

Skull Tales

LIVRET II

- Manuel de port -

CHAPITRE VIII

Phase de port

Un index général et un résumé complet sont disponibles à la fin du Livret I.

Le port, ce lieu de repos où les pirates laissent libre cours à leurs envies. Le port, ce lieu où vous pourrez vous entraîner et vous équiper pour tâcher de survivre aux plus sombres dangers des Caraïbes. Ce lieu où vous conterez vos histoires à la taverne, à la lueur du feu qui brûle dans la cheminée, à moins que vous ne préfériez jouer aux dés. Où vous vous reposerez et guérirez de vos blessures en prêtant l'oreille aux rumeurs de la ville. Vous pourrez réparer votre navire et, diantre ! Vous pourrez même en acheter un autre. Et ce n'est qu'un aperçu... Bienvenue dans la phase de port, moussaillon.

Éléments du port

La phase de port combine certains aspects de la phase d'aventure et de la phase de traversée ; il y est question de cartes et de marqueurs. Les pages qui suivent décrivent les éléments propres à la phase de port.

Plateau Port

Ce plateau montre tous les lieux intéressants sur l'île de la Tortue et les chemins qui permettent d'aller de l'un à l'autre. Les joueurs utilisent leur figurine pour indiquer leur emplacement. Encadrant les lieux, on trouve le compteur de temps.



- | | |
|-------------------|------------------------------|
| ① Navire pirate | ⑤ Boudoir de Madame Claude |
| ② Quais | ⑥ Taverne |
| ③ Place du marché | ⑦ Chemins |
| ④ Chapelle | ⑧ Compteur d'unités de temps |

Marqueurs Personnage

Ils servent à garder le compte des **unités de temps** Ⓜ de chaque personnage (voir plus bas). En principe, on commence la phase sur la case 20. On les utilise également pour représenter les alliés que vous pouvez recruter.



Cartes Événement du port



Chacun des 5 lieux de l'île de la Tortue est associé à un paquet de cartes Événement. Ces cartes représentent l'activité de l'île, les activités de ses habitants et les épreuves auxquelles ils sont confrontés.

À chaque fois que vous terminez un déplacement sur un nouveau lieu, piochez une **carte Événement** de ce lieu et résolvez-la en tenant compte des quatre points suivants :

- Si l'événement présente une condition comme « Si vous le souhaitez », choisissez de le résoudre ou non. Dans tout autre cas, résolvez-le, puis défaussez la carte.
- **Climat** ⚡ : certaines cartes Événement sont marquées d'une icône Climat ⚡. Cette icône s'utilise en combinaison avec d'autres effets de jeu, notamment certaines compétences qui y font directement référence. Si vous piochez une carte marquée de cette icône, lisez la description du ou des effets correspondants.
- **Permanent** ∞ : certaines cartes Événement peuvent avoir un effet permanent. Si la carte est marquée d'une icône Permanent ∞, elle n'est pas défaussée et reste en jeu jusqu'à la fin de la phase de port ou jusqu'au moment qu'elle indique.
- Certains événements utilisent un **mot-clé**, en gras et italique. Si vous piochez un autre événement ayant le même **mot-clé** qu'un événement précédent, vous devrez appliquer certains effets, qui seront résolus comme indiqué par les cartes.
- Certains événements peuvent vous attirer la **sympathie** ou l'**antipathie** de certains personnages, qui enseignent de nouvelles compétences aux pirates qu'ils choisissent pour apprentis. La **sympathie** et l'**antipathie** d'un personnage disparaissent à la fin de la phase de port, à moins qu'elles ne soient rendues permanentes par l'effet d'un événement ou d'une rumeur.
 - **Antipathie** : si vous vous attirez l'antipathie d'un personnage, vous ne pourrez rien apprendre de lui jusqu'à la prochaine phase de port. Si vous vous attirez d'abord la sympathie, puis l'antipathie d'un personnage ou inversement, c'est l'antipathie qui l'emporte.
 - **Sympathie** : si vous vous êtes attiré la sympathie d'un personnage, vous pouvez retrancher 10 Ⓜ et 10 Ⓜ au coût d'apprentissage d'une compétence enseignée par ce personnage durant toute la phase de port.

Cartes Mission



Un Capitaine a autorité sur son équipage, mais il doit à son tour être loyal à la confrérie des Frères de la côte, la tristement célèbre coalition de crapules qui favorise la piraterie contre les intérêts du Vieux Continent.

Grâce aux nombreux contacts de la Confrérie, le Capitaine pourra prouver sa valeur en acceptant des missions de diverses natures, faisant ainsi croître son butin personnel et son prestige.

Vous pouvez obtenir les cartes Mission sur les quais (cf. p. 5).

Cartes Rumeur



Les habitants de l'île de la Tortue aiment colporter les racontars. Si vous tendez l'oreille aux conversations des chalands, vous pourrez offrir votre aide à qui en a besoin... et en retirer quelque bénéfice. Mais attention! Si vous vous engagez à faire quelque chose, mieux vaut tenir parole si vous ne voulez pas avoir la réputation d'un hypocrite.

Vous pouvez obtenir les cartes Rumeur à la taverne ou, plus aisément, au boudoir (cf. p. 8 et 9).


Définitions importantes

Avant de décrire plus précisément le fonctionnement de la phase de port, il convient d'expliquer certains concepts primordiaux pour la suite.

Butin personnel

Il s'agit des pièces accumulées par chaque pirate en vivant des aventures, en percevant son salaire, en résolvant des événements, etc. Chaque joueur peut les dépenser comme il le souhaite : faire des achats sur la place du marché, en attribuer une partie au butin de l'équipage, corrompre un autre joueur...


Butin de l'équipage



Il est réuni par le Capitaine grâce au commerce des marqueurs Marchandises et grâce à la Confrérie et ses missions. Ce butin peut être dépensé uniquement pour acquérir des marqueurs Marchandises, réparer ou améliorer le navire, voire en acheter en autre, et recruter des .



I

En mode solo, le Capitaine peut également utiliser le butin de l'équipage pour recruter des alliés et les payer.









Unités de temps

Au cours de la phase de port, les pirates ne restent pas indéfiniment sur la terre ferme. Il faudra reprendre la mer dès que les vents seront favorables et embarquer pour une nouvelle phase de traversée. Ils doivent donc garder un œil sur le temps qui s'écoule. C'est à cela que servent les unités de temps .

En principe, toutes les activités possibles sur l'île de la Tortue prennent du temps, des déplacements aux longues heures consacrées à l'entraînement. Lorsqu'un effet impose de dépenser des , déplacez votre marqueur Personnage sur le compteur de temps d'un nombre de cases équivalent aux  dépensées.

Mais attention! Un retard à l'embarquement est un affront grave à l'ensemble de l'équipage et au Capitaine. Si vos  arrivent à zéro sans que vous soyez parvenu à regagner le navire pirate, vous perdez 5 . Par la Tortue!

Inconscient

Si un pirate se retrouve  au cours de la phase de port en recevant son dernier  ou en application de l'effet direct d'un événement, il perd immédiatement 5  et 5 . Placez ensuite le pirate sur le navire pirate, soignez tous ses  et mettez fin immédiatement à son tour. Si, en étant , un pirate arrive au bout de ses , il ne subit pas de pénalité supplémentaire de  pour son retard à l'embarquement.



Préparation

- 1 **Mise en place** : placez le plateau Port à un endroit accessible. Placez les marqueurs Personnage correspondants aux pirates (et uniquement aux pirates) sur la case 20 du compteur de temps.

Les alliés ne participent pas à la phase de port, à moins que cela ne soit explicitement indiqué sur leur fiche Allié.

Tous les joueurs commencent la phase de port en plaçant leur figurine sur le navire pirate. Les pirates conservent les 6 et les 6 avec lesquels ils ont terminé la phase précédente, et l'ensemble des 4 et 4 indiqués par leur fiche Registre.

