

# II ÉQUIPEMENT, SERVICES ET CARGAISONS



## ARMES

### ARMES BLANCHES

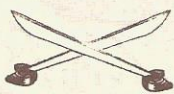
Armes blanches	Mauvaise qualité*	Bonne qualité	Qualité hors du commun
Cimeterre	-	10	30
Fouet	0,5	2	-
Hache	0,5	2	-
Lance	-	0,5	-
Main gauche	0,2	0,8	-
Nerf de boeuf	-	0,2	-
Rapière	1	3	30
Sabre	1	5	15

\* Modificateur de difficulté de -1 à l'attaque.

### ARMES DE TIR

Armes à distance	Mauvaise qualité*	Bonne qualité	Qualité hors du commun
Arbalète	7	12	-
Arc	3	5	10
Grenade	1	-	-
Fusil de boucanier	-	-	France : 60 Caraïbes : 150
Mousquet	10	20	30
Pistolet de ceinture	6	12	20
Pistolet de poche	4	8	15
Flèches (10)	-	0,1	-
Poudre(10)	-	0,2	-
Poudre boucanier (10)	-	-	0,5

\* Modificateur de difficulté de -1 à l'attaque.



## ARMURES

Les armures de bonne qualité coûtent encore extrêmement cher, malgré leur déclin sur les champs de bataille face aux armes à feu. Une armure n'a pas sa place sur un navire, car elle aura tôt fait d'entraîner son possesseur au fond de l'océan s'il venait à tomber à l'eau ! Mieux vaut alors tenter d'en tirer un bon prix auprès d'un receleur...

Des pièces d'armure en cuir ou en métal augmentent la Protection des Localisations concernées, mais entraînent des malus à l'Adresse et l'Adaptabilité (actions physiques seulement), et donc à toutes les Compétences liées à ces Caractéristiques. De plus, ces malus sont **doublés** si le personnage

Type d'armure	Commun	Princier
Acier	10/pièce	90/pièce
Cuir	3/pièce	40/pièce

tente d'utiliser les Compétences Acrobatie ou Natation.

### ARMURES DE CUIR

Ces armures sont faites de cuir souple épais ou rigidifié après avoir été bouilli puis séché dans sa forme finale.

✕ **Protection** : une pièce d'armure de cuir apporte **1 point de Protection** supplémentaire dans la Localisation correspondante. Notez qu'il n'existe pas de casque de cuir.

✕ **Malus (cumulatifs)** :

- *Plastron* : -1 Adr./Ada.

- *Protections jambes et/ou bras* : -1 Adr./Ada.

### ARMURES MÉTALLIQUES

Lourdes et inconfortables, les armures métalliques sont constituées de hauberts de mailles ou, plus souvent, de plaques de métal rigides.

**Protection** : une pièce d'armure de métal apporte **2 points de Protection** supplémentaires dans la Localisation correspondante.

✕ **Malus (cumulatifs)** :

- *Plastron* : -2 Adr./Ada.

- *Protections bras* : -1 Adr./Ada.

- *Protections jambes* : -1 Adr./Ada.

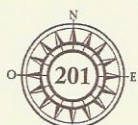
- *Casque* : -1 si porté en plus d'une autre protection



## VÊTEMENTS

Les pirates, s'ils ne placent pas leur honneur dans les vêtements qu'ils portent, aiment à se donner un genre particulier, sous forme d'un tricorne, d'un uniforme volé à un Espagnol ou même d'une belle jambe de bois!

Vêtements	Loques	Marin	Bourgeois	Princier
Bijou	-	0,5	5	100
Bonnet	-	0,05	0,25	-
Bottes	0,1	0,3	1,2	2
Cape	0,05	0,2	1	20
Ceinture	0,02	0,1	0,5	10
Chausses	0,05	0,2	1	5
Chemise	0,02	0,1	0,5	10
Jambe de bois	0	2	-	10
Manteau	0,1	0,4	1,6	50
Pantalon	0,02	0,1	0,5	10
Robe	0,05	0,2	1	20
Tricorne	0,05	0,3	1,5	3







## ANIMAUX

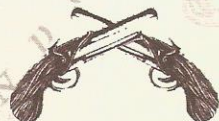
Animaux	Prix
Chien de compagnie	1
Chien de chasse	6
Chien de garde	7
Singe de compagnie	9
Singe dressé	12
Perroquet	4
Cochon ou sanglier	Vivant 2, Boucané 4
Boeuf	Entier 5, Cuir 2
Mule	12
Chèvre	3
Cheval de bât	10
Cheval de selle	8
Cheval de course	30
Cheval Pur-Sang Arabe	100
Tortue	1

### ANIMAUX DE COMPAGNIE

Les chiens comme les chevaux sont les animaux de compagnie préférés des nobles, dans leur demeure entourée de terrains cultivés. Les marins préfèrent les perroquets, les singes, les rats ou encore un albatros qui s'est brisé les ailes. Il est peu probable qu'ils achèteront un tel animal. Cette amitié naîtra plutôt par hasard au cours de leurs aventures.

### ANIMAUX DE TRAVAIL

Les bœufs, chevaux de trait, mules et chèvres sont élevés par les créoles du Nouveau Monde pour leur laine, leur lait ou le travail qu'ils fournissent. Les aventuriers considèrent que ces animaux sont tout juste bons à être tués et salés, chose qu'ils n'hésitent pas à faire s'ils manquent de viande ! Les « vendeurs » et les chiens de chasse sont par contre nécessaires au mode de vie des boucaniers, qui en prennent grand soin (bien plus que de leurs engagés...).



## AUBERGES ET TAVERNES

### BOISSONS ET REPAS

Il faut bien distinguer les prix des tavernes de la Tortue de ceux du reste du monde. Les cabaretiers des auberges de cette île comme le distingué « Rat qui pette », proposent deux types de prix. Pour les habitants et voyageurs, les prix sont normaux, mais lorsqu'un flibustier revient de campagne avec de l'or plein les poches, les cabaretiers lui proposent des véritables orgies à des prix faramineux. Le flibustier ne fait en général pas de manière et invite à sa table tous ceux qui le désirent.

Les tôleurs voyant un navire de pirates entrer dans leur port triplent leurs prix, car les pirates ne marchandent pas et payent sans compter.

### PROSTITUÉES

Services	Prix
Nuit	0,03
Chambre particulière	1
Repas poudieux	0,03
Repas de bourgeois	0,05
Repas de fête	1
Festin à la Tortue	10
Timbale de bière	0,01
Timbale de rhum	0,02
Prostituée : une passe	0,05
Prostituée : la nuit	0,2
Créature de rêve : la nuit	2

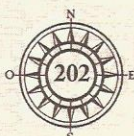
Il n'existe pas ou peu de bordels dans le Nouveau Monde. Les éventuels intéressés s'adressent directement aux auberges, où, comme à la Tortue, des esclaves venues des quatre coins du monde ne font pas de manière pour montrer leurs formes et les mettre à disposition. Le cabaretier les tient d'une main de fer : gare à elles si elles rechignent à la tâche, car la perte pour le maître est conséquente et le client mécontent va dépenser sa fortune ailleurs.

Les engagés coûtent beaucoup moins cher que les esclaves. La perte d'un engagé est donc un moindre mal par rapport à la perte d'un esclave...



## ESCLAVES ET SERVITEURS

Esclaves	Prix
Malade ou chétif	50
Bonne condition	100
Robuste	150
Jolie femme	120
Femme superbe	150
Engagé	30







## INSTRUMENTS ET REMÈDES

Outils	Prix
Astrolabe	40
Bâton de Jacob	20
Bougie	0,01
Boussole	25
Carte (catastrophique)	5
Carte (mauvaise) (1/5 des Caraïbes)	10
Carte (correcte)	20
Carte (bonne)	40
Carte (excellente)	80
Carte (extraordinaire)	120
Carte (pleine de génie)	500
Coffre	5
Compas Azimutal*	60
Encre et plume	0,2
Gourde	0,05
Herbes médicinales (1 dose)	1
Lanterne	2
Nocturlabe avec carte du ciel	450
Octant*	40
Papier	0,02
Parchemin	0,2
Pierre à feu et amadou	0,3
Poison (ingestion)	10 à 40
Poison (ingestion, non mortel)	2 à 8
Poison (contact, mortel)	40 à 160
Poison (contact, paralysant)	20 à 80
Remède (1 dose)	2 à 20
Somnifère	1
Trousse de chirurgien (50 blessés)	100

\* Ces instruments ne seront disponible qu'à la fin du XVIIIe siècle.

S'ils ne trouvent pas ces instruments sur les navires qu'ils prennent, les pirates mettront probablement de l'argent de côté pour se procurer les plus indispensables.

## CARTES

Les bonnes cartes ne sont pas légion, car elles sont souvent l'œuvre de cartographes qui regroupent les croquis et mesures notées dans les journaux de bord des navigateurs au long cours. Eux-mêmes prennent toutefois rarement la mer ! Si la précision en latitude est correcte, la longitude peut présenter des erreurs allant jusqu'à une cinquantaine de milles. En effet, avant l'invention du chronomètre au milieu du XVIIIe siècle, il est impossible de déterminer sa position le long d'un parallèle avec précision.

## INSTRUMENTS DE NAVIGATION

Les instruments de navigation - bâton de Jacob, astrolabe et nocturlabe - sont décrits avec la Compétence Navigation. L'octant et le compas azimutal n'apparaissent qu'à la fin du XVIIIe siècle.

## POISONS ET REMÈDES

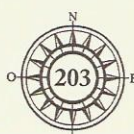
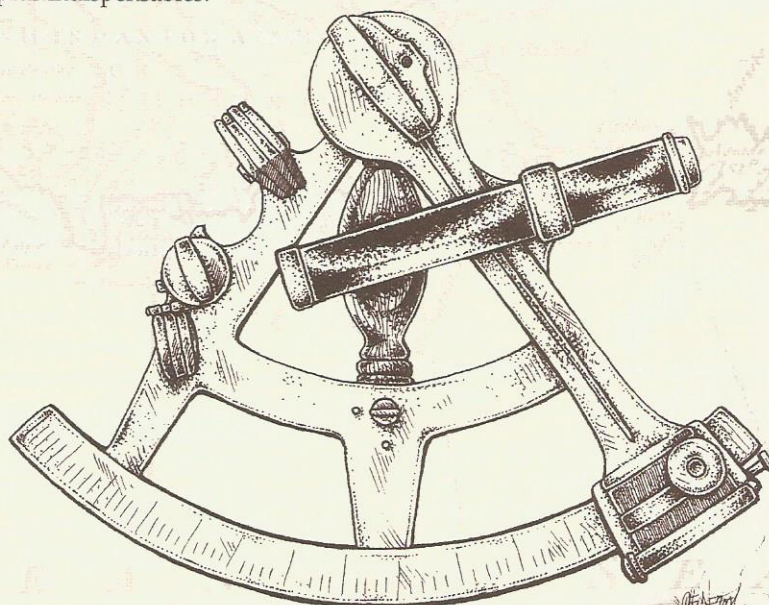
On ne trouve chez un herboriste que des plantes séchées ou macérées. Pour des produits plus délicats comme des drogues et des poisons, les aventuriers devront soit les fabriquer eux-mêmes, soit acheter les services d'un apothicaire peu sourcilieux...



## SERVICES ET SALAIRES

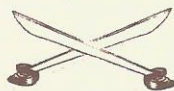
Pour les paiements au mois, n'oubliez pas de décompter le prix du logement et de la nourriture, lorsque ceux-ci ne sont pas fournis par l'employeur.

Comme le dit si bien Bartholomew Roberts, « dans le service, le travail est harassant et la solde médiocre... ». On ne peut lui donner tort. Sur un navire pirate, tout le monde est payé en parts de prise, par souci d'égalité et afin d'inciter chacun à accroître le butin général.



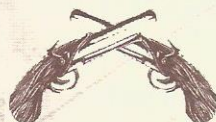


Services & Paye	Prix	Durée
Amiral	1500	1 Mois
Bosco	4	1 Mois
Cambusier	4	1 Mois
Canonnier	20	1 Mois
Capitaine	40	1 Mois
Chef de pièce	3	1 Mois
Chirurgien	15	1 Mois
Cocher	0,04	1 Journée
Contre-amiral	300	1 Mois
Coq (cuisinier)	3	1 Mois
Docker	0,5	1 Mois
Gabier	2	1 Mois
Homme de main (pour un travail risqué, mais pas un meurtre)	2	1 Journée
Laquais	6	1 Mois
Maître calfat	5	1 Mois
Maître charpentier	5	1 Mois
Maître canonnier	10	1 Mois
Maître d'équipage	8	1 Mois
Maître voilier	5	1 Mois
Matelot	1,5	1 Mois
Pilote	15	1 Mois
Prêtre	0,25 à 1	1 Messe
Quartier-maître	5	1 Mois
Second	30	1 Mois
Second maître canonnier	5	1 Mois
Servant de pièce	1,5	1 Mois
Serveur	1	1 Mois
Travailleur agricole	0,2	1 Mois
Vice amiral	500	1 Mois



## ENSEIGNEMENT

Enseignement	Prix	Temps Passé
Professeur (Compétent)	2	1 Semaine
Professeur (Expert)	20	2 Semaines
Professeur (Maître)	100	1 Mois
Université	200	1 An
Maître d'escrime (Compétent)	5	1 Semaine
Maître d'escrime (Expert)	40	2 Semaines
Maître d'escrime (Maître)	400	1 Mois



## CARGAISONS

Les pirates achètent des marchandises pour faire du commerce. Par contre, après une prise heureuse, la vente de sucre, cacao ou tabac peut rapporter gros. Concernant les réserves comme l'eau et les vivres (produits séchés/salés ou frais), les pirates se les procurent plutôt directement sur un navire de prise ou en pillant un village de la côte

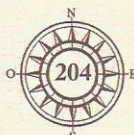
Cargaison	Cours Pénurie	Cours Normal	Cours Exces
Ambre gris (1T)	550	450	400
Blé (1T)	70	60	50
Bois à brûler (15J par H)	1/10	1/20	1/50
Bois de campêche (1T)	700	650	600
Bois de construction (par ND et pt de Rés)	30	20	10
Cacao (1T)	1200	800	700
Café	650	550	250
Clous de girofle (100kg)	1000	800	700
Cochenille (100kg)	1000	700	600
Coton (1T)	300	150	100
Cuir (1T)	400	300	200
Défenses d'éléphants (1T)	1100	900	300
Dentelles (1T)	700	550	400
Draps (1T)	400	300	150
Eau (par H par 15J)	1/5	1/20	1/50
Fer (1T)	300	150	100
Fourrures (1T)	500	450	400
Indigo (100kg)	1200	900	700
Maïs (1T)	150	100	50
Muscade (100kg)	1200	1000	700
Outilage (1T)	600	200	100
Poivre (1T)	1900	1700	1200
Poudre d'or (10kg)	1000	950	900
Rhum (1T)	1400	800	600
Rhum (par H pour 15J)	1,5	1	0,5
Riz (1T)	300	250	100
Safran, cannelle (100kg)	1100	850	700
Sel (1T)	400	285	140
Soieries (1T)	1900	1500	1400
Sucre (1T)	1200	750	450
Tabac (1T)	800	500	350
Vin exquis (1T)	1200	900	450
Vin fin (1T)	450	300	200
Vin grossier (1T)	150	100	80
Vivres (15J par H)	1/5	1/10	1/20
Vivres frais (3J par H)	1/5	1/10	1/20



## NAVIRES

### GRÉEMENT DE NAVIRE

Equipement de Navire	Prix
<i>Jeu de voile avec manoeuvres</i>	
Chaloupe	5
Sloop	50
Goélette	320
Frégate	1200
Trois-ponts	2000
<i>Matûre sans Voile</i>	
Mât et antennes pour voiles latines	20
Mât et cornes pour voiles au tiers	40
Mât et cornes pour voiles auriques	60
Mât et vergues pour voiles carrées	40
Ancre	Prix navire/50





Il est assez fréquent de perdre une ancre lors d'un mauvais mouillage ou d'un départ précipité. Par contre, l'achat de voiles et de mâts concerne surtout la construction d'un navire selon les plans du charpentier, du calfat ou du voilier du bord. Les prix sont élevés mais si l'ingénieur naval du bord est doué, cette dépense se justifie.

## PIÈCES D'ARTILLERIE

Prix des pièces d'artillerie			
Canons	Poids	Prix	Prix 20 Charges
36 en bordée	5 T	2500	5
24 en bordée	4 T	1500	4
18 en bordée	3 T	1000	3
12 en bordée	2 T	600	2
8 en bordée	1 T	400	1
6 en bordée	500kg	200	0,5
Canons de chasse *	+1 T	+200	+0
12 en canon de muraille	1 T	500	2
8 en canon de muraille	500kg	350	1
6 en canon de muraille	250kg	150	0,5
12 en pierrier	1 T	600	2
8 en pierrier	500kg	450	1
68 en caronade **	6 T	4000	8

\* Les poids et prix d'un canon de chasse sont égaux à ceux d'un canon de bordée de même calibre, plus les modificateurs donnés dans la table.

\*\* Uniquement à partir de 1800.

Les pièces d'artillerie sont extrêmement chères, car elles sont construites dans les arsenaux d'Europe. Les gouverneurs les importent à prix d'or. Comme tout acheteur éventuel est susceptible de pirater avec de tels cracheurs de mort, la vente des canons est étroitement surveillée. Il est aussi difficile d'en vendre que d'en acheter, car les pièces d'artillerie sont marquées des sceaux de leurs producteurs, un peu comme la figure de proue d'un navire. Seuls des gouverneurs avides d'or ou des receleurs particulièrement doués prendront le risque de s'en séparer ou d'en acheter à des pirates.

## BÂTIMENTS

Un navire pris par un pirate ne peut être vendu qu'au cinquième, voire au dixième de son prix. Il est de plus nécessaire que l'aventurier qui désire le vendre arrive soit à obtenir un certificat de prise (ou à en falsifier un), soit à maquiller le navire pour le rendre méconnaissable. Les aventuriers riches pourront peut-être acheter le navire de leurs rêves, quoiqu'il soit moins coûteux et beaucoup plus excitant de le prendre soi-même.

Prix des navires				
Navire	Sans Canons	Armé pour le Commerce	Armé pour la Course	Armé pour la Guerre
Barge	7 500	-	-	-
Barque	8 100	10 500	18 000	42 000
Berkois	1 350	-	-	-
Bisquine	9 000	18 000	33 000	-
Brick (Rang 6)	180 000	210 000	240 000	285 000
Brigantin	-	42 000	84 000	110 000
Catalane	1 200	-	7 200	-
Chaloupe	1 050	-	-	-
Chasse-marée	10 500	-	-	-
Chebec	75 000	-	120 000	180 000
Cotre	16 000	30 000	35 000	50 000
Dundee	12 000	24 000	63 000	-
Felouque	9 600	-	19 500	-
Flûte	210 000	270 000	-	-
Galéasse	1 000 000	-	-	1 500 000
Galère Royale	400 000	-	-	500 000
Galion	390 000	480 000	-	840 000
Galiote	150 000	-	-	360 000
Goélette balaou	54 000	-	66 000	-
Goélette franche	96 000	105 000	141 000	150 000
Goélette à hunier (Rang 6)	120 000	156 000	174 000	210 000
Hourque	10 000	17 000	-	-
Lougre	14 000	28 000	38 000	49 000
Patache	135 000	-	160 000	220 000
Pirogue	350	-	-	-
Poon	17 000	20 000	-	-
Prao	110	-	-	-
Sloop	12 600	21 600	28 000	42 000
Tartane	17 000	-	34 000	62 000
Frégate Trois mâts barque (Rang 5)	350 000	380 000	420 000	500 000
Frégate Trois mâts carré (Rang 4)	410 000	-	500 000	600 000
Frégate Trois mâts goélette	300 000	320 000	340 000	-
Deux ponts Trois-mâts barque (Rang 3)	600 000	-	920 000	1 050 000
Deux Ponts Trois-mâts Carré (Rang 2)	730 000	-	-	1 500 000
Trois-ponts (Rang 1)	1 000 000	-	-	2 500 000

