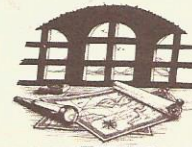


# IV AVANTAGES ET FAIBLESSES

Voici la liste des Avantages et des Faiblesses que vous pouvez choisir pour le bonheur (ou le malheur) de votre personnage.

Faiblesses			
Séquelles de blessures		Faiblesses sociales	
Borgne	+5 PC	Dettes importantes	+2 PC
Cicatrice atroce ou oreille tranchée	+1 PC	Engagé	+2 PC
Doigts en moins	+1/+3 PC	Ennemi	+1 à +5 PC
Jambe de bois	+5 PC	Esclave affranchi	+1 PC
Jambe paralysée	+12 PC	Esclave marron	+3 PC
Main coupée	+7/+9 PC	Joueur invétéré	+1 PC
Maladie chronique	+8 PC	Mission contraignante	+2 PC
Manchot	+13/+15 PC	Paria dans la société des pirates/frères de la côte	+5 PC
Muet	+12 PC	Persécutions religieuses	+1 PC
Nez, Crâne déformé	+3 PC	Recherché par les autorités	+1 à +3 PC
Pied coupé	+3 PC	Service dû	+1 PC
Poignet brisé	+5/+7 PC	Traître à la cause pirate ou des Frères de la côte	+10 PC
Poumon détruit	+6 PC		
Parties génitales arrachées	+2PC		

Avantages			
Possessions		Avantages sociaux	
Animal de compagnie	Variable	Alliés	Variable
Argent supplémentaire	Variable	Baragouin	-3 PC
Au service de Sa majesté	-3 PC	Contacts	Variable
Carte d'une région	-4 PC	Repaire	-8 PC
Carte marquant l'emplacement d'un trésor	-3 PC	Réputation (Gloire)	Variable
Commission	-1 PC	Réputation (Infamie)	Variable
Documents compromettants	-3 PC	Statut social	Variable
Lame de Tolède	-5 PC		
Fusil et poudre de boucanier	-5 PC		
Lettre de course en période de guerre	-5 PC		
Mandat de la Compagnie des Indes occidentales	-1 PC		
Navire	Variable		



## FAIBLESSES

### SÉQUELLES DE BLESSURES

Les séquelles des anciennes blessures entraînent des malus aux Compétences. De plus, si le personnage est victime de nouvelles blessures graves au cours de ses aventures, il risque d'être totalement handicapé par l'accumulation des séquelles... Un borgne qui perd son autre œil termine vite sa carrière de pirate ! D'une manière générale, les Faiblesses physiques offrent de nombreux points de Compétences supplémentaires, mais sachez que les séquelles de blessures sont fréquentes, par la suite.

Bien évidemment, si au cours d'une partie votre personnage perd une jambe, il souffrira des malus correspondant à cette Faiblesse, mais ne gagnera pas de points de Compétences ! En revanche, il touchera, sur un navire pirate ou flibustier, une compensation financière dépendant de la chasse-partie signée.

*Note : les malus indiqués sont des Modificateurs de difficulté, qui s'appliquent à tout Test effectué avec les Compétences indiquées.*

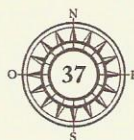
**Borgne (+5 PC).** Le coup de sabre ou de hache qui vous a laissé une cicatrice au travers de l'arcade sourcilière a crevé l'œil par la même occasion. Vous pouvez montrer à tous votre orbite vide, ou porter un bandeau sur l'œil. Vous avez du mal à évaluer les distances et votre champ de vision est réduit. Si l'autre œil est crevé, vous êtes aveugle. La Caractéristique Perception diminue alors de 4 points. De plus, le maître de jeu aura parfaitement le droit de faire échouer tout Test où seul la vue intervient.

