# Corsaire et Courtisane

## Pirates & Malédictions

### Mécanique de Base

* + - Chaque personnage possède des compétences et attributs exprimés en dés (D4, D6, D8, D10, D12).
    - Chaque test est fait en lançant un dé de compétences plus 1 D6 (dés Joker)
    - Réussite & Difficulté :
      * Seuil standard de réussite : 4
      * Pour moduler la difficulté :
      * Facile : bonus +1
      * Normal : pas de modificateur
      * Difficile : malus de −1
      * Très difficile : malus de −2 à −4
      * Chaque multiple de 4 au-dessus du seuil = succès avec relance (effet amélioré).

### Attribut

* + - Agilité (Agi) Dextérité, coordination, vitesse de réaction. (≃ Dextérité)
    - Âme (Âme) Force intérieure, volonté, empathie. (≃ Volonté / Charisme / Moral)
    - Force (For) Puissance physique brute. (≃ Force physique)
    - Intellect (Int) Intelligence, mémoire, éducation. (≃ Intelligence)
    - Vigueur (Vig) Endurance, résistance physique. (≃ Constitution)

Tous les personnages commencent avec 1D4 dans chaque attribut, et disposent de 5 points à répartir, chaque point augmentant d’un cran (D4 → D6 → D8 → D10 → D12).  
  
Aucun attribut ne peut dépasser D8 à la création.

### Caractéristiques secondaires (dérivées)

* + - Elles se calculent automatiquement à partir des attributs et des compétences :
      * Parade (Compétence Combat ÷ 2) + 2

On divise par 2 le type de dé de Combat, puis on ajoute 2.

Arrondi à l’inférieur si nécessaire.

Combat D6 → (6 ÷ 2) + 2 = 3 + 2 = 5

* + - * Résistance (Vigueur ÷ 2)
      * Allure 6 (par défaut) – modifiable avec des Atouts ou Handicaps
      * Charisme (Âme ÷ 2) − 2

## Système action multiple

1. Un personnage peut effectuer une action par tour sans pénalité, ou plusieurs actions avec malus
   * + **Action simple** Aucun malus
     + **Action multiple** Jusqu’à 3 actions différentes si réalisables en même temps
     + Malus : Chaque action multiple donne un −2 cumulatif à toutes les actions du tour  
       Exemple :
       - * Attaquer deux fois = deux jets à −2
         * Attaquer deux fois en sautant = 3 jets a -4

## Jets & Résultats

* + - Jet = dé de compétence + D6 Joker (garde le meilleur),
    - Succès = 4 ou plus,
    - Les **dés explosent** : on relance et on additionne sur maximum naturel (par exemple, un 6 sur un D6),
    - Échec critique = 1 naturel

## Mouvement

* + - L’Allure standard est de 6 cases, 1 case égale 2m.
    - Course : un personnage peut tenter de courir en lançant un dé correspondant à son score d’Agilité
    - . Ce résultat s’ajoute à son Allure.
      * Ex. : Un personnage avec Agilité D8 avance de 6+1D8.
    - Les dés de course explosent (relance sur le max).
    - Le mouvement peut être combiné avec d'autres actions, mais attention aux pénalités si l'action est trop complexe (−2 cumulatif par action supplémentaire).

