**Règles générales de l’extension Pirates**

1. **Options de campagnes**
2. Objets magiques rares (permanent) : -10 de malus dans le jet de trésor de la section Magie. Si le résultat du DD de trésor est négatif, le joueur relance le DD dans la section au choix
3. Sorcellerie (permanent) : la magie est bien réelle
4. Magie corruptrice (3 dès d’actions) : chaque qu’un personnage lance un sort, il doit aussitôt faire un jet de volonté (10 + le nombre PM du sort). Sur un échec, il subit un niveau de la condition suivante :   
   Corrompu (I-IV) : les personnages subissent un malus de -2 au jet de volonté et aux jets de compétence basée sur le charisme par niveau de conditions. Au-delà du rang IV, le personnage est contrôlé par le MJ. Le personnage perd un niveau de corruption par scène.
5. Héros triomphant (permanent) : Gagne autant de réputation que le nombre de dés d’action dépensé -1 lors de l’activation d’un critique.
6. Héros polyvalents (permanent) : peu dépenser deux points par rang de compétences pour augmenter une compétence non apprise
7. **Equipages**

L’équipage ne peut prendre aucune décision ni avoir aucune initiative d’action. Il doit obligatoirement attendre les ordres du Capitaine.

Pendant un combat :

1. Lorsque c’est possible, le Capitaine place ses pirates avant le premier tour
2. Pendant le combat, les pirates sont libres de réaliser les actions qu’ils souhaitent, sauf s’ils reçoivent un ordre du Capitaine
3. Si le Capitaine est en danger, les pirates doivent agir en fonction de leur valeur de moral. Si le moral est positif alors, les pirates doivent sauver leur Capitaine quel qu’en soit le prix. Sinon ils doivent faire un jet de détermination basé sur le calcul dans la table du moral. SI le jet est réussi, ils doivent tenter de sauver le Capitaine.

*Remarque :* La loyauté de l’équipage dépend exclusivement du moral de l’équipage.

1. **Alimentation en mer**

L’équipage doit consommer :

1. Une ration (1 kg)/jour
2. Un litre de rhum (1kg)/jour

Si l’équipage ne peut ni manger ni boire, il perd 1 de moral par jour de privation.  
Si l’équipage ne peut soit se nourrir, soit s’imbiber de rhum : il perd 1 de moral tout les 2 jours

L’alimentation sur l’ile secrète est soumise aux mêmes règles. Cela signifie que tous les pirates sur l’ile doivent se nourrir. Donc un intendant devra être présent gérer les stocks.

1. **Rémunération de l’équipage**

Tous les pirates reçoivent une part, y compris ceux qui sont sur l’ile.

|  |  |
| --- | --- |
| **Poste** | **Nombre de part** |
| Capitaine | 3 |
| Quartier maitre | 2 |
| Tous les autres pirates | 1 |

La détermination de la valeur de la part se fait en fonction de la part du butin :

Valeur de la part = Valeur butin / nombre de part à distribuer

Si un pirate reçoit une part inférieure à 50 PA, l’équipage perd 1 de moral. Le Capitaine peut donner ses parts à l’équipage pour éviter que celui-ci ne perde du moral. Le quartier maitre ne peut pas donner ses parts étant donné qu’il fait parti de l’équipage. Si l’équipage reçoit ses parts et que le Capitaine décide de donner ses parts à l’équipage, cela n’augmente pas le moral de l’équipage. Si l’équipage ne reçoit pas d’or pendant un mois, -2 de moral/jour.

1. **Moral**

|  |  |
| --- | --- |
| **Moral** | **Effets** |
| -20 | Mutinerie |
| -15 à -19 | 1) -3 à tout les DD 2) 1 demi action en moins par tour  3) Donner un ordre, le Capitaine doit réussir  DD intimidation > DD(niveau sup)+|moral|/2 |
| -10 à -14 | 1) -3 à tout les DD  2) Donner un ordre, le Capitaine doit réussir  DD intimidation > DD+|moral|/2 |
| -5 à -9 | 1) -2 à tout les DD  2) Donner un ordre, le Capitaine doit réussir  DD intimidation > DD |
| -1 à -4 | 1) -1 à tout les DD  2) Donner un ordre, le Capitaine doit réussir  DD intimidation > DD/2 |
| 0 à 4 | Il ne se passe rien |
| 5 à 9 | Une fois par scène l’équipage peut relancer un DD (sauf échec critique) |
| 10 à 14 | 1+ à tout les DD |
| 15 à 19 | +2 à tout les DD |
| 20 | 1) +2 à tout les DD  2) Une fois par scène l’équipage peut réaliser une demi action en action libre |

L’ile à son propre moral. Quand le moral de l’ile est a -20, les pirates pillent la salle au trésor et tentent de fuir l’ile.