✗ *Malus : -1 (Vigilance, Armes à feu, Arme de jet/trait, Pointage de pièces)*

**Cicatrice atroce ou Oreille tranchée (+1 PC).** Un coup de sabre malheureux ou un éclat de bois vous a arraché l'oreille, ou bien vous avez une vilaine cicatrice bien visible, enlaidie encore par les traces de points de suture.

✗ *Malus : -1 (Séduction)*

**Doigts en moins (+1 PC pour la main gauche, +3 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).** Un accident ou la lame d'un sabre vous a privé de quelques doigts. **Vous pouvez toujours utiliser cette main normalement**, mais si une blessure identique vous est un jour infligée sur la même main, vous gagnerez automatiquement la Faiblesse « Main coupée ».





**Jambe de bois (+5 PC).** Le maître charpentier vous a confectionné une jolie jambe de bois pour remplacer celle que le chirurgien a dû couper au niveau du genou. Vous souffrez parfois de douleurs violentes venant de votre membre coupé. Vous pouvez marcher en faisant des « clop » peu discrets, mais impossible de courir, ni même de marcher dans le sable. En revanche, lorsque vous êtes touché à cette jambe, vous avez une chance sur deux que les dégâts soient absorbés par votre jambe de bois.

✕ *Malus : -1 (Discrétion, Pratique nautique), -3 (Acrobatie/Escalade, Athlétisme).*

**Jambe paralysée (+12 PC).** Rien n'est plus handicapant qu'une jambe paralysée, car il vous faudra utiliser au moins une béquille pour marcher. Vous devez utiliser une main en permanence pour vous maintenir debout. En revanche, vous ne souffrez d'aucun malus de douleur pour des dégâts dans cette jambe.

✕ *Malus : -2 (Discrétion, Compétences de combat au corps à corps), -4 (Athlétisme, Pratique nautique). Utilisation d'Acrobatie/Escalade impossible.*

**Main coupée (+7 PC pour la main gauche, +9 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).** Votre main, emportée par un boulet ou amputée par le chirurgien, a été remplacée par un crochet, difficile à manier, mais néanmoins utile. Vous pouvez tout à fait développer la Compétence Armes blanches (Crochet). Lorsque vous êtes touché à ce bras, vous avez une chance sur six que les dégâts soient absorbés par le crochet. De plus, le maître charpentier peut vous fabriquer un crochet interchangeable. Vous pouvez remplacer le crochet par une dague voire même un pistolet. Il faut deux Tours entiers pour l'installer.

✕ *Malus : -2 (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique, Artisanat, Premiers Soins). Utilisation d'un mousquet (ou d'un pistolet avec cette main) impossible.*

**Maladie chronique (+8 PC).** Vous souffrez d'une maladie chronique grave : prédisposition à l'insolation, malaria, tuberculose, pied de Madura ou cancer, qui finira par vous tuer. De temps en temps, des crises se déclenchent et vous font souffrir atrocement.

✕ *Malus : effectuez au début de chaque partie un Test de Résistance Difficile. Si vous échouez, une crise se déclenche et vous inflige un malus de -3 à tous vos Tests de Compétences (hors Compétences de connaissances) pour le scénario.*

**Manchot (+13 PC pour le bras gauche, +15 PC pour le bras droit).** Le chirurgien a amputé votre bras gangrené, ce qui vous handicape beaucoup. Vous perdez 1 point de Force. En revanche, si le Test de localisation indique que votre bras manquant est touché, vous ne subissez aucun dégât. Si vous perdez votre deuxième bras, eh bien... créez un autre personnage...

✕ *Malus : -3 pour faire tout ce qui nécessite deux mains (Recharge de pièces, Pratique nautique, Natation, Artisanat, Acrobatie/Escalade, Premiers soins, Chirurgie...). Tir au mousquet impossible.*

**Muet (+12 PC).** La lame qui a perforé votre gorge vous a endommagé les cordes vocales. Parler vous fait horriblement mal et le plus souvent vous ne pouvez produire qu'un son rauque. Cette Faiblesse physique est déconseillée à la création de personnage.