## Talents

1. Chaque talent peut être utilisé une fois par partie, sauf indication contraire. Ils représentent des aptitudes ou interventions exceptionnelles du personnage. Certains nécessitent des prérequis spécifiques (attribut, compétence, ou classe).
   * + Talents Généraux
       - Chance du Pirate : Relancez un jet de compétence et gardez le meilleur résultat. (Prérequis : Âme D6+)
       - Coup de théâtre : Sur un échec critique, effectuez une relance avec +2. (Prérequis : Vigueur D6+)
       - Don de la Tchatche : Réussite automatique d’un test de Persuasion, Intimidation ou Provocation, sauf contre un Joker. (Prérequis : Âme D6+, Persuasion D6+)
       - Ordre du Capitaine : Tous les alliés gagnent +1 contre une cible désignée jusqu’à la fin de la manche. (Prérequis : Corsaire, Commandement D6+)
       - Main de Fer et Cerveau d’Or : +2 et relance sur un test de Réparation ou Connaissance (artisanat). (Prérequis : Charpentier-Canonnier, Réparation D6+)
     + Talents de Combat
       - Double Détente : Effectuez deux tirs dans un même tour sans malus de multi-action. (Prérequis : Tir D8+)
       - Réflexes fulgurants : Modifiez votre ordre d’initiative pour agir immédiatement. (Prérequis : Agilité D8+)
       - Survie Infernale : Ignorez tous les malus liés aux états (Secoué, Aveuglé…) pendant 1 tour. (Prérequis : Vigueur D8+)
       - Cri du Corsaire : Votre prochaine attaque de mêlée réussit automatiquement et bénéficie d’une relance de dégâts. (Prérequis : Combat D8+)
       - Poigne de Kraken : +2 dégâts de mêlée ou doublez votre Force pour un test physique. (Prérequis : Force D8+)
       - Peau de Requin : Ignorez un jet de dégâts ayant infligé une blessure. (Prérequis : Vigueur D8+)
       - Scalpel de précision : Inflige une blessure ciblée causant –2 à certaines actions selon la zone touchée. (Prérequis : Chirurgien de Bord, Soins D6+)
       - Balle du Destin : Ignorez tous les malus de tir (distance, taille, couverture) pour une attaque. (Prérequis : Tir D8+)
     + Talents d’Agilité
       - Doigts de Fée : Réussite automatique pour le vol ou la prestidigitation, sauf si un Joker vous observe. (Prérequis : Lurquin, Agi D6+, Crochetage D6+)
       - Roi de l’Évasion : Évasion automatique de liens, cages ou cellules classiques. (Prérequis : Agi D6+, Crochetage D6+)
     + Talents Occultes
       - Coup de Main Spectral : Provoquez une coïncidence surnaturelle utile (objet déplacé, serrure qui cède…). (Prérequis : Occultiste, Âme D6+)
       - Souffle du Néant : –2 à toutes les actions d’un ennemi pendant 1 tour. (Prérequis : Occultiste)
       - Corps Spectral : Vous devenez intangible pendant 1 tour (ignorez dégâts physiques, traversez les obstacles non magiques). (Prérequis : Occultiste)
       - Brume de Minuit : Crée un écran de brume 2x2 cases pour 1 tour, bloquant la vue et les tirs. (Prérequis : Occultiste)
       - Alchimiste de Fortune : Créez une concoction improvisée à effet narratif ou mécanique. (Prérequis : Connaissance D6+)
     + Talents de Médecine et Support
       - Remède de Marin : Stabilisez un allié mourant sans matériel. (Prérequis : Chirurgien de Bord, Soins D6+)
     + Talents Techniques
       - Œil de Maître : +2 pour exploiter une faiblesse structurelle ou mécanique. (Prérequis : Charpentier-Canonnier, Int D6+, Réparation D6+)

## Progression

* 1. À la fin de chaque aventure réussie, chaque joueur peut :
     + Augmenter une Compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
     + Augmenter deux Compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits associés.
     + Prendre une nouvelle Compétence à D4
     + Prendre un nouveau talent

## Combat

### Déroulement d’un Tour

* + - À chaque nouvelle manche, les participants lance 1d20 pour l’initiative.
    - Les actions se déroulent dans l’ordre décroissant des résultats (du plus haut au plus bas).
    - Sur un 20 naturel :
      * + +2 à tous les jets
        + +2 aux dégâts

### Faire une Attaque

* + - Attaque de mêlée :
      * + Jet de Combat vs Parade de l’adversaire.
        + Si réussite → jet de dégâts.
    - Attaque à distance :
      * + Jet de Tir vs seuil de 4 (modifié par la portée, la taille, la couverture).
        + Si réussite → jet de dégâts.
    - Règles de Portée pour les Armes à Distance
      * Les armes à distance disposent d’une portée indiquée sous la forme C/M/L (exemple : 3/6/12). Ces valeurs représentent la portée courte, moyenne et longue en case.

