

## Tableau de rencontres – Pirates des Caraïbes

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Pirates Humains (PNJs)</b>									
Jack Sparrow	15	13	85		4	1D+8	13	NON	Armé d'un sabre magique – Au besoin voir fiche de perso
William Turner (*)	13*/14**	14*/11**	75		4	1D+8*/1D+6**	17	NON	Armé d'un sabre* et d'une dague** – Ambidextre, 2 AT/assaut (deuxième attaque : AT-5) – Au besoin voir fiche de perso – Uniquement dans la version longue (*)
<b>Pirates Hommes-Poissons</b>									
Davy Jones, capitaine, pieuvre-crabe	15	13	100		6	2D+7	1000	100	Armé d'un sabre magique – 1 tour sur 3, il peut casser une arme avec sa pince sur épreuve AD, AD=11 (sauf rupture) – Lent, boîte de sa jambe de crabe – Se jette sur celui qui a le coffre/cœur
Second, tête de requin marteau	14	12	90		5	2D+5	1000	90	Armé d'une hache à 2 mains – Dirige les autres hommes-poissons – Vision 360 : impossible de l'attaquer par en arrière (Peut toujours faire une parade) – 1 tour sur 3, il donne un coup tellement puissant que son adversaire échappe son arme (même si parade réussie) sur épreuve AD, AD=11
Pirate, tête de serpent de mer	13*/10**	10	85		4	1D+7*/2D**	1000	85	Armé d'un sabre* – 1 tour sur 3, il tente de mordre une personne à la tête** (PR ne compte pas sauf casque) sur épreuve AD, AD=10 – Meurt si tête tranchée
Pirate, tête de mollusque	11	15	65		2	1D+4	1000	45	Armé d'un sabre émoussé – Maladroit : Attaque un allié 1 tour sur 3 – Si attaqué à la tête, lancez 1D6, 1-2=tête de mollusque part en l'air = AT/PRD-3 pour le reste du combat
Pirate, furoncles de corail	14	13	75		3	1D+8*/1D+3**	1000	75	Armé d'un sabre* et de poignards de jets** (2 poignards/assaut), AD=14
Pirate, poisson porc-épic (barbillons)	12*/11**	12	80		4	2D+2*/1D**	1000	80	Armé d'un marteau* – 1 tour sur 3, il donne un coup de tête** (PR ne compte pas sauf casque) en plus d'attaquer sur épreuve AD, AD=11 – Chaque coup de tête réussi a 1 chance sur 6 d'assommer la cible et l'homme-poisson pour 5 assauts (tirer 1D6 chacun)