- 2 **Événements** : mélangez séparément chaque paquet Événement et placez-les près du plateau.
- 3 **Marché** : retirez du paquet de cartes Équipement les cartes Rhum et Décoction 3.1, puis placez-les près du plateau. Mélangez ensuite les cartes Équipement (en excluant les cartes exclusives marquées de l'icône d'un personnage).

Piochez ensuite 8 cartes au hasard et formez un paquet face cachée près du plateau Port. Il s'agit du paquet Marché 3.2, qui doit rester secret. Enfin, piochez 4 autres cartes et placez-les face cachée près du Capitaine 3.3. Cette pile ne peut être consultée que par le Capitaine pour Marchander (cf. Livret II, p. 7).

Le reste des cartes Équipement représente le marché noir 3.4.

- 4 **Rumeurs** : les pirates qui ont résolu une carte Rumeur reçoivent la récompense (si ✓) ou la pénalité (si ✗) et défaussent la carte près du paquet Rumeur. Ces cartes sont ensuite mélangées. Laissez le paquet face cachée près du plateau Port.

Remarque : gardez à l'esprit que la résolution de toutes les rumeurs n'est pas possible à chaque phase (elle peut par exemple nécessiter un type précis d'ennemi ou de tuile). Dans ce cas, conservez la carte, sans récompense ni pénalité.

- 5 **Missions** : si le Capitaine a résolu une carte Mission, il reçoit également la récompense (si ✓) ou la pénalité (si ✗) et la défausse près du paquet Mission. Ces cartes sont ensuite mélangées. Laissez le paquet face cachée près du plateau Port.

Remarque : notez bien que ce résultat s'applique au pirate qui a le grade de Capitaine au moment où la mission est résolue : ce n'est pas forcément le même qui a accepté cette mission.

- 6 **Compensations** : les pirates qui, depuis la phase de port précédente, ont subi une nouvelle blessure permanente qui ne les contraint pas à prendre leur retraite reçoivent, si possible, 5 4 du butin personnel des autres pirates (cf. Blessures permanentes et retraite, Livret I, p. 32).

- 7 **Compagnonnage** : un joueur qui a retiré son pirate de la campagne peut transmettre à son nouveau personnage la moitié de ses 4 et un objet (hors objets de départ) parmi ceux consignés sur sa fiche Registre. Tous les autres joueurs doivent verser 10 4 de leur butin personnel au pirate qui prend sa retraite. Cette somme n'est donnée à aucun joueur : elle est simplement retirée des butins personnels. Si un pirate a perdu son allié au cours de la phase d'aventure, il doit également payer une compensation égale au salaire de cet allié.

Si un pirate ne dispose pas de suffisamment de 4 pour verser l'une ou l'autre des compensations des points 6 et 7, ce montant sera retranché de son prochain salaire.

- 8 **Alliés** : placez les marqueurs des personnages qui ne sont pas en jeu dans un sac ou un récipient pour représenter les alliés susceptibles d'être recrutés. Les alliés recrutés ne jouent pas pendant la phase de port : ils dépensent de leur côté leur part du butin. Si vous avez payé le salaire et le coût de prestige d'un allié, il sera à nouveau disponible à bord à la fin de la phase de port, sans aucun 4. Vous pouvez le payer à tout moment de la phase de port et pas uniquement au début mais, bien sûr, vous devez le faire avant la fin de cette phase. Si vous ne payez pas son salaire et son coût de prestige, défaissez cet allié.

Remarque : le Noble rebelle, récompense Kickstarter, fait exception à cette règle. Cet allié participe à la phase de port et apporte des 4 pour certaines actions spéciales du Capitaine.

Important! Pour la première phase de port de la campagne «Les Ombres des Caraïbes», le Capitaine dispose de son propre navire pirate baptisé «la Dame du Sud». Il est recommandé, avant de commencer la phase de port, que le Capitaine note les caractéristiques de la «Dame du Sud» sur sa fiche Registre (cf. Livret III, p. 6). Il pourra ainsi déterminer les améliorations à apporter à son navire pour la phase de traversée.



Déroulement de la phase de port

Au cours de la phase de port, chaque pirate peut, durant son tour, dépenser ses **⚡** pour effectuer un déplacement et/ou une action à son emplacement, ou inversement.

Le Capitaine lance la phase de port par un premier tour au cours duquel il effectue son déplacement et une action. Ensuite, le pirate qui a le plus de **⚡** effectue son déplacement et son action, puis le second pirate qui a le plus de **⚡**, et ainsi de suite.

Une fois que tous les pirates ont effectué leur premier tour, l'ordre de jeu change : il sera déterminé par les **⚡** dépensés. Le joueur à qui il reste le plus grand nombre d'**⚡** joue son tour, puis le deuxième par ordre décroissant d'**⚡**. Cela implique que le pirate qui joue ne peut plus dépenser d'**⚡** jusqu'à ce que les autres pirates aient autant ou plus d'**⚡** que lui. En cas d'égalité, c'est au Capitaine de trancher.

Pour se déplacer, chaque pirate peut décider de se rendre dans n'importe quel lieu en suivant le chemin tracé sur le plateau Port. Il devra alors dépenser autant d'**⚡** qu'indiquées sur le chemin emprunté.

Un pirate peut, par exemple, se déplacer directement du navire pirate à la taverne en dépensant 3 **⚡** (1 pour se rendre aux quais, 1 autre pour rejoindre la place et 1 dernière pour arriver à la taverne). On considère qu'il s'agit d'un seul et même déplacement. Il peut donc toujours effectuer une action.

Mais attention, à chaque fois que vous terminez un déplacement sur un nouveau lieu, piochez une carte Événement de ce lieu et résolvez-la. Si une carte Événement vous fait changer de lieu, ne piochez pas de nouvelle carte Événement, à moins que la carte ne précise qu'il faut le faire.

Dans l'exemple précédent, terminer le mouvement sur la taverne fait piocher une carte du paquet correspondant. Si le tour du pirate commence à la taverne et qu'il souhaite piocher une autre carte du paquet Événement de la taverne, il devra dépenser une **⚡** pour quitter le lieu et une autre **⚡** pour y entrer à nouveau.

Fin de la phase de port

La phase de port se termine immédiatement, pour n'importe quel pirate, dès que son marqueur Personnage dépasse la case 1 du compteur de temps.

Un pirate peut regagner à tout moment le navire pirate en dépensant les **⚡** correspondantes. Il termine alors sa participation à la phase de port.

Deux pirates qui se trouvent ensemble sur le navire pirate, au début comme à la fin de la phase de port, peuvent s'échanger des **⚡** et des cartes Équipement (exception faite des cartes Équipement de départ).

N'oubliez pas : si vous n'avez pas regagné le navire pirate avant que vos **⚡** ne soient réduites à zéro, vous perdez 5 **⚡**.

Vous savez à présent jouer une phase de port. Il vous faut désormais vous familiariser avec les différents lieux pour bien savoir lesquels visiter et ce dont vous aurez besoin pour le faire. C'est dans l'un de ces lieux que j'ai fait l'acquisition de mon crochet et de ma jambe de bois.

Lieux



« Quand le sombre vent du nord se met à souffler, mieux vaut se réfugier à l'abri des quais »

Dicton populaire.

Sur les quais, vous pouvez, entre autres, réparer et améliorer votre navire, ou apprendre des compétences d'As de la gâchette. L'endroit idéal pour s'entraîner au pistolet et gagner un bon pactole!

♦ **Percevoir son salaire** : tous les pirates peuvent percevoir leur salaire sur les quais. Il leur suffit, pour cela, de dépenser 1 **⚡**. Le Capitaine perçoit un salaire de 50 **⚡** au lieu du montant indiqué sur sa fiche Personnage. Il reçoit également 100 **⚡** pour le butin de l'équipage. Ces pièces ne peuvent être dépensées qu'à des fins collectives, et en aucun cas pour son usage personnel.

N'oubliez pas : en mode solo, le Capitaine peut également utiliser le butin de l'équipage pour recruter des alliés et les payer.

♦ **Rencontrer Grace Jennings** : tous les pirates peuvent discuter avec Grace Jennings et en apprendre davantage sur sa compétence légendaire au tir au pistolet. Si vous dépensez 7 **⚡** et le montant demandé en **⚡** et **⚡**, vous pouvez apprendre des compétences d'As de la gâchette (cf. p. 19).

Les autres actions sont réservées au Capitaine.

♦ **Se reposer** : le Capitaine peut se reposer à la Confrérie sur les quais. Au prix de 1 **⚡**, il peut récupérer un **⚡** et soigner un **⚡**, soigner deux **⚡** ou récupérer deux **⚡**. Il peut dépenser plusieurs **⚡** pour appliquer différents effets.

♦ **Accepter une mission** : le Capitaine peut également dépenser 1 **⚡** pour piocher une carte Mission. Si la mission ne lui convient pas, le Capitaine peut la défausser et piocher une nouvelle carte au cours d'un tour ultérieur. En principe, le Capitaine ne peut avoir qu'une seule mission en cours, jusqu'à ce qu'il la mène à bien ou n'échoue lamentablement comme un marin d'eau douce.

- ◆ **Réparer le navire** : le Capitaine peut faire réparer le navire en dépensant 1 unique ☹ pour ordonner les réparations et en versant le montant correspondant aux travaux demandés : 50 ☹ par voile et 25 ☹ par impact au niveau de la cale.
- ◆ **Commercer** : le Capitaine peut vendre les marchandises « acquises » au cours des voyages ou acheter du bois, des provisions et du rhum pour la prochaine traversée. Il peut acheter et vendre en dépensant 2 ☹ et en se reportant au tableau suivant :

Marchandise	Prix	Marchandise	Prix
Or et bijoux	100 ☹	Provisions	10 ☹
Métaux	50 ☹	Rhum	10 ☹
Tissus et épices	40 ☹	Sucre	1 dé x 10 ☹
Tabac	30 ☹	Bois	15 ☹
Esclaves *	25 ☹		

* Les esclaves ne peuvent être vendus, mais vous recevez 25 ☹ par marqueur Esclaves récupéré : la Confrérie vous récompense pour les avoir libérés.

- ◆ **Améliorer/Acheter un navire** : c'est au Capitaine de décider s'il faut un nouveau navire pour remplacer le tas de planches pourries qui lui fait office d'embarcation, ou simplement améliorer celui qu'il possède déjà. Pour acheter un nouveau navire, le Capitaine effectue son action et paie 1 ☹ et les ☹ correspondantes au navire qu'il souhaite acquérir. Les navires disponibles sont :

Type de navire	Voiles de départ (max.)	Cale (max.)	Canons de départ	Prix	Vitesse
Goélette	4(5)	6(8)	2	150	+1
Brigantin	3(6)	7(9)	3	200	
Frégate	2(7)	8(10)	4	250	-1

Certaines caractéristiques ont deux valeurs. La première indique la valeur de départ, la deuxième, entre parenthèses, le niveau maximal d'amélioration possible.

Lorsqu'un nouveau navire est acheté, vous pouvez conserver les ☹ et les marchandises qui étaient stockées sur l'ancien. Cependant, les voiles, canons et améliorations de l'ancien navire ne peuvent être conservés : utilisez-les pour négocier le prix du nouveau navire à la baisse.

Pour améliorer le navire, le Capitaine effectue son action et dépense 1 ☹ et les ☹ requises. Toutes les améliorations feront de votre navire un adversaire redoutable et un refuge plus agréable sur les eaux.

Si un Capitaine ne dispose pas des fonds suffisants pour acheter une amélioration et n'a pas l'état **Endetté**, il peut contracter un prêt équivalent à la somme manquante (50 ☹ maximum). Il acquiert l'état **Endetté** à partir de la phase de port suivante. L'état **Endetté** est lié au Capitaine, qui peut rembourser le prêt avec le butin de l'équipage. Il ne perd pas l'état **Endetté**, même si le titre de Capitaine est transmis. Le prêteur est **Monsieur Fontaine** (cf. Prêts, p. 8).

- ◆ **Agrandir la cale (50 ☹)** : augmentez de 1 la capacité de la cale de votre navire. Pensez à vérifier la taille maximale de la cale de votre navire.
- ◆ **Pompe (100 ☹)** : une fois par tour, sur le pont principal, le Capitaine peut utiliser la pompe avec un ☹ pour nettoyer toute la saleté. La fatigue du ☹ augmente de 1. Si un personnage utilise la pompe, ajoutez 1 à son jet d'☹ pour réduire la saleté de 1. Dans les deux cas, utiliser la pompe compte comme une action. Il est donc impossible d'effectuer une autre action avant ou après.
- ◆ **Cloche à plongeur (70 ☹)** : lorsqu'un navire ennemi est coulé, le Capitaine peut utiliser la cloche à plongeurs au tour suivant pour récupérer des marqueurs Marchandises dans l'épave. Le Capitaine, ou un personnage désigné par lui, peut effectuer un jet de ☹ 4 durant l'étape des préparatifs :
 - ◆ ☑ : le personnage gagne 2 ☹ et récupère 3 marqueurs Marchandises. Un marqueur Sucre, Provisions, Esclaves ou Tabac est défaussé et remplacé par un nouveau marqueur Marchandises.
 - ◆ ☒ : le personnage subit 1 ☹ et retourne aux cabines avec un seul marqueur Marchandises.

Le personnage choisi doit se placer sur le pont principal. Il ne peut pas refuser la tâche, qui compte comme une action.

- ◆ **Canon (100 ☹)** : ajoutez un marqueur Canon à la cale (5 maximum).
- ◆ **Codex des signaux (35 ☹)** : une seule fois au cours de la prochaine phase de traversée, le Capitaine peut choisir d'utiliser cette amélioration immédiatement après l'apparition d'un navire ennemi hostile ou passif, ou au cours de la préparation de l'abordage d'un navire ennemi. Pour utiliser cette amélioration, le navire pirate doit se trouver hors de la zone d'effet de tout autre navire ennemi, hormis sa cible. Le navire ennemi est alors considéré comme un ennemi neutre tant que la condition suivante est vérifiée : si le navire pirate attaque un autre navire à l'intérieur de la zone d'effet de la cible du codex des signaux (y compris la cible elle-même), celle-ci est alertée et retrouve son état d'origine d'ennemi hostile ou passif. Le codex est défaussé après son utilisation.



- ◆ **Éperon (60 ☼)** : si le navire pirate entre sur une case occupée par un ennemi, le Capitaine peut immédiatement déclarer un impact à l'éperon. L'ennemi subit un impact à la cale/abdomen, et le personnage à la barre effectue un jet de $\text{D}4$. En cas de succès, le personnage gagne 1 C . En cas d'échec, le navire pirate subit un impact à la cale.
- ◆ **Mortier (100 ☼)** : le Capitaine peut faire l'acquisition d'un seul mortier, installé sur le pont principal du navire pirate. Le mortier permet à un personnage qui se trouve sur le pont principal de tirer sur un ennemi qui se trouve à deux ou trois cases de distance, dans n'importe quelle direction, quel que soit le cap du navire pirate. À la différence des canons, vous pouvez tracer la LdV du mortier depuis n'importe quel sommet du marqueur hexagonal du navire pirate. L'attaque utilise 2 dés et suit les règles habituelles du combat naval (cf. Livret III, p. 17).



Cette image indique la zone à portée du mortier, comprenant les cases vertes (zones d'eau pouvant être visées) et bleues (zones de terre pouvant être visées, mais uniquement pour certains ennemis). Enfin, les cases rouges ne peuvent être prises pour cible faute de LdV depuis le navire.

- ◆ **Munitions (10 ☼)** : les canons peuvent tirer deux types de munitions spéciales : les boulets chaînés et la mitraille. Pour pouvoir les utiliser, un personnage doit se trouver sur le pont-batterie et le Capitaine doit ordonner leur utilisation avant la salve. Il est interdit d'effectuer plus d'un changement de munitions par jet de puissance de feu. De plus, ces munitions peuvent être utilisées uniquement contre des navires ennemis. Vous ne pouvez pas viser des monstres marins avec. Si elles ont été utilisées, elles sont défaussées à la fin de la phase de traversée.
 - Boulets chaînés** : utilisables une fois par jet de puissance de feu depuis le pont-batterie. Si C , le Capitaine applique l'un des impacts réussis directement aux voiles de l'ennemi, sans effectuer de jet pour déterminer où l'impact est appliqué.
 - Mitraille** : utilisable une fois par jet de puissance de feu depuis le pont-batterie. Si C , le Capitaine applique l'un des impacts réussis directement à la capacité de combat de l'ennemi, sans effectuer de jet pour déterminer où l'impact est appliqué.
- ◆ **Voile auxiliaire (100 ☼)** : augmentez de 1 la capacité des voiles de votre navire. Pensez à vérifier la taille maximale des voiles de votre navire.



«Le port n'est jamais aussi accueillant qu'après un coup de grain»

Dicton populaire.

Sur la place du marché, vous trouverez le rhum dont les pirates sont friands, ou bien vous pourrez apprendre des compétences pour devenir un voleur patenté ou encore vous équiper d'un crochet pour me faire concurrence.

- ◆ **Se ravitailler** : un pirate peut dépenser 1 C pour acheter, en quantité souhaitée, des cartes Rhum et/ou Décoction en payant le montant nécessaire en C .

N'oubliez pas que les cartes Équipement Rhum et Décoction occupent la moitié d'un espace dans l'inventaire des personnages.

- ◆ **Marchander** : dépensez 1 C pour regarder les cartes face cachée du marché et acheter celles qui vous intéressent (en payant leur coût, vous n'êtes pas une canaille!) Si vous êtes le Capitaine, vous pouvez regarder, outre les 8 cartes accessibles à tous les pirates, les 4 cartes Équipement réservées au Capitaine. Lorsque la pile est épuisée, elle n'est pas reconstituée. Vous pouvez également vendre votre équipement (hors équipement de départ) pour la moitié de sa valeur. Ces cartes sont placées dans le paquet Marché noir qui est alors mélangé.
- ◆ **Acheter de l'équipement** : dépensez 1 C pour effectuer un jet de $\text{D}4$. Pour chaque C , vous pouvez piocher une carte du marché noir. Si vous souhaitez acquérir l'une des cartes ainsi piochées, vous devez payer sa valeur en C augmentée de moitié. Qu'est-ce que vous vous imaginiez? C'est le marché noir, gibier de potence! Par exemple, pour faire l'acquisition d'une dague à 15 C , vous devrez payer 23 C (15 + 8, puisqu'on arrondit toujours au supérieur).

Les cartes non acquises sont à nouveau mélangées au paquet Marché noir.

Si un pirate ne dispose pas des fonds suffisants pour acheter son équipement et n'a pas l'état **Endetté**, il peut contracter un prêt équivalent à la somme manquante (50 C maximum). Il acquiert l'état **Endetté** à partir de la phase de port suivante. Le prêteur est Monsieur Fontaine (cf. Contracter un prêt, p. 8).

N'oubliez pas : si, pour une raison quelconque, un personnage est déjà équipé du nombre maximal d'objets possible et qu'il acquiert un objet supplémentaire, il doit défausser les cartes en trop.

- ◆ **Rencontrer Maggie** : méfiez-vous de Maggie, c'est une voleuse impénitente. Mais, si vous dépensez 7 C pour rester à ses côtés, et que vous lui donnez les C et C qu'elle demande, vous pourrez apprendre des compétences de Canaille très intéressantes (cf. p. 12).

- ◆ **Acheter une prothèse** : dépensez 1 [] et 10 [] pour acheter une prothèse qui éliminera l'une des pénalités d'une blessure permanente. Ces objets ne sont pas représentés par des cartes : vous devez les mentionner sur votre fiche Registre.
- a) **Crochet** : si vous avez subi une blessure permanente à une main, vous pouvez acheter un crochet. Il compte comme une arme [] et inflige 1 []. Il permet également d'utiliser des armes à deux mains avec une pénalité de 1 aux jets de combat.
- b) **Cache-œil** : si vous avez subi une blessure permanente à un œil, vous pouvez acheter un cache-œil. Il augmente votre [] de 1 point.
- c) **Jambe de bois** : si vous avez subi une blessure permanente à une jambe, vous pouvez acheter une jambe de bois. Elle vous permet de récupérer 1 [].



« Saint Elme au grément, voilà le mauvais temps »

Dicton populaire.

La chapelle est le lieu où les pirates viennent confesser leurs péchés ou rechercher l'expiation pour les âmes emportées par leur lame. Approchez, moussaillon. Il est l'heure de soulager votre âme et de reposer votre corps.

- ◆ **Faire la charité** : vous pouvez dépenser 1 [] et 2 [] à la chapelle pour faire la charité. Cela vous permet de soigner 1 [] ou de récupérer 1 [].
 - ◆ **Expier ses péchés** : si vous êtes **maudit**, vous pouvez dépenser 1 [] et quelques [] pour expier vos péchés. Choisissez votre pénitence et, si vous la suivez au pied de la lettre, revenez à la chapelle au cours de la prochaine phase de port pour vous libérer de votre malédiction :
 - ◆ Pénitence de l'**avare** : payez 40 []. Au cours de la prochaine phase d'aventure, vous ne pourrez récupérer aucune récompense de marqueur Ennemi vaincu.
- REMARQUE : cela ne concerne que les récompenses ordinaires des marqueurs, comme l'or ou les cartes Recherche. Vous pouvez tout de même récupérer les marqueurs en renonçant à ces récompenses, mais en recevant les autres avantages décrits par les épisodes narratifs ou assimilés.*
- ◆ Pénitence du **colérique** : payez 20 []. Au cours de la prochaine phase d'aventure, vous ne pourrez effectuer aucune action offensive contre un ennemi si celui-ci ne vous a pas attaqué auparavant.
 - ◆ Pénitence de l'**orgueilleux** : payez 30 []. Au cours de la prochaine phase d'aventure, vous ne gagnerez pas de [] lorsque vous vaincrez un ennemi.
 - ◆ **Rencontrer Jérôme Feuillet** : ici, vous pouvez faire la connaissance de l'une des personnes les plus intelligentes qui soient, Jérôme Feuillet, médecin et philosophe. Dépensez 7 [] pour rester à ses côtés, sans oublier de lui donner ce qu'il demande en [] et en [], et apprenez des compétences de Docte, qui vous seront d'une grande utilité pour votre courte vie de marin (cf. p. 15).

- ◆ **Rencontrer Marie Laveau** : enfin, vous pouvez également croiser le chemin de la sorcière Marie Laveau. On murmure son nom dans les recoins les plus sombres du port. On dit que ses pouvoirs dépassent l'entendement et qu'elle connaît le vaudou. En véritable marin, je ne crois pas ces calembredaines, mais si vous êtes plus crédule et que vous vous laissez berner, dépensez 7 [] et restez à ses côtés ; donnez-lui ce qu'elle demande en [] et en [] pour apprendre des compétences d'Occultiste. Mais méfiez-vous : ces compétences ne sont pas à la portée du premier venu (cf. p. 16).



« En mer comme en amour, on entre quand on veut et on part quand on peut »

Dicton populaire.

De grands plaisirs et nombre de distractions vous attendent au boudoir de Madame Claude, mais vous risquez fort d'y perdre toute notion du temps. Mais les distractions, celles de qualité, du moins, ne vont pas sans un certain coût... sauf si vous êtes Capitaine. À chaque fois que vous passez les portes du boudoir, vous devez dépenser 7 []. Le Capitaine peut entrer sans donner de []. Je sais, moussaillon, je sais. Privilèges liés au rang.

- ◆ **Jouer aux cartes** : un pirate peut dépenser 2 [] et parier entre 5 et 10 [] pour effectuer un jet de confrontation d' [] contre la banque. La valeur d' [] de la banque est de 3. En cas de succès, vous recevez le double de la somme mise en jeu. En cas d'échec, la banque l'emporte.
- Un pirate peut essayer de tricher en utilisant sa valeur de [] ou d' [] au lieu de sa valeur d' [] mais, s'il échoue, il se fait prendre et est expulsé du boudoir. Il ne peut plus effectuer aucune action dans ce lieu, perd 5 [], subit 1 [] et ne peut plus entrer ici avant la prochaine phase de port.
- ◆ **Écouter les rumeurs** : au boudoir, vous pouvez également apprendre ce qui se trame sur l'île. Dépensez 2 [] pour effectuer un jet de [] 4. Si [], piochez une carte du paquet Rumeur et décidez si vous la conservez ou si vous la défaissez.
 - ◆ **Recevoir des soins de luxe** : dépensez 1 [] et 10 [] pour récupérer l'intégralité de vos [] et soigner tous vos []. Que demander de plus ?
 - ◆ **Contracter un prêt** : au boudoir, Monsieur Fontaine peut prêter de l'argent aux pirates qui traversent une mauvaise passe. Dépensez 1 [] et 1 [] et recevez 5 []. Pour chaque [] ou [] supplémentaire, Monsieur Fontaine vous accordera 5 [], jusqu'à un maximum de 50 []. Vous aurez, à la prochaine phase de port, l'état **Endetté**.
- Si vous souhaitez vous libérer de l'état **Endetté**, il vous faudra revenir et rendre son argent à Monsieur Fontaine (en payant, bien entendu, les 7 [] nécessaires pour entrer si vous n'êtes pas Capitaine). Dépensez 1 [] et rendez 6 [] pour chaque tranche de 5 [] prêtées.
- ◆ **Rencontrer Francisco Carranza** : au boudoir réside Francisco Carranza, un célèbre bretteur espagnol. Dépensez 7 [] et le montant demandé en [] et [], et restez à ses côtés : vous pouvez apprendre des compétences de Duelliste (cf. p. 13).

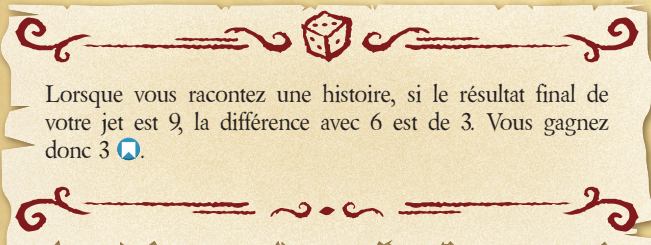


«Hop là ho... et une bouteille de rhum !»

Chanson populaire.

Quel lieu plus agréable, pour un pirate, que la taverne? De quoi se distraire, un repas chaud, des paris, et de quoi se rafraîchir le gosier pour peu qu'on ait de quoi payer et... C'est bien pour ça qu'on devient pirate, pas vrai? Pour dépenser notre part du butin!

- ◆ **Raconter des histoires** : en bon pirate, vous savez raconter des histoires, une chope à la main, à la lueur de la cheminée. Dépensez simplement 2 et effectuez un jet de 6. En cas de succès, vous gagnez une quantité de égale à la différence entre le résultat du jet et sa difficulté de . Avant de lancer le dé, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 pour ajouter 1 au jet pour chaque pièce dépensée.

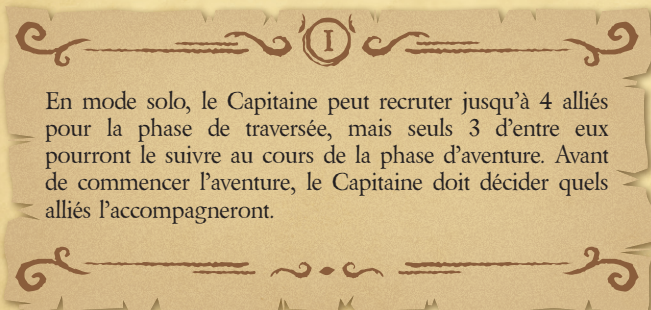


Lorsque vous racontez une histoire, si le résultat final de votre jet est 9, la différence avec 6 est de 3. Vous gagnez donc 3 .

- ◆ **Recruter un allié** : la taverne est le lieu idéal pour recruter des alliés. Une fois qu'on a payé sa tournée, toutes les oreilles sont attentives. Dépensez 3 et effectuez un jet de 4. Pour chaque succès, piochez un marqueur Allié. Choisissez, parmi les alliés piochés, celui que vous allez recruter, tant que la limite de membres d'équipage n'est pas atteinte (5, pirates et alliés compris) :

- ◆ Si votre est supérieur ou égal à celui de l'allié, payez son salaire et son coût en pour qu'il se joigne à vous.
- ◆ Si votre est inférieur à celui de l'allié, vous devez payer 3 et 3 supplémentaires par point de différence pour pouvoir le recruter.

N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'un seul allié à la fois. Si vous recrutez un allié alors que vous en avez déjà un, défaussez le premier et remplacez son marqueur Personnage dans le sac des alliés afin qu'il soit disponible pour les autres pirates.



En mode solo, le Capitaine peut recruter jusqu'à 4 alliés pour la phase de traversée, mais seuls 3 d'entre eux pourront le suivre au cours de la phase d'aventure. Avant de commencer l'aventure, le Capitaine doit décider quels alliés l'accompagneront.

N'oubliez pas : à chaque phase de port, vous devez payer le salaire de l'allié que vous avez recruté. Il ne s'agit pas d'une action et vous pouvez le faire dans n'importe quel lieu, en payant simplement le coût en et de cet allié. Si vous terminez la phase de port sans effectuer le paiement, vous devez défausser votre allié.

- ◆ **Écouter les rumeurs** : ici, la bière coule à flots. Les langues se délient bien vite. Si vous dépensez 2 et réussissez un jet de 5, vous pouvez piocher une carte Rumeur et choisir de la conserver ou de la défausser. Si vous la conservez, vous ne pourrez pas piocher d'autres cartes Rumeur avant d'avoir réussi la mission ou échoué comme un vulgaire marin d'eau douce. En cas de succès, vous recevrez la récompense à votre retour sur l'île de la Tortue.

- ◆ **Rencontrer Gerrit Jensen** : soyez prudent si vous rencontrez Gerrit Jensen. Pour survivre à la rue, il s'est fait lutteur depuis son enfance. Son habileté aux poings est sans égale. Si vous dépensez 7 et le montant demandé en et , et restez à ses côtés : vous pourrez apprendre des compétences de Brute (cf. p. 17).

- ◆ **Recruter un** : seul le Capitaine (le rang, moussaillon, le rang!) peut recruter un groupe de marins . Le Capitaine inspire confiance et est connu dans toutes les Caraïbes. Qui est mieux placé que lui pour convaincre un groupe de rejoindre l'équipage? Le Capitaine peut dépenser 1 et 30 du butin de l'équipage pour ajouter 1 à l'équipage.

- ◆ **S'adonner à des jeux de hasard** : et, bien sûr, à la taverne, on peut jouer. Que serait la vie sans un peu de hasard, sans aucun coup de dés? Vous pouvez dépenser 1 et choisir entre deux tables de jeu. À la première (table A), vous pouvez parier 4 que vous parviendrez à réussir un jet de , ou 4. Si vous y parvenez, récupérez votre mise plus la moitié (c'est-à-dire 4+2). À la deuxième (table B), vous pouvez parier de 1 à 5 que vous parviendrez à réussir un jet de , ou 5. En cas de succès, vous recevez le double de la somme mise en jeu.



CHAPITRE IX Succès, classes et compétences

Succès

Tout pirate qui se respecte rêve de gloire, d'or et de reconnaissance : qu'en entendant son seul nom, ses ennemis soient saisis d'effroi ; qu'à la vue de son drapeau, tous les marins le reconnaissent ; que tous les brigands guettent l'occasion d'embarquer à bord de son navire ; il pense à sa vie future au milieu des pièces d'or et des bijoux précieux, et espère que sa légende perdure pour des siècles.

Les succès sont les objectifs qui pavent le chemin d'un pirate vers son vœu le plus cher : **devenir un pirate légendaire**.

Une fois sa légende établie, un pirate peut prendre sa retraite en se sachant respecté et admiré par ses pairs pour jouir du reste de son existence et profiter des richesses et du prestige acquis durant ses années en mer. Et, qui sait ? Un siège au Conseil pirate de la Tortue pourrait se libérer un jour prochain...

À tout moment de la phase de port, un pirate peut, s'il remplit les conditions nécessaires, payer le coût requis en ☼ et en ▲ dans n'importe quel lieu et sans dépense de ⚙ pour débloquent un succès et jouir de ses avantages. Le succès débloquent est consigné sur la fiche Registre.

Pour chaque succès débloquent, un pirate augmente sa capacité d'apprentissage de compétences spéciales de 1.

Ci-dessous se trouve le tableau de succès, leur coût en ☼ et ▲, leurs conditions et leurs avantages :

Bravoure	75 ☼ 75 ▲	Terminer 4 phases d'aventure avec un Succès total.	Soignez 1 ⚙ au début de la phase d'aventure
Gloire	90 ☼ 90 ▲	Terminer 2 campagnes	Entrez gratuitement au bouloir
Fortune	110 ☼ 110 ▲	Avoir un trésor enterré de plus de 100 ☼	Récupérez 1 ⚙ au début de la phase d'aventure
Influence	130 ☼ 130 ▲	Réussir 5 missions en tant que Capitaine	Gagnez 1 point de commandement supplémentaire durant votre tour
Pirate légendaire	150 ☼ 150 ▲	Débloquent les 4 autres Succès	Votre pirate prend sa retraite avec les honneurs : faites bénéficier votre nouveau pirate du Compagnonnage et apprenez-lui gratuite- ment une compétence du pirate retraité

Classes

Chaque pirate possède une ou deux classes, qui le limitent à une série de connaissances et de techniques liées à son entraînement. Les pirates qui possèdent plusieurs classes différentes sont dits « multiclasse ». Ils ont accès à un plus grand nombre de compétences, mais à un coût légèrement plus élevé que la normale, étant donné qu'ils sont moins spécialisés que leurs compagnons.

Compétences spéciales

Certaines compétences spéciales demandent un effort particulier au pirate qui les apprend. Elles sont limitées par l'⚙ du personnage.

Une compétence spéciale est signalée, dans le livret, par une icône ⚙ en regard de son nom. Chaque nouvelle compétence spéciale qu'apprend un pirate occupe 1 point de sa valeur d'⚙, ce qui limite ses possibilités d'apprentissage de nouvelles compétences spéciales.

Si un pirate a appris autant de compétences spéciales que possible (par rapport à sa valeur d'⚙), il ne peut plus en apprendre de nouvelles de ce type ni oublier d'autres compétences pour faire de la place à celles qu'il ne maîtrise pas. Si un effet de jeu ou une carte accorde à un pirate une compétence spéciale et qu'il n'a plus l'espace nécessaire à son apprentissage en termes d'⚙, il ne peut pas acquérir cette compétence.

Un pirate qui voit sa valeur d'⚙ réduite ne perd pas les compétences spéciales déjà apprises.

Les compétences de départ figurant sur la fiche Personnage ne comptent pas dans cette limite.



Conditions



Certaines compétences dépendent de conditions préalables pour pouvoir être apprises. Ces conditions peuvent être de différentes natures : valeur minimale d'un trait du personnage, apprentissage préalable d'une autre compétence...




Blessures permanentes : si vous subissez une blessure permanente qui réduit la valeur de l'un de vos traits au-dessous du seuil minimal nécessaire à l'apprentissage d'une compétence, pas d'inquiétude. Vous pourrez toujours utiliser les compétences déjà apprises. Cependant, vous devrez utiliser les nouvelles valeurs au moment d'apprendre une nouvelle compétence.

Synergie

Certaines compétences sont liées entre elles, et facilitent l'apprentissage l'une de l'autre. On parle alors de «synergie». La présence dans le groupe d'un autre personnage capable de vous enseigner la compétence que vous souhaitez apprendre peut également créer une synergie spéciale (voir plus bas).

Maître et apprenti







Un pirate qui souhaite apprendre une compétence pendant la phase de port (l'apprenti) peut retrancher 15  et 10  du coût de cette compétence si un autre membre de l'équipage (le maître) maîtrise déjà cette compétence. Les compétences apprises au cours de la même phase de port ne comptent pas.

Le personnage qui maîtrisait déjà la compétence gagne 5  sans avoir à dépenser d'. Si plusieurs joueurs maîtrisent déjà la compétence, le joueur qui souhaite l'apprendre décide qui gagne les . Pour que cette synergie fonctionne, les pirates ne sont pas obligés d'être dans le même lieu.

Pour que l'apprenti obtienne la réduction du coût de la compétence, le personnage qui joue le rôle du maître doit être d'accord pour la lui enseigner. Cette réduction peut être cumulée avec une réduction due à la synergie entre plusieurs compétences.

Coût des compétences

Il existe trois catégories de prix :


1. 70  et 50  pour les compétences à usage ponctuel ou de faible puissance ;
2. 100  et 60  pour les compétences à usage régulier ou de puissance moyenne ;
3. 130  et 70  pour les compétences ayant de lourdes conséquences pour le jeu.

Les personnages à **classe unique** sont des spécialistes et peuvent apprendre des compétences à prix réduit.

Les personnages **multiclasse** doivent payer un coût légèrement supérieur, puisqu'ils répartissent leur savoir-faire entre deux catégories de compétences.

Un personnage peut apprendre une compétence d'une classe à laquelle il n'appartient pas, mais le coût sera alors bien plus élevé que la normale. Les seules exceptions à cette règle sont les **compétences occultes**, disponibles uniquement pour la classe Occultiste.

Le prix d'une compétence est présenté comme suit :


 : X / X+15 / X • 1,5 |  : X / X+10 / X • 1,5



La première valeur est celle du coût pour un personnage à **classe unique**. La deuxième valeur est celle du coût pour un **personnage multiclasse**. Enfin, la troisième valeur est celle du coût pour un personnage qui n'appartient pas à la bonne classe : il paie une fois et demie la valeur normale.











Compétence de Canaille : Vivacité

Vivacité

Condition : 3 en 

 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90

Vous devez avoir au moins 3 en  pour apprendre cette compétence de la classe Canaille. Si le Mousse souhaite apprendre cette compétence, elle lui coûtera 100  et 60 , puisqu'il n'appartient qu'à la classe Canaille. Si le Justicier veut l'apprendre, elle lui coûtera 115  et 70 , puisqu'il est multiclasse. Enfin, si la Vigie souhaite l'apprendre, il peut le faire, puisqu'il a 3 en , mais il doit payer 150  et 90 , puisqu'il n'appartient pas à la classe Canaille.





Maggie

Compétences de Canaille

C'est Maggie qui vous apprendra les compétences de Canaille sur la place du marché.

Enchaînement

Condition : 4 en

Synergie : si vous avez appris **Acrobate**, reprenez 10 du coût de cette compétence.

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Si, en effectuant une action **Sauter**, vous tombez sur une case adjacente à un ennemi, vous pouvez dépenser 1 et effectuer immédiatement une attaque de qui, en cas de , infligera l'état **renversé** à l'ennemi en plus de lui infliger les dégâts habituels.

Acrobate

Condition : 4 en

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Si vous êtes adjacente à un ennemi, vous pouvez effectuer une action **Sauter**. Effectuez un jet de confrontation . Si vous réussissez ce jet, placez-vous sur n'importe quelle case vide adjacente à l'ennemi. Si vous dépensez 1 supplémentaire, vous pouvez **vous désengager**. En cas de vous êtes **étourdi** et restez sur votre case.

Charlatan

Synergie : si vous avez appris **Éloquence**, reprenez 10 du coût de cette compétence.

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Vous gagnez 1 de permanent. Si vous dépensez 1 pour vaincre un ennemi, doublez les gagnés grâce à cette victoire.

Éloquence

Synergie : si vous avez appris **Charlatan**, reprenez 10 du coût de cette compétence.

: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Lorsque vous effectuez l'action **Insulter**, vous pouvez choisir un ou plusieurs ennemis adjacents et gagner un dé pour votre prochaine attaque de contre ce ou ces ennemis.

Vivacité

Condition : 3 en

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Résolvez à votre avantage les jets de confrontation tant que vous obtenez au moins un au jet. Vous pouvez également dépenser 1 après avoir effectué un jet d' pour ajouter 1 à ce jet.

Sans entrave

Condition : 3 en

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Vous pouvez vous déplacer en diagonale même si des obstacles gênent le mouvement (cf. Livret I, p. 16). Ajoutez également 1 à vos jets d' lorsque vous effectuez l'action **Se désengager**.

Trompe-la-mort

: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Si vous subissez plus de 1 lors d'une unique attaque et que vous n'êtes pas , vous pouvez vous **renverser** et feindre d'avoir succombé à vos blessures. Les ennemis vous ignorent jusqu'à ce que vous décidiez de vous relever au cours de l'un des tours d'événements suivants.

Magasinier Traversée

: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105

Si le Capitaine dépense un marqueur Provisions ou Rhum, vous pouvez effectuer un jet d' 5. Si , le marqueur n'est pas défaussé et vous ajoutez 2 à vos .

Imitateur Traversée

Condition : 3 en

: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105

Au début de la phase de traversée, choisissez une compétence Traversée non Occultiste de n'importe quel personnage à bord du navire pirate. Vous pouvez l'utiliser, comme si vous l'aviez apprise, jusqu'à la fin de la phase de traversée.

Pondération

: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Au début du tour des ennemis, si vous n'êtes adjacente à aucun ennemi, vous pouvez dépenser 1 pour vous déplacer de 5 cases maximum. Si plusieurs personnages souhaitent utiliser cette compétence, le seul joueur à pouvoir le faire sera le dernier à avoir joué au cours du tour des personnages.

Réflexes félins

Condition : 4 en

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Une fois par tour, après avoir subi une attaque de , vous pouvez effectuer un jet d' 5. Si , ignorez cette attaque.



Monte-en-l'air

Condition : 3 en ♠

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 ⚡ pour récupérer un marqueur Ennemi vaincu dans la réserve si vous êtes adjacent à un ennemi lui-même adjacent à un autre personnage.

Saut de poulet

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

L'action Sauter ne vous coûte qu'un ⚡. De plus, si vous ratez un jet pour sauter par-dessus gouffre, vous atterrissez maladroitement de l'autre côté et subissez un ☹ avant de poursuivre normalement votre tour.

Furtivité

Condition : 4 en ♣

♣ : 130 / 145 / 195 | ♠ : 70 / 80 / 105

Pour utiliser **Furtivité**, vous ne devez être dans la LdV d'aucun ennemi. Une fois par tour, si vous obtenez un ✔ à un jet d'♣ 4, vous obtenez l'état **dissimulé**, qui vous permet de vous déplacer sur des cases adjacentes à des ennemis sans vous engager avec eux.

Filouterie

Synergie : si vous avez appris **Filouterie**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

Le coût en ⚡ de toutes les cartes Équipement et du salaire des alliés est réduit de moitié. Augmentez également votre salaire de 5 ⚡.

Perfidie

Condition : Furtivité

♣ : 100 / 115 / 150 | ♠ : 60 / 70 / 90

Si vous êtes **dissimulé**, vous pouvez effectuer une attaque de ☒ en ignorant le jet de défense de votre ennemi. Vous perdez alors l'état **dissimulé**.

Triche

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

Lorsque vous subissez une attaque de ☒, vous pouvez contraindre l'ennemi à relancer un dé et à conserver le résultat du second jet.

Escroquerie

Synergie : si vous avez appris **Filouterie**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

Au cours de la phase de port, vous pouvez piocher une carte Événement supplémentaire en arrivant sur la place du marché ou à la taverne. Choisissez l'une des deux cartes et défaussez l'autre.

Usure

♣ : 70 / 85 / 105 | ♠ : 50 / 60 / 75

Après avoir effectué l'action **Fouiller**, vous pouvez dépenser immédiatement 1 ⚡ pour doubler la quantité de ⚡ reçue en révélant un marqueur Ennemi vaincu.

**Francisco Carranza****Compétences de Duelliste**

C'est Francisco Carranza qui vous apprendra les compétences de Duelliste au boudoir de Madame Claude.

Ambidextrie

Condition : 4 en ♣

Spécial : si vous avez perdu votre main forte, vous pouvez apprendre cette compétence, en ignorant sa condition et la limite de compétences spéciales en payant 70 ⚡ et 50 ♠, quelle que soit la classe à laquelle vous appartenez.

♣ : 100 / 115 / 150 | ♠ : 60 / 70 / 90

Vous ne subissez aucune pénalité si vous utilisez votre main faible (cf. Modes d'attaque, Livret I, p. 21).

Supercherie

Synergie : si vous avez appris **Escrime**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

♣ : 100 / 115 / 150 | ♠ : 60 / 70 / 90

Après avoir lancé les dés pour une attaque de ☒, vous pouvez dépenser 1 ⚡ pour échanger le résultat de l'un de vos dés avec celui d'un dé ennemi.

Contre-attaque

Synergie : si vous avez appris **Escrime**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

♣ : 100 / 115 / 150 | ♠ : 60 / 70 / 90

Si vous parvenez à vous défendre face à une attaque de ☒, vous pouvez dépenser un seul ⚡ pour réutiliser les résultats de votre jet en tant que jet d'attaque. Le jet d'attaque de votre ennemi devient son jet de défense.

Expérience

Condition : Escrime

♣ : 130 / 145 / 195 | ♠ : 70 / 80 / 105

En cas d'égalité du nombre de ✔ au moment d'une attaque de ☒, si vous avez obtenu au moins un ✔, résolvez-la en votre faveur et appliquez une seule fois les dégâts de votre arme.

Rasage de près

Condition : **Escrime**

Synergie : si vous avez appris **Fente précise**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 70 / 85 / 105 | 🗡 : 50 / 60 / 75

Vous pouvez dépenser 1 ⚡ de plus après une attaque avec 🗡 à la dague ou à l'épée contre un ennemi humain. Si vous le faites, infligez 1 seul 🗡 et ajoutez 1 à vos 🗡.

🗡 Escrime

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Ajoutez 1 à vos jets de 🗡 avec une épée ou une dague.

Vive estocade

Condition : 4 en 🗡

Synergie : si vous avez appris **Escrime**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Si, en attaquant à l'épée ou à la dague, vous obtenez au moins un critique non annulé par le jet de défense, récupérez 1 ⚡.

Feinte

Synergie : si vous avez appris **Escrime**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 70 / 85 / 105 | 🗡 : 50 / 60 / 75

Si, en attaquant à l'épée ou à la dague, vous obtenez un critique non annulé par le jet de défense, au lieu d'infliger un 🗡 supplémentaire, vous pouvez retrancher 1 au jet de défense de votre ennemi.

Coup de grâce

⚡ : 130 / 145 / 195 | 🗡 : 70 / 80 / 105

Si vous effectuez une attaque de 🗡 contre un ennemi **étourdi** ou **renversé**, celui-ci n'a pas de jet de défense.

🗡 Asticotage

Condition : **Escrime**

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Ignorez la pénalité de 1 au jet lorsque vous effectuez une attaque consécutive (cf. Modes d'attaque, Livret I, p. 21).

Officier de pont Traversee

⚡ : 130 / 145 / 195 | 🗡 : 70 / 80 / 105

Lorsque vous effectuez l'action **Branle-bas de combat** pendant un abordage, vous pouvez, en plus d'ajouter votre valeur de 🗡 ou de 🗡 au jet d'un 🗡, lancer un dé supplémentaire et infliger un 🗡 à un GAE en cas de 🗡 (avec un résultat de 5 ou 6).



Opportunisme

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Si un ennemi traverse une case adjacente à la vôtre sans s'arrêter pour vous attaquer, vous pouvez dépenser un 🗡 pour lui infliger automatiquement autant de 🗡 qu'indiqué par votre arme de 🗡. Si vous êtes équipé d'une arme de 🗡, vous pouvez infliger autant de 🗡 qu'indiqué par votre arme uniquement si vous avez la compétence **Tir à bout portant** ou que votre arme de 🗡 indique que vous pouvez attaquer un ennemi adjacent. Si vous utilisez une arme à feu, elle est alors déchargée.

🗡 Parade en croix

Synergie : Si vous avez appris **Ambidextrie**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Ajoutez un dé à votre jet de défense de 🗡 si vous avez une arme de 🗡 dans chaque main.

Redoublement

Synergie : si vous avez appris **Escrime**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 70 / 85 / 105 | 🗡 : 50 / 60 / 75

Si, en attaquant à l'épée, vous obtenez au moins un critique non contré, vous pouvez, en plus du 🗡 supplémentaire, occuper la case de votre ennemi et le déplacer sur une case vide ou Gouffre adjacente dans la direction de votre déplacement. Si aucune case vide ou Gouffre n'est disponible, l'ennemi est **renversé**.

Moulinet

Condition : **Double fente**

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

Si vous portez une arme de 🗡 dans chaque main, vous pouvez effectuer une unique attaque de 🗡, en retirant un dé, contre tous les ennemis adjacents. Chaque ennemi se défend séparément contre cette attaque.

🗡 Double fente

Condition : **Ambidextrie**

⚡ : 130 / 145 / 195 | 🗡 : 70 / 80 / 105

Une fois par tour, si vous portez une arme de 🗡 dans chaque main, vous pouvez effectuer une attaque de 🗡 en dépensant 3 ⚡. Chaque 🗡 inflige, en même temps, les dégâts des deux armes équipées.

🗡 Fente précise

⚡ : 70 / 85 / 105 | 🗡 : 50 / 60 / 75

Au cours de n'importe quelle phase, vous pouvez relancer un dé de votre jet de 🗡 et garder le second résultat.

Adresse incomparable

Condition : **Escrime**

Synergie : si vous avez appris **Redoublement**, reprenez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 100 / 115 / 150 | 🗡 : 60 / 70 / 90

À chaque fois que vous obtenez un 🗡 à un jet de 🗡, vous pouvez vous déplacer sur une case vide adjacente à votre ennemi. Ce déplacement vous permet de vous **désengager** d'autres ennemis sans aucune conséquence.

De plus, vous ne pouvez être **renversé**, sauf si vous le souhaitez.



Jérôme Feuillet

Compétences de Docte

C'est Jérôme Feuillet qui vous apprendra les compétences de Docte à la chapelle.

Analyse précise

Condition : **Escrime**

Synergie : si vous avez appris **Perspicacité**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Vous pouvez dépenser 1 ⚡ pour effectuer un jet de ⚡ 5. Si ✓, vous pouvez annuler, jusqu'à la fin de votre tour, l'une des compétences spéciales d'un ennemi dans votre LdV. Cette compétence ne peut pas annuler une compétence qui indique **Ignorez X**.

Bon sens

Condition : 4 en ⚡

⚡ : 100 / 115 / 150 | ⚡ : 60 / 70 / 90

Le coût de toutes les compétences est réduit de 15 ⚡ et de 10 ⚡.

Matelot Traversée

Condition : 3 en ✓

Synergie : si vous avez appris **Redoublement**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Ajoutez un dé à tout jet que vous effectuez au grément, y compris le jet de vitesse.

Charpentier Traversée

Condition : 3 en ⚡

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Ajoutez 1 à votre jet lorsque vous réparez un impact sur le pont principal.

Cartographe Traversée

Condition : 3 en ⚡

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Ajoutez 1 à vos jets pour l'action Cartographe.

Commandement

⚡ : 100 / 115 / 150 | ⚡ : 60 / 70 / 90

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 ⚡ pour effectuer un jet de ⚡ 5. Si ✓, vous pouvez accorder une action supplémentaire à un **allié** que vous contrôlez.

Contremaître Traversée

Condition : **ne pas être Capitaine** au moment d'apprendre cette compétence

⚡ : 70 / 85 / 105 | ⚡ : 50 / 60 / 75

Vous commencez toujours la phase de traversée avec 1 ⚡ supplémentaire.

Durant la phase de port, vous pouvez effectuer les actions normalement réservées au Capitaine (sauf récupérer le salaire supplémentaire) tant que le Capitaine vous y autorise. Si vous effectuez une action propre au Capitaine, vous gagnez 1 ⚡. Augmentez votre salaire de 10 ⚡.

Si vous devenez Capitaine, cette compétence ne fait plus effet. Il ne peut y avoir qu'un seul personnage en jeu avec cette compétence.

Guérison

Condition : 4 en ⚡

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 ⚡ pour soigner un de vos ⚡, ou celui d'un personnage adjacent, s'il est d'accord. Lorsque vous soignez un ⚡ d'un autre personnage, gagnez 1 ⚡. Le personnage concerné perd, si possible, 1 ⚡.

Exploration

Condition : 3 en ⚡

Synergie : si vous avez appris **Perspicacité**, retranchez 10 ⚡ du coût de cette compétence.

⚡ : 130 / 145 / 195 | ⚡ : 70 / 80 / 105

Lorsque vous explorez, vous pouvez piocher un marqueur Exploration supplémentaire. Choisissez celui que vous placez et mélangez l'autre à la pile correspondante. De plus, à chaque fois que vous découvrez une tuile, vous gagnez 1 ⚡.

Jugeote

Condition : 3 en ⚡

⚡ : 100 / 115 / 150 | ⚡ : 60 / 70 / 90

Résolvez à votre avantage les jets de confrontation ⚡ tant que vous obtenez au moins un ✓ au jet. Vous pouvez également dépenser 1 ⚡ après avoir effectué un jet d'⚡ pour ajouter 1 à ce jet.

Maîtrise des poisons

⚡ : 100 / 115 / 150 | ⚡ : 60 / 70 / 90

Au début de l'aventure, choisissez une arme de ⚡ de votre équipement. Elle est considérée comme **empoisonnée** et cause 1 ⚡ supplémentaire. Vous pouvez en outre ignorer l'état **Empoisonné** en dépensant 2 ⚡.

Médecin Traversée

Condition : Guérison

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🎯 : 70 / 80 / 105

Ajoutez 1 à votre jet pour Soigner un 🚫 incapacité ou un personnage 🛡️.

Météorologue Traversée

Condition : 4 en 🎯

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🎯 : 60 / 70 / 90

Une fois par jour de traversée, vous pouvez ignorer une carte 🎯 et la résoudre au tour suivant au lieu de piocher une autre carte Événement. Vous gagnez alors 1 🎯.

Musicien Traversée

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🎯 : 70 / 80 / 105

Une fois par jour de traversée et en tant qu'unique action de votre tour, effectuez un jet de 🎲 5.

- Si 🟢, votre interprétation remplit l'équipage d'allégresse. Augmentez de 1 le 🎯 et ajoutez 1 à vos 🎯 pour chaque point au-delà de la difficulté du jet.
- Si 🟡, votre interprétation laisse à désirer. L'équipage est en rogne : diminuez le 🎯 de 1 et perdez 1 🎯.

Perspicacité

Condition : 3 en 🎯

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🎯 : 50 / 60 / 75

Lorsque vous réussissez une action Rechercher, piochez 2 cartes Recherche au