Portée courte (premier chiffre) : aucun malus au jet de Tir.

Portée moyenne (deuxième chiffre) : –2 au jet de Tir.

Portée longue (troisième chiffre) : –4 au jet de Tir.

* + - * Une attaque au-delà de la portée longue est impossible, sauf règle spéciale.
    - Infliger des Dégâts
      * + Chaque arme a un profil de dégâts (ex : 2D6 pour un sabre).
        + Les dégâts sont comparés à la Résistance de la cible :
        + Égale ou dépasse Résistance → la cible est Secouée.
        + +4 au-dessus → 1 Blessure.
        + Chaque +4 supplémentaire → 1 Blessure en plus.
    - Blessures et État
      * Les Extras (PNJ de base) sont hors combat à la première blessure.
      * Les Jokers (PJ & PNJ importants) peuvent encaisser jusqu’à 3 Blessures :
        + -1 à tous les jets par Blessure.
        + À 4 blessures : Incapacité, voire mort si pas stabilisé.

### Armure & Parade

* + - Parade/esquive = (Combat ÷ 2) + 2.
  1. Résistance = (Vigueur ÷ 2)

## États en cours de jeu

* + - **Secoué**

Le personnage ne peut pas agir tant qu'il ne réussit pas un test d’Esprit. En cas de succès, il peut agir normalement. En cas d’échec, il ne peut ni attaquer ni lancer de sort, mais peut se déplacer.

* + - **Blessé**

Chaque blessure inflige un malus de –1 aux jets d’action (cumulatif jusqu’à –3). À 4 blessures, le personnage est hors combat.

* + - **Entravé** :

Vitesse réduite de moitié. Impossible de courir ou de charger.

* + - **Aveuglé**

Tous les jets reposant sur la vue subissent un malus de –2. Parade réduite de 2.

* + - **Assourdi**

Malus de –2 à tous les jets nécessitant la perception auditive.

* + - **Effrayé**

Le personnage doit s’éloigner de la source de sa peur par tous les moyens disponibles à son tour.

* + - **Immobilisé**

Ne peut se déplacer. Peut effectuer d’autres actions si les mains sont libres.

* + - Inconscient

Hors combat, ne perçoit plus rien. Peut être réveillé selon les règles de blessure ou par magie.

## Archétype

* + - Boucanier : Pisteur des bêtes et des hommes
    - Canonnier : Experts en artillerie, et objets explosifs
    - Charpentier : Experts en réparation de navires
    - Chasseur de Baleines : Harponneur robuste et endurant
    - Chirurgien de Bord : Maintiennent l'équipage en bonne santé
    - Corsaire : Pirate à la solde d’une puissance étrangère, tacticien naval
    - Duelliste : Fine lame rapide, provocateur
    - Espion : Agent d’une puissance étrangère, charismatique, manipulateur
    - Explorateur : Obsédé des cartes et secrets anciens, éclaireur cartographe
    - Gens du Peuple : Artisan, matelot, pêcheur
    - Lurquin : Excellent dans l'art de la discrétion et du vol
    - Marchand : Fin négociant et tireur prudent
    - Missionnaire : Porteur de foi et de miracles, manipulent les forces surnaturelles
    - Nègre Marron : Survivant rusé, difficile à capturer
    - Occultiste : Communiquent avec les esprits, manipulent les forces surnaturelles
    - Pirate : Opportuniste brutal, meneur ou mutin

## Équipement

### Armes de mêlée

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Description | Effet en jeu |
| Sabre | Épée courbe typique des pirates | For+D6 |
| Rapière | Arme fine, épée d’officiers | For+D4 +1 en esquive |
| Gourdin | Arme contondante | For+D4 +1 assommer |
| Dague | Lame de moins de 25 cm | For+D4 +1 bonus en embuscade |
| Hache de bord | Sert aussi à couper cordes ou bois. | For+D6 +1 pour sabordage |
| Crochet de main | Arme improvisée ou prothèse | For+D4 +1 désarmer |
|  |  |  |

### Armes à feu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Description | Effet en jeu |
| Pistolet à silex | Arme courte à un coup. Facile à dissimuler. | 2D6+1  1 tir / 1 tour de rechargement  Dégaine rapide |
| Pistolet double canon | Deux coups enchaînés, lourd | 1-2D6 (2 tirs) 2 tour de rechargement  dégaine rapide |
| Fusil à mèche / Mousquet | Arme longue, puissante mais lente. | 2D6+1  +1 à distance, 1tir / 2 tour de rechargement |
| Arc/Arbalète | Silencieuse, à tir précis. | 2D6  1 tir / 1 tour de rechargement  +1 en discrétion si tir caché. |
| Arquebuse lourde | Arme encombrante, dévastatrice. | 1-3D6 (suivant le remplissage)  +1 à distance, 1tir / 2 tour de rechargement |

### Armes spéciales ou improvisées

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Description | Effet en jeu |
| Filet | Filet de pêche | Jet opposé d’Athlétisme vs Agilité. Si réussi, la cible est Entravée pour 1 tour. |
| Couteaux de lancer | Couteaux de lancer... | Peut être utilisé comme arme de lancer sans malus à courte portée. Dégâts : Str+D4. |
| Grenade artisanale | Bouteille explosive, tonneau de poudre... | Attaque d’aire d’effet (MB). Jet de Lancer ou Tir (−2 si improvisé). Dégâts : 2D6, Ignition. |
| Harpon | Longue lance à pointe barbelée | Arme de mêlée ou de lancer (Portée : 3/6/12). Dégâts : Str+D6. Bonus +1 pour tirer/ramener. |

## Prothèses Mécaniques

**Type** : Équipement spécial

**Prix indicatif** : 300 à 800 po selon la complexité et les effets

Les prothèses mécaniques représentent des avancées rares, coûteuses et impressionnantes, forgées par des artisans de génie.

* 1. **Main Mécanique** 
     + Dégâts : Force + D4
     + +1 pour désarmer
     + Peut être équipée de petits outils intégrés : lame rétractable, Pince hydraulique, kit de Réparation
     + Effets spéciaux (choisir 1 à la création) :
       - Lame dissimulée : relance des dégâts une fois par combat
       - Pince hydraulique : +2 pour désarmer
       - Main-outil : +1 en Réparation ou Crochetage selon l’outil intégré
       - Kit de Réparation : Relance sur un test de Réparation (si le porteur possède la compétence)
  2. **Jambe Mécanique**
     + Allure : annule le malus de déplacement lié à une jambe de bois
     + +1 à l’Athlétisme (course, saut)
     + Compartiment caché intégré (peut dissimuler un petit objet)
  3. **Bras Mécanique Complet (plus rare)**
     + +1 en Force pour les tests liés aux bras (lutte, ouverture, port de charges, etc.)
     + Peut intégrer une arme de contact ou un outil (ex. : harpon intégré, marteau, outil multifonction)
  4. Inconvénient narratif possible :
     + Jet d’Esprit (Âme) requis après une panne critique ou en cas d’exposition prolongée à l’eau (court-circuit narratif, dysfonction possible)

## Arcane et Magie

* + - Points de Pouvoir : 10
    - Compétence : Magie (Int)
    - Récupération : 1 PP/heure
    - Contrecoup : 1 sur le dé de Magie = Secoué

## Pouvoir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Type | Coût | Effet |
| Malédiction | Débilitant | 2 PP | −2 à un attribut ou une compétence pendant 3 rounds (Vigueur pour résister) |
| Voix des Morts | Divination | 3 PP | Communique avec un esprit ou un cadavre (1 question +1 par relance) |
| Souffle Fétide | Attaque | 2 PP | Jet de Magie vs 4 ; 2D6 dégâts + malus −1 si blessée (1D4 rounds, Vigueur pour résister) |
| Enchevêtrement des Esprits | Contrôle | 2 PP | Entrave la cible ; Force ou Agilité pour se libérer |
| Drain Vital | Attaque | 3 PP | Jet de Magie vs 4 ; 2D6 dégâts ; soigne 1 blessure si la cible est blessée |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Type | Coût | Effet |
| Bénédiction | Buff | 2 PP | +2 à un jet d’attribut ou compétence pour un allié pendant 3 rounds |
| Guérison | Soin | 3 PP | Soigne 1 blessure à un allié à portée immédiate |
| Sanctuaire | Défensif | 3 PP | Rayon 3 cases : +1 Parade et immunité à la Peur pour tous les alliés pendant 3 rounds |
| Exorcisme | Anti-mort | 2 PP | Repousse esprit ou créature possédée. Jet opposé : Magie vs Âme pour résister ou être Secoués |
| Foi Inébranlable | Mental | 2 PP | Ignore malus de peur ou de blessures pendant 1D4 rounds (soi ou un allié) |

## Voyages en Mer et Hasards de l’Océan

### Table météo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jet | Condition | Effet en jeu |
| 1 | Calme plat | Avancée lente, +1 jour de voyage. |
| 2-3 | Temps clair | Navigation normale. |
| 4 | Vents favorables | Gagnez 1 jour sur le trajet. |
| 5 | Pluie / visibilité réduite | Malus de –2 aux tests de navigation ou détection. |
| 6 | Tempête | Test de Navigation (–2). Échec = dégâts au navire ou perte d’un jour. |

### Table d’événement en mer

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Jet | 1. Événement en mer |
| 1. 1 | 1. Rencontre avec un navire marchand |
| 1. 2 | 1. Chasse par un bâtiment militaire |
| 1. 3 | 1. Attaque de pirates rivaux |
| 1. 4 | 1. Brume surnaturelle |
| 1. 5 | 1. Île inconnue en vue |
| 1. 6 | 1. Hublot brisé, voie d’eau à colmater |
| 1. 7 | 1. Crise à bord (mutinerie, maladie, etc.) |
| 1. 8 | 1. Message en bouteille ou appel à l’aide |
| 1. 9 | 1. Animal marin étrange sous la coque |
| 1. 10 | 1. Récif dissimulé, test d’esquive |
| 1. 11 | 1. Sirènes / entité magique |
| 1. 12 | 1. Vision prophétique ou hallucination |

## Bestiaire

### PNJ Humains

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Parade | Vigueur | Compétences clés | Traits / Capacités | Niveau |
| Matelot pirate | 5 | D6 | Combat D6, Tir D4, Intimidation D4 | Bonus en surnombre, aime le rhum | Facile |
| Capitaine pirate | 6 | D8 | Combat D8, Commandement D8, Tir D6 | Charisme +2, arme rare, inspire ses hommes | Standard |
| Corsaire | 5 | D6 | Tir D8, Navigation D6, Ruse D6 | Employé d’un état, armé d’un mandat | Standard |
| Prêtre vaudou | 4 | D6 | Magie D8, Connaissance (Occulte) D8 | Contrôle des morts, malédictions | Difficile |
| Chasseur de primes | 5 | D6 | Pistage D8, Tir D8, Discrétion D6 | Ne lâche jamais une cible | Standard |
| Officier colonial | 6 | D8 | Commandement D6, Tir D6, Esprit D6 | Armure légère, autorité militaire | Standard |

### Créatures & Bêtes

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Parade | Vigueur | Compétences clés | Traits / Capacités | Niveau |
| Kraken mineur | 6 | D10 | Combat D10, Natation D10 | 4 tentacules, zone, engloutissement | Mortel |
| Requin affamé | 4 | D8 | Combat D6, Natation D8 | +2 contre cibles blessées | Standard |
| Singe chapardeur | 5 | D4 | Discrétion D8, Escalade D8, Vol D6 | Agile, vole objets précieux | Facile |
| Serpent de mer | 6 | D10 | Combat D8, Natation D10 | Peut chavirer des embarcations, poison | Difficile |
| Sirène malveillante | 4 | D6 | Persuasion D10, Magie D6 | Charme magique, voix envoûtante | Difficile |

### Créatures Surnaturelles

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Parade | Vigueur | Compétences clés | Traits / Capacités | Niveau |
| Spectre marin | 3 | D8 | Intimidation D8, Magie D6 | Insubstantiel, peur, froid spectral | Difficile |
| Zombi ensablé | 4 | D8 | Combat D6, Résistance D8 | Insensible à la douleur | Standard |
| Baleine fantôme | 4 | D12 | Natation D10, Intimidation D10 | Transperce coques, chant spectral désorientant | Mortel |
| Chien des cales infernales | 6 | D8 | Pister D8, Combat D6 | Flammes démoniaques, traqueur de damnés | Difficile |

## Fiches Techniques de Navires

### Barque

* + - Parade (3) Vigueur (D4) Résistance (6) Vitesse (4 rames) / (6 voiles)
    - Équipage : 1–2
    - Capacité : 2–3 personnes, très peu de cargaison < 0,5 t
    - Traits :
      * + Très maniable (+2 aux jets de navigation pour esquiver)
        + Vulnérable (1 Blessure = coule automatiquement)

### Chaloupe / Sloop côtier

* + - Parade (4) Vigueur (D6) Résistance (8) Vitesse (8)
    - Équipage : 4–6
    - Capacité : 5–10 personnes, petit ravitaillement < 2 t
    - Armement : Aucun ou 1 canon pivot
    - Traits :
      * + Petite cible (−1 aux jets d’attaque à distance contre elle)
        + Manœuvrable (+1 aux manœuvres navales)

### Sloop de guerre

* + - Parade (5) Vigueur (D8) Résistance : (10) Vitesse (10)
    - Équipage : 15–30
    - Armement : 6 à 8 canons
    - Traits :
      * + Rapide (+1 à l’initiative en combat naval)
        + Moins robuste (−1 aux jets pour encaisser une Blessure)

### Brick

* + - Parade (5) Vigueur (D8) Résistance (11) Vitesse (9)
    - Équipage : 20–40
    - Armement : 10–14 canons moyens
    - Traits :
      * + Navire de corsaire (bonus +1 aux manœuvres de chasse ou fuite)
        + Compartiments modulables

### Frégate

* + - Parade (6) Vigueur (D10) Résistance (13) Vitesse (8)
    - Équipage : 80–200
    - Armement : 24–36 canons
    - Traits :
      * + Bonne polyvalence
        + Peut encaisser 3 Blessures avant ralentissement

### Galion

* + - Parade (6) Vigueur (D10) Résistance (14) Vitesse (6)
    - Équipage : 200–300
    - Armement : 20–40 canons
    - Traits :
      * + Lente, mais résistante
        + Transport massif de cargaison ou troupes

### Man'o'War

* + - Parade (7) Vigueur (D12) Résistance (16) Vitesse (6–7)
    - Équipage : 400–800
    - Armement : 60–100 canons
    - Traits :
      * + Navire de guerre suprême
        + Ignore la première Blessure automatique par attaque mineure
        + +2 pour les jets de commandement à bord

## Table de Localisation des Dégâts (1D8)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jet | Zone touchée | Effet immédiat |
| 1 | Voile / Mât | −2 à l’Allure. Si déjà endommagé : le navire ne peut plus manœuvrer. |
| 2 | Coque (babord) | Infiltration d’eau. Doit être colmatée sous 2 rounds ou le navire prend une blessure par round. |
| 3 | Coque (tribord) | Idem que ci-dessus, mais peut causer la perte d’un canon si mal réparé. |
| 4 | Gouvernail | Malus de −2 aux manœuvres. Impossible de virer sans réussir un test de Navigation −2. |
| 5 | Pont supérieur | Panique, feu, ou pertes humaines. Jet de Commandement ou l’équipage est désorganisé 1D4 rounds. |
| 6 | Réserve de poudre | Risque d’explosion : jet de Vigueur du navire (−2). Échec = explosion 2D10 dégâts dans une zone. |
| 7 | Artillerie | 1D4 canons inutilisables ou détruits. −1 à l’attaque à distance jusqu’à réparation. |
| 8 | Cabine / Quartier du capitaine | Perte temporaire de commandement. −2 aux ordres pendant 1D4 rounds. |

## Compétences

1. Les compétences représentent ce que votre personnage sait faire. Elles sont associées à un attribut (Agilité, Intellect, Âme ou Force) qui détermine leur efficacité. En situation de jeu, un test de compétence consiste à lancer le dé correspondant et à comparer le résultat à une difficulté fixée par le MJ.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Attribut | Description & Fonctionnement |
| Navigation | Agi | Permet de piloter tout type d'embarcation (chaloupe, galion, etc.) en mer ou en rivière. Utilisé pour éviter des obstacles (récifs, bancs de sable), affronter les tempêtes, manœuvrer en combat naval, accoster en sécurité. Le test est souvent requis pendant les voyages ou les combats maritimes. Peut être modifié par la météo, la taille du navire ou l’état de la mer. |
| Combat | Agi | Utilisé pour les attaques de mêlée (sabre, dague, etc.). Jet opposé à la Parade de l'adversaire. Une réussite inflige des dégâts (jet d’arme), une relance inflige plus facilement des blessures. La valeur de Combat influence directement la Parade (dé / 2 + 2). |
| Tir | Agi | Utilisé pour toutes les armes à distance : pistolets, mousquets, grenades. Jet contre un seuil de 4, modifié selon : portée (+0, -2, -4), taille de la cible, couverture (+1 à +4). Une réussite = touche, puis jet de dégâts. Les armes nécessitent souvent un tour pour recharger. |
| Discrétion | Agi | Se cacher, s’approcher sans être vu, espionner. Jet opposé à Perception. Peut permettre de tendre une embuscade, éviter une confrontation, ou fuir discrètement. Modificateurs selon lumière, bruit, terrain, etc. (+2 en obscurité, -2 en plein jour sur sol dur). |
| Natation | Agi | Se déplacer dans l’eau, éviter de se noyer. La vitesse de nage est égale à la moitié du score de compétence. Nécessaire en cas de chute à la mer, fuite sous-marine, exploration de navires coulés. Peut être modifiée par la mer agitée ou le port d’armure lourde. |
| Lancer | Agi | Lancer des objets comme des couteaux, grenades ou filets. Jet comme pour le Tir, mais souvent à courte portée. Portée affecte la difficulté : 0/-2/-4 selon distance. Certaines armes ont des effets spéciaux (explosifs, entrave, etc.). |
| Équitation | Agi | Contrôle de chevaux ou autres montures. Test requis pour monter, diriger en terrain difficile ou rester en selle en combat. En combat monté, le personnage utilise le plus faible entre Équitation et Combat. Permet aussi de fuir plus vite ou transporter des charges. |
| Crochetage | Agi | Ouvrir des serrures, désamorcer des pièges simples ou subtiliser un objet dans une poche. Jet opposé ou contre un seuil fixé par le MJ. En cas d’échec critique, le piège se déclenche ou l’objet est brisé. |
| Intimidation | Âme | Faire pression sur un adversaire par la peur, les menaces ou l’attitude. Jet opposé à l’Âme de la cible. En cas de succès, peut faire fuir, faire hésiter ou influencer un PNJ. Peut être utilisé en combat comme Test de Volonté pour déstabiliser l’ennemi. |
| Persuasion | Âme | Convaincre, négocier, charmer ou influencer quelqu’un verbalement. Jet modifié par le Charisme. Réussite améliore l’attitude d’un PNJ, relance = obtention d’un service ou d’un avantage important. Utilisé souvent en interaction sociale ou diplomatie. |
| Courage (Cran) | Âme | Résister à la peur, aux illusions, aux phénomènes surnaturels. Jet demandé face à des créatures terrifiantes, des événements étranges ou la magie noire. En cas d’échec, le personnage est Secoué, fuit ou panique selon le contexte. Une relance peut immuniser temporairement contre la peur. |
| Escalade | For | Permet de grimper des surfaces comme des cordages, mats, parois rocheuses. Jet tous les 3-5 mètres selon le contexte. Modificateurs : +2 avec équipement, -2 si surface glissante ou instable. Échec critique peut provoquer une chute (utiliser les règles de chute). |