✕ *Malus : -3 (Comédie, Persuasion, Meneur d'hommes, Enseignement, Séduction).*

**Nez, Crâne déformé (+3 PC).** Les débris d'un boulet de canon ont fracturé votre crâne, qui restera à jamais déformé, à moins que ce ne soit un coup de feu qui, vous ayant arraché le nez, vous ait laissé un trou au milieu du visage.

✕ *Malus : -3 (Séduction), -1 (Comédie)*

**Parties génitales arrachées (+2 PC).** Un crocodile vous a happé la jambe et a arraché vos parties génitales. Non seulement vous ne pouvez plus vous reproduire, mais cette impuissance commence vite à se savoir...

✕ *Malus : -1 (Meneur d'hommes)*

**Pied coupé (+3 PC).** Un pied coupé n'est pas très handicapant si la jambe est prolongée par une pièce de bois.

✕ *Malus : -1 (Discrétion, Athlétisme, Acrobatie/Escalade)*

**Poignet brisé (+5 PC pour la main gauche, +7 PC pour la main droite, et vice-versa si le personnage est gaucher).** Votre poignet a été brisé comme supplice ou broyé entre un espar et le pont. Vous pouvez toujours bouger les doigts, mais vous n'avez jamais retrouvé une motricité complète.

✕ *Malus : -1 (Acrobatie/Escalade, Pratique nautique, Artisanat, Premiers soins). Si le poignet droit est brisé, un malus de -1 s'applique à tous les Tests de Compétences nécessitant une manipulation, à moins que le personnage n'utilise la main gauche.*

**Poumon détruit (+6 PC).** À la suite d'un accident ou d'une blessure, l'un de vos poumons a été transpercé et s'est rempli de sang. Avec un seul poumon valide, vous vous essouffez vite.

✕ *Malus : -2 (Athlétisme, Recharge de pièces, Natation, Survie et Artisanat)*

## FAIBLESSES SOCIALES

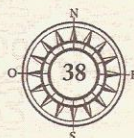
**Dettes importantes (+2 PC).** Vous avez contracté au jeu des dettes importantes. Votre créancier vous voit partir avec un œil inquiet : reverra-t-il un jour les quelques milliers de pièces de huit que vous lui devez ?

**Engagé (+2 PC).** Afin de commencer une nouvelle vie dans le Nouveau Monde, bien des hommes demandent à la Compagnie des Indes de leur payer le voyage. En échange, ils sont vendus à l'arrivée pour trois ans au prix de trente pièces de huit. Soumis à leur nouveau maître, ils travaillent comme de véritables esclaves.

**Ennemi (+1 à +5 PC).** Une querelle de jeu, un conflit d'intérêt majeur ou encore la malchance vous valent l'inimitié mortelle de quelqu'un. Le niveau de cette Faiblesse varie en fonction des moyens et de l'importance de ce personnage.

**Esclave affranchi (+1 PC).** Même affranchi, un ancien esclave attire toujours les regards suspicieux. De plus, de nombreuses personnes se feront un plaisir d'oublier que vous n'êtes plus en état de servitude.

**Esclave marron (+3 PC).** Un esclave marron est mutilé lorsqu'il est repris. Votre visage est connu à cinquante milles à la ronde autour de l'endroit d'où vous vous êtes enfui. Vous semblez de plus en plus en sécurité à mesure que le temps passe et que vous vous éloignez du lieu de votre fuite, mais le monde est petit. Tôt ou tard, vous serez reconnu par quelqu'un qui vous dénoncera.





**Joueur invétéré (+1 PC).** Il n'y a rien à faire. Dès que vous avez de l'argent, vous ne pouvez vous empêcher de le jouer dans les tripots. Vous repartez souvent en course avec des dettes colossales. Il faut jouer beaucoup pour devenir très riche ou très pauvre, mais on ne peut remiser que lorsqu'on est riche.

**Mission contraignante (+2 PC).** Vous n'êtes pas venu dans les Indes pour vous tourner les pouces, ni pour courir la mer afin de ramener des parts de prise. Vous devez tout faire pour atteindre vos buts, même manipuler vos congénères. Resteront-ils vos amis le jour où ils découvriront que vous les menez en bateau ?

**Paria dans la société des pirates / Frères de la Côte (+5 PC).** Vos activités ne sont guère appréciées dans la confrérie. Si ce n'est pas suffisant pour vous chasser, vous aurez tout de même du mal à recruter. Si vous vous affichez ouvertement, vous et vos hommes souffrez d'un malus de -5 à vos Tests sociaux, lorsqu'il s'agit de recruter (-2 si vous êtes plus discret). En plus, des marins désertent régulièrement votre navire. Discutez avec le maître de jeu pour déterminer la raison exacte de cet isolement.

**Persécutions religieuses (+1 PC).** Vous avez quitté l'Europe pour fuir les persécutions religieuses dont vous avez fait l'objet. Le Nouveau Monde est beaucoup plus souple en matière de religion, mais les haines religieuses sont tenaces.

**Recherché par les autorités (+1 à +3 PC).** Vos activités passées ont attiré l'attention des autorités. Vous traînez derrière vous ce passé qui ne cesse de vous rattraper. Les autorités de différents pays ont envoyé des hommes à votre recherche, et ont placardé votre portrait ici et là.

**Service dû (+1 PC).** Vous devez un service important à une personne, qui peut venir vous donner une mission n'importe quand. Par honneur, vous devez lui accorder ce qu'il désire, ce qui peut donner lieu à un véritable scénario... ou même plus.

**Traître à la cause pirate ou des Frères de la Côte (+10 PC).** Rien n'est pire que de trahir la cause pirate. Si vous avez vendu un pirate à ses ennemis, si vous êtes enfui avec un butin important, alors vous êtes un traître. Vous aurez toujours à vos côtés vos meilleurs compagnons, mais attendez-vous de la part des Frères de la Côte ou de tous les pirates à être chassé à mort et à vue une fois votre nature de traître révélée.

**Argent supplémentaire (Variable).** Vous possédez 100 pièces de huit pour chaque point dépensé (exemple : un Avantage à -3 rapporte 300 pièces de huit à votre personnage).

**Au service de Sa Majesté (-3 PC).** Même si vous agissez en forban, Sa Majesté vous a investi d'une mission peu contraignante. Elle vous a donné un blanc-seing qui peut vous éviter la corde.

**Carte d'une région (-4 PC).** Vous possédez une carte « Correcte » (+0) décrivant les Caraïbes, ou une « Bonne » carte (+1) décrivant une zone de la moitié de cette taille, ou une carte « Excellente » (+2) d'une zone du quart de cette taille, etc. Sans carte, les jets de Géographie et de Navigation se font à -5.

**Carte marquant l'emplacement d'un trésor (-3 PC).** Vous avez en votre possession une carte marquée d'une croix. Vous ne savez pas s'il s'agit d'une carte authentique, ni même l'endroit qu'elle représente, car elle couvre une aire géographique trop petite.

**Commission (-1 PC).** Les commissions sont des papiers donnant droit à une certaine activité sur un certain territoire et pour un certain temps. Tant que vous respectez ses termes, vous restez dans la légalité.

**Documents compromettants (-3 PC).** Vous possédez des documents compromettant de nombreux officiels. Vous pourrez donc faire pression sur ces personnes ou les faire chanter à l'aide de ces documents.

**Lame de Tolède (-5 PC).** Les rapières et sabres de Tolède sont réputés pour leur perfection. De telles merveilles sont normalement destinées aux ducs et rois. Une lame de Tolède n'a pas de prix. Vous pouvez choisir deux Caractéristiques parmi les suivantes :

- ✕ *Légèreté* (Facilité +1, à l'attaque)
- ✕ *Bon équilibre* (Efficacité +1D, à l'attaque)
- ✕ *Acier solide* (+1 aux dégâts)
- ✕ *Apparat* (+2 aux Tests sociaux destinés à impressionner)

**Fusil et poudre de boucanier (-5 PC).** Vous possédez un fusil de boucanier, fabriqué à Nantes, et de la poudre de boucanier. Cette arme de qualité supérieure dispose d'une platine à silex (Facilité +1, au tir), d'une excellente maniabilité (Efficacité +1D, au tir), d'une poudre de qualité (+1 aux dégâts) et d'un affût de bonne qualité (+10m à la portée).

**Lettre de course en période de guerre (-5 PC).** Le Roy et son ministre accordent des lettres de course aux corsaires pour courir sus à l'ennemi de la nation. Une telle lettre, qui n'est valable qu'en temps de guerre, est nominale et ne peut être transmise que par testament.

**Mandat de la Compagnie des Indes Occidentales (-1 PC).** Vous possédez de la part de la Compagnie des Indes Occidentales un mandat pour veiller à ses intérêts dans le Nouveau Monde, ce qui vous donne un fort crédit auprès des marchands et des gouverneurs.

**Navire (Variable).** Vous possédez légalement un navire, dont la vente nécessiterait des mois d'efforts. Cette

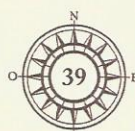


## AVANTAGES

### POSSESSIONS

**Animal de compagnie (variable).** Vous avez adopté un animal de compagnie, à qui vous avez déjà enseigné un nombre de tours égal à son Adaptabilité (vous trouverez les Caractéristiques des animaux à la page 229) :

- ✕ *Chien de chasse* (-1 PC)
- ✕ *Dauphin* (-5 PC)
- ✕ *Singe sapajou* (-3 PC)
- ✕ *Perroquet* (-2 PC)
- ✕ *Rat* (-1 PC)





possession ne se justifie pas toujours et peut être réduite à néant par une tempête. Un groupe de personnages peut posséder un navire à plusieurs (dans ce cas ils peuvent partager la dépense de points de Compétences).

- ✕ Chaloupe (-2 PC).
- ✕ Sloop armé pour la course (-7 PC).
- ✕ Goélette armée pour la course (-15 PC).
- ✕ Frégate armée pour la course (-20 PC).

## AVANTAGES SOCIAUX

Les contacts et alliés seront utiles si le groupe de personnage veut développer un réseau. Lorsque votre personnage rencontre une personne se révélant assez digne de confiance pour devenir un allié ou un contact, demandez au maître de jeu si vous pouvez l'inscrire sur votre fiche - gratuitement bien sûr.

**Alliés (Variable).** Les alliés sont bien plus que de simples contacts, ce sont des personnes qui sont prêtes à faire beaucoup pour vous. Vous aident-ils sous la contrainte ou par affection ? Dans le premier cas, ils peuvent vous trahir sans état d'âme, dans le second, vous devrez peut-être leur rendre un service de temps en temps. À vous de rester assez proche du lieu de vie de vos alliés pour pouvoir profiter de leurs services.

✕ **Gouverneur (-10 PC).** Un gouverneur allié peut vous délivrer des commissions intéressantes. Il peut aussi faire pression pour que vous receviez une grâce ou chercher à vous obtenir une lettre de course. Enfin, un gouverneur est un informateur de choix.

✕ **Haut fonctionnaire de l'État (-5 PC).** Un haut fonctionnaire de l'État proche de votre famille cherchera à vous éviter la pendaison, mais aussi à vous faire revenir dans le droit chemin. « Pensez à votre mère qui pleure tous les jours en songeant à votre vie de forban ! ».

✕ **Receleur (-3 PC).** Un allié receleur pourra vous vendre ce que vous désirez, vous indiquer où trouver ce qu'il ne peut vous fournir et vous faire des ristournes.

✕ **Marchand, Cabaretier (-1 PC).** Un marchand ou cabaretier ami peut vous offrir une aide, des renseignements ou une cache dans une ville où vous n'êtes pas le bienvenu.

✕ **Autre aventurier (-7 PC).** Un ami aventurier peut toujours vous donner un coup de main pour vous aider, ou vous sortir in extremis d'une situation délicate. Il s'attendra naturellement à ce que vous lui rendiez la pareille !

**Baragouin (-3 PC).** Vous avez le don des langues, qui vous permet de comprendre approximativement une personne s'exprimant dans une langue inconnue, et de baragouiner avec elle avec les mains. Pour ce faire, vous devez réussir un Test de Perception ou d'Expression, dont la difficulté varie en fonction de la langue (Moyen pour une langue proche de la votre, Très difficile pour

une langue inconnue). La « conversation » ne se limite de plus qu'aux propos les plus simples...

**Contacts (Variable).** Les contacts sont identiques aux alliés, à ceci près qu'ils ne donnent rien pour rien. Obtenir la moindre information vous coûtera très cher et le prix d'un service rendu se mesurera au risque encouru et à l'ampleur de la tâche à réaliser.

✕ **Gouverneur (-3 PC)**

✕ **Haut fonctionnaire de l'État (-2 PC)**

✕ **Receleur (-2 PC)**

✕ **Marchand, Cabaretier (-1 PC pour deux contacts)**

✕ **Autre aventurier (-3 PC).** Les contacts parmi les aventuriers ne vous viendront pas en aide spontanément. Vous savez toutefois où les trouver et à quels arguments ils sont sensibles.

**Repaire (-8 PC).** Lors de vos pérégrinations dans les Caraïbes vous avez découvert un refuge parfait. Ce refuge peut cacher un navire de la taille d'une goélette et abriter tout son équipage. Un refuge plus grand se trouvera plus à l'écart des routes commerciales. Tout ce qui y est entreposé n'est pas perdu en cas de naufrage, ou autre désagrément. Un bon refuge est introuvable pour qui ne connaît pas son emplacement exact.

**Réputation (Gloire) (Variable).** Votre personnage s'est illustré lors de quelques actions d'éclats (à vous d'inventer une petite histoire pour justifier cela). Pour chaque point de Compétence dépensé, le personnage gagne 10 points de Gloire.

**Réputation (Infamie) (Variable).** Votre personnage s'est fait connaître à l'occasion de quelques méfaits (à vous d'inventer une petite histoire pour justifier cela). Pour chaque point de Compétence dépensé (maximum 5), le personnage gagne 20 points d'Infamie.

**Statut social (Variable).** Les pirates sont peu sensibles aux titres de noblesse, car ceux-ci s'acquièrent par la naissance et non par le mérite, encore qu'une aura de prestige entoure les nobles, s'ils ont fait leur preuve en tant que chefs. En dehors de la communauté pirate, un titre de noblesse est une distinction qui force le respect. Les nobles qui s'associent aux forbans conservent le bénéfice du doute auprès de leurs pairs. Le simple fait de les imaginer pirates est si inconcevable qu'ils ne peuvent l'avoir été que sous la contrainte. Ainsi, pour un gouverneur, il ne fait aucun doute qu'un noble doit être traité selon son rang. De la même façon, toute personne pratiquante respectera un prêtre pour son ministère ou sa piété.

✕ **Nobles : Gentilhomme (-2 PC), Baron (-3 PC), Comte (-5 PC), Duc (-8 PC).**

✕ **Clergé : Prêtre (-1 PC), Évêque (-3 PC, cumulatif avec le niveau d'Avantage requis pour doter le personnage d'un titre de noblesse).**

