANCE ND 12 sinon d6 dégâts			
10 fléchettes soporifiques	d4*	20 a	
RÉSISTANCE ND 12 sinon sommeil (d6 rounds)			

BOMBES

Test d'**AGILITÉ ND 12** pour toucher une zone. **Réussite** : les créatures dans un rayon de 1,5 m autour de la zone font un test d'**AGILITÉ ND 12** ou subissent les dégâts. **Échec crit.** : lanceur et/ou d4 alliés touchés à la place. **Crit.** : x2 dégâts.

Bombe fumigène	-	10 a	Aveugle d4 rounds
Grenade impro.	d10	20 a	
Grenade en argile	2d8	30 a	
Grenade en fer	3d6	40 a	
Pot à feu	d6	15 a	d6/tour : 1-2 se répand, 6 il s'éteint.
Boule pointue	2d4	20 a	RÉSISTANCE ND 12 sinon empoisonnement.

COMBAT NAVAL

MOUVEMENT

- Au moins 1 case, maximum : (vitesse) cases.
- Rotation de 60° (1 face de case) x2 n'importe quand. Limité à 1 rotation par case.

INITIATIVE

Jet de **d6+AGILITÉ du navire** pour tous les bateaux chaque tour. Les PJ remportent les égalités.

CHAQUE TOUR

- 0 Vérif. de pointe de voile si règles de vent (p. 78)
- 1 Capitaine **déplace** le navire.
- 2 PJ (sauf le capitaine) choisissent **1 action d'équipage chacun**.
- 3 Les bateaux qui n'ont pas joué 2 actions d'équipage en jouent jusqu'à 2.

ACTIONS D'ÉQUIPAGE (ND12)

- 1 par PJ ou 2 par navire (carac. des PJ entre parenthèses).
BORDÉE* COMP. ÉQUIPAGE (+**PRÉSENCE**)
**doit être dans l'arc de tir.*

PETITES PIÈCES	COMP. ÉQUIPAGE (+ PRÉSENCE)
VOILES DEHORS	AGILITÉ (+AGILITÉ)
VIRER DE BORD	AGILITÉ (+FORCE)
RÉPARATION	COMP. ÉQUIPAGE (+ PRÉSENCE) Récup. d6 PV (50 % max) ou canons qui ont fait long feu.
JETER L'ANCRE	Réduit vitesse à 0.
LEVER L'ANCRE	Le navire n'est plus ancré.
ABORDAGE	Combat rapproché.
ÉPERONNAGE	Tous les navires lancent dégâts d'éperonnage + cases parcourues.
AUTRE	Rituel, Relique, abandon du navire...

CRITIQUE (20 NAT)

Dégâts x 2, puis coque réduite d'un cran.

ÉCHEC CRIT (1 NAT)

Long feu des bordées ou petites pièces.
Réparations obligatoires.

COULER

DÉLABRÉ (ZÉRO PV OU MOINS)

Ne peut plus se déplacer/effectuer d'action d'équipage au combat.

DÉGÂTS CONTRE NAVIRE DÉLABRÉ [D8]

- 1-2 Aucun effet
- 3 Coule en d2 rounds.
- 4 Coule au round suivant.
- 5 Coule aussitôt.
- 6 Explosion mineure. Test d'**AGILITÉ ND 12** ou d6 dégâts.
- 7 Explosion majeure. Le bateau coule, tous les occupants : d8 dégâts.
- 8 Explosion de la Sainte-Barbe. Mort pour tous occupants.

CARACTÉRISTIQUES & TESTS

FORCE

Corps à corps, soulever, saisir, **Virer de bord**

AGILITÉ

Défense, équilibre, nage, fuite, **Voiles dehors**

PRÉSENCE

Intelligence, perception, charme, tir, **Réparation**

RÉSISTANCE

Résistance poison et rhum, retenir souffle, chute

ÂME

Volonté, Reliques antiques, Rituels arcaniques

TESTS

Lancez d20 + modif. de carac $\geq$ ND pour réussir.