1. **Regagner et perdre du moral**

Perdre du moral :

1. Alimentation irrégulière (voire paragraphe Alimentation)
2. Rémunération pas assez importante (voir passage rémunération)
3. Rester trop longtemps éloigné d’un bordel. Après trente jours en mer, -1 de moral tout les 3 jours. Ne s’applique pas durant une quête principale.
4. Mort d’un pirate : -1 par mort
5. Perdre un évènement (évènement aléatoire, combat …) : -5
6. Destruction du Navire : -8

Gagner du moral :

1. Réussir une quête : valeur définit par la quête
2. Aborder un navire : +1
3. Aller au Bordel : +1
4. Avoir une part supérieure à 1500 PA : +2
5. **Evènements aléatoires**

|  |  |
| --- | --- |
| **Catégorie de l'évènement** | |
| 1d6 | Catégorie |
| 1 | Météo |
| 2 | Monstre marin |
| 3 | Rien |
| 4 | Pirates |
| 5 | Marchand |
| 6 | Navires militaires |

L’équipage peut-être soumis à des évènements aléatoires pendant qu’il navigue. Ces évènements ne peuvent pas survenir durant une quête et sont définit dans la table des galères aléatoires. Les DD pour ces évènements sont lancés par le Capitaine. Le nombre d’évènements dépend de la distance à parcourir : 1d6 par tranches de 100km.

Durant c’est évènements, les DD sont soumis aux échecs et réussites critiques :

Réussite critique de navigation : le pirate à la barre peut dépenser un dé d’action pour réaliser un nombre de tour de manœuvres réussies.

Echec critique de navigation : Si le DD de tempête est inférieur à 5 le mât principal est perdu. Pour les tempêtes plus importantes le navire chavire. Pour les autres situations c’est au choix du MJ en fonction de la situation.

Les autres évènements sont définis en fonction du niveau de menace de la partie.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d4 | Evènement Météo | Effets /Durée |
| 1 | Tornade | 1) Force de la tornade : 1d4  2) Eviter la tornade : DD navigation + résultat 1)  3) 2d10+ résultat 1) sur le navire  4) 1d4 + résultat 1) sur l’équipage si l’équipage ne se met pas à l’abri  5) Se mettre à l’abri : DD athlétisme + résultat 1) |
| 2 | Mer d’huile | Immobilisé pendant 1d20 jours |
| 3 | Récifs | 1) Le pirate à la barre doit éviter 1d6 récifs  2) Taille des récifs : 1d4  3) 2)=4 : Brèche majeur dans la coque. Ils ont 5 minutes pour réparer la brèche, sinon le bateau coule  4) Autrement la coque prend 1d10 + 2\*2) dégâts. |
| 4 | Tempête | 1) 1d6  2) Force de la tempête : 1d6  3) 2)<3 fortes vagues : a chaque tour, le marin qui est à la barre doit réussir un DD de Navigation. Sinon la coque prend 1d6 dégâts par échec  4) 2)= 3 ou 4 : en plus des vagues, la foudre s’abat sur le navire faisant un 1d6 dégâts au navire  5) 2)=5 ou 6 : les vagues sont plus fortes. Pour les prendre correctement, il faut réussir un DD navigation > DD+3). Ces vagues infligent un 1D10 de dégâts. Et la foudre inflige 1d10 de dégâts |

La seconde catégorie d’évènements aléatoires s’obtient dans les ports et plus particulièrement dans les tavernes et les bordels. Les récompenses et les détails des quêtes sont donnés dans le tableau correspondant.

1. **Table des avaries**

Si le navire subit plus de 20 dégâts en une seule attaque le Capitaine doit lancer un DD dans la table des avaries

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1d4 | Avarie | Effets sur la navigation | Réparations |
| 1 | Brèche dans la coque dans la partie submergée | Aucunes conséquences | 100 kg de bois par tranche de 10 dégâts |
| 2 | Destruction du gouvernail | Le bateau avance dans la direction du vent sans pouvoir être arrêté | 100 kg de bois |
| 3 | Destruction du mat principale | Le bateau est immobilisé | 300 kg de bois |
| 4 | Brèche dans la coque dans la partie immergée | Le bateau coule dans 1 d6+4 tours | 1d4 \*100kg de bois |

1. **Règles spéciales de montée de niveau**

Lorsque les joueurs montent de niveau, ils peuvent dépenser 2 points de compétences pour se spécialiser dans un poste sur le bateau. Cette spécialisation peut être montée jusqu’au rang 5. Les spécialisations qui offrent des bonus passifs ne sont pas soumises au moral. Les joueurs doivent en premier ce pour quoi ils sont spécialisés. La montée de niveau se fait sur l’ile.

Postes disponibles : canonnier, combattant au corps à corps, tireurs (armes à feu), Lance grappin, maître queux, médecin de bord, ingénieur réparation, navigateur.

Détails et pré requis des spécialisations de poste :

|  |  |
| --- | --- |
| Canonnier | Spécialisation armes de siège |
| Combattant | Don de combat de base combat à deux armes requis |
| Tireur | Spécialisation armes à poudre |
| Lance grappin | Voire règles d’abordage |
| Maitre queux | Modification du moral de l’équipage :   1. Echec critique : - 1d6/2 au moral arrondi à l’inférieur 2. Réussite critique : +1d6/2 au moral arrondi à l’inférieur 3. Au départ : marge d’erreur 1-4 4. Augmentation de DD par le Capitaine n’affecte pas les DD du Maitre queux 5. Le maitre queux est maitre dans sa cuisine : +30 au touché et dégâts (non létaux) au combat à main nue |
| Médecin | 1. Classe requise : mage 2. Compétence artisanat (pharmacologie) et médecine requise |
| Ingénieur | 1. Compétence artisanat requise 2. Pas de malus de DD sur la réparation liée à l’artisanat 3. Marge d’erreur critique de 1-3 pour les artisanats non connus. 4. Pendant les réparations chronométrées, malus de 2 sur les artisanats non maitrisés. |
| Navigateur | Compétence navigation requise |

Table des rangs des spécialisations de postes :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | I | II | III | IV | V |
| Canonnier | Portée d’un incrément augmentée de 2 m | Peu utiliser les boulets à chaîne | Diminution du temps de recharge : -2 | Pas d’échec critique sur le DD de touché sur le 1er incrément. | +2 au touché pour viser une partie précise |
| Combattant | BBA+1 | Disparition du malus. Si DD d’attaque dépasse la DEF de 5, le combattant tape avec ces armes (cac) | Diminution du temps de recharge : -2 | Défense +2 | Ne peut pas être prit au dépourvu |
| Tireur | Portée d’un incrément augmentée de 2 m | N’est plus immobile pendant la recharge de l’arme. Une demi-action est octroyée. Vitesse/2 | Diminution du temps de recharge : -2 | Si DD de toucher supérieur à la DEF de 5, pas de RD sur l’armure. Bonus dégâts +2 | 2 incréments sans malus, sans compter les bonus de classes et les dons |
| Lance grappin | Marge de réussite critique sur le lancer de grappin 18-20 | Marge d’erreur critique réduite de 1 | Réussite automatique pour un lancer de deux mètres ou moins (pas de DD à faire) | Si DD de vigueur dépasse de 5 la valeur minimale distance de rapprochée +2 m | Pas d’échec critique pour un lancer de 4 mètres ou moins |
| Maitre queux | Permet de soigner la vitalité de 1d4 si DD artisanat >15 | Réduction de la marge d’erreur de 1 | DD artisanat dépassé de 5 : +1 au moral | Réduction de la marge d’erreur de 2 | Effet sur le moral augmente de 1 lors d’une réussite critique |
| Médecin de bord | Le médecin rend 1d10+4 de vitalité sur un DD médecine | Les potions de vie administrée par le médecin rendent le maximum de PV | Possibilité de soigner les blessures pendant le combat | Maitrise de la médecine sur toutes les races : pas d’échec critique sur les DD de médecine | DD artisanat pour la fabrication de potion dépassé de 5 : potion de vie soigne 1d12 de vitalité |
| Ingénieur | DD réparation dépassant la valeur minimale de 5 : 1D10 de réparation bonus. Il est possible de dépasser la valeur maximale de résistance | Réparation possible pendant un combat : 1d8+4 tours | Diminution de la marge d’erreur critique de 1 sur les artisanats non connus | Disparition du malus pendant les DD de réparations chronométrées | Maitrise des artisanats connus : plus d’échec critique et réussite critique implique réparation complète |
| Navigateur | Trouve la trajectoire optimale pour attaquer et aborder un navire si DD navigation dépassé de 5 | Pour les tempêtes de catégorie 5-6, disparition du malus | Disparition de la statistique sagesse sur les manœuvres complexes | Bonus de navigation dans les manœuvres d’évitement et d’éperonnage :  +2 au DD navigation | Pour les tempêtes de catégories 1-3 et les tornades de catégorie 1-2 : disparition de l’échec critique |

1. **Réparation du navire**

Le navire ne peut pas être réparé pendant un événement. La réparation se fait sur DD d’artisanat normal si l’ingénieur s’occupe des réparations. Autrement, la difficulté du DD est au choix du MJ.