| Lutte | For | Permet d'engager un adversaire au corps à corps sans arme : saisie, immobilisation, projection, désarmement. Jet opposé à la compétence Lutte ou à la Force de la cible. Utile en mêlée, en arène ou pour capturer sans tuer. Certains effets (comme l’Entrave ou le Désarmement) peuvent s’appliquer sur réussite ou relance. Peut être modifiée par la taille, l’environnement ou l’état de la cible. |
| Magie | Int | Utilisée pour canaliser les Arcanes et lancer des sorts. Requiert l’atout Arcanes (Magie) pour être activée. Chaque sort demande un jet de Magie contre un seuil de 4 (ou un jet opposé). Un 1 naturel sur le dé de compétence entraîne un contrecoup (état Secoué). La compétence détermine la précision, la résistance aux interruptions magiques, et peut influencer la portée ou la durée des effets selon les règles du pouvoir. |
| Perception | Int | Détecter un piège, voir un ennemi caché, entendre un bruit suspect, flairer un mensonge. Utilisé en opposition contre Discrétion, ou contre un seuil selon la situation. Peut servir à repérer un objet caché, à savoir si quelqu’un ment (souvent opposé à Persuasion). |
| Soins | Int | Stabiliser un personnage blessé, soigner des blessures légères, ralentir un poison ou une maladie. Test après un combat pour réduire les effets des blessures ou éviter la mort. Échec = blessure persiste, réussite avec relance = soin complet. |
| Réseaux & Rumeurs | Int | Collecter des informations via contacts, ragots, marché noir, tavernes. Utile en ville ou port, pour trouver des rumeurs, acheter des objets rares ou recruter un équipage. Jet modifié par le Charisme. Un échec critique peut attirer l’attention d’indésirables. |
| Survie | Int | Permet de trouver eau potable, nourriture et abri dans la nature (îles, jungle, haute mer). Jet quotidien : une réussite nourrit une personne, une relance nourrit cinq. Échec = fatigue ou pénalités dues à la faim ou l’exposition. Utile aussi pour éviter les dangers naturels. |
| Provocation | Int | Ridiculiser ou provoquer verbalement un adversaire. Jet opposé à l’Intellect de la cible. Utilisé pour détourner l’attention ou pousser à l’erreur. Peut rendre un ennemi vulnérable ou lui faire perdre un tour. |
| Pistage | Int | Suivre des traces humaines ou animales. Jet modifié par le terrain (neige +4, boue +2, pluie -4, etc.). Permet aussi de déduire l’effectif, la direction, ou l’âge de la piste. Peut être opposé à Discrétion. |
| Soins | Int | Guérir des blessures après combat, ralentir le poison ou stabiliser un mourant. Une réussite empêche l’aggravation de l’état. Une relance peut soigner une blessure ou supprimer un état négatif. Utile à bord pour gérer maladie, blessure de combat ou intoxication. |
| Réparation | Int | Restauration d’équipement, armes, navires ou mécanismes. Un test permet de réparer une pièce endommagée ou un objet cassé. Un malus de −2 s’applique sans outils. En combat naval, peut permettre de colmater une voie d’eau ou remettre un canon en service. |
| Jeux & Paris | Int | Maîtrise des jeux de hasard. Permet de gagner de l’argent ou manipuler les probabilités. Jet en opposition entre joueurs ou contre un PNJ. Tricher = +2, mais si le d de compétence fait 1, le personnage est pris la main dans le sac. |
| Recherche | Int | Lire des documents, étudier des cartes, consulter des archives. Utile en ville, dans un monastère, une bibliothèque ou un temple. Permet de trouver des indices, des coordonnées ou des secrets enfouis dans les textes anciens. |
| Connaissance (spécialité) | Int | Champ de savoir spécifique comme : Navigation, Occultisme, Médecine, Histoire, Botanique, etc. Permet d’analyser des situations complexes ou d’anticiper des événements. Une spécialité donne un +2 dans son domaine. Peut être utilisée pour identifier un rituel, décrypter une carte ou comprendre une maladie tropicale. |