Créatures : lancent toujours d20 brut contre le ND.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (ND)

- 6 facile, même pour un marin d'eau douce
- 12 normal
- 18 presque impossible

ENCOMBREMENT

Vous pouvez porter **8 + Modif. de Force** objets de taille normale. Au-delà, +2 au ND des tests de FORCE et d'AGILITÉ.

Max : **(8 + FORCE) x2**

REPOS

- Court** d4 PV récupérés
- Long** d8 PV récupérés
- Infection** Repos ne soigne pas, d6 dégâts/jour
- Sans boire/manger** 0 PV récupéré. Après 2 jours : d4 PV perdus.

RELIQUES ANTIQUES & RITUELS ARCANIQUES

UTILISER UNE RELIQUE ANTIQUE :

Après utilisation, test d'**ÂME ND12**.

Échec : étourdi 1 round, ne peut plus l'utiliser jusqu'à l'aube.

Échec crit. : Relique détruite ou épuisée !

UTILISER UN RITUEL ARCANIQUE :

d4 + ÂME rituels/jour. Test d'**ÂME ND12** avant usage.

Échec : jet sur la table **Incidents mystiques** (p. 66).

Échec crit. : deux jets et on garde le plus bas.

CHANCE DU DIABLE

UTILISEZ 1 POINT POUR :

- ☠ Infliger le max. de dégâts pour 1 attaque.
- ☠ Relancer **n'importe quel** jet de dés.
- ☠ Réduire le ND d'un test de 4.
- ☠ Réduire de d6 les dégâts que **vous** subissez.
- ☠ Neutraliser crit./échec crit.

UNE FOIS À COURT :

Après un repos d'au moins 6 heures, lancez le dé de votre classe (d2 pour marin d'eau douce) et regagnez autant de chance.

BRISÉ (0 PV) D6 :

- 1 Mort instantanée.
- 2 Hémorragie : mort en d2 heures sans traitement. Tous tests ND16 la première heure, et ND18 la dernière.
- 3 Commotion cérébrale : vous vous réveillez en 1h avec -3 en PRÉSENCE pour d8 jours.
- 4 Lancez un d6 : 1-5 = fracture ou membre coupé. 6 = œil crevé. Impossible d'agir pendant d4 rounds, puis actif avec d4 PV.
- 5 Inconscient (d4 rounds), réveil avec 1 PV et 0 en Chance du diable.
- 6 Inconscient (d2 rounds), réveil avec d4 PV et d2 en Chance du diable.

VIOLENCE

INITIATIVE (D6)

1-3 Ennemis en premier.

4-6 PJ en premier.

Individuel : **d6 + AGILITÉ**

C. À C.

ND12 **FORCE**

DISTANCE

ND12 **PRÉSENCE**

DÉFENSE

ND12 **AGILITÉ**

PJ font jets de dés pour attaquer/ se défendre au combat : *ennemis ne lancent pas*.

La difficulté standard est **ND12**.

CRITIQUE (20 NATUREL)

Attaque x2 dégâts, puis armure réduite d'un cran.

Défense attaque gratuite pour PJ.

ÉCHEC CRIT. (1 NATUREL)

Attaque Arme brisé, perdue ou fait long feu.

Défense x2 dégâts au PJ, puis son armure diminue d'un cran.

ÉCHEC CRIT. ARME À FEU (D6)

1-2 **Pétarade** Subissez d2 dégâts.

3-4 **Brisée** L'arme est brisée.

5-6 **Les deux**

ARMURE

Lancez quand vous subissez des dégâts pour les réduire. L'armure ne fonctionne pas contre les armes à feu !

LÉGÈRE. (rang 1) **-d2**

MOYENNE. (rang 2) **-d4**, +2 ND tests d'Agilité, +2 ND Défense

LOURDE. (rang 3) **-d6**, +4 ND tests d'Agilité, +2 ND Défense

CHAPEAU MÉTAL. -1 dégât.

MORION. -1 dégât ou

choisissez d'ignorer tous les dégâts, mais le casque est détruit.

PV NÉGATIFS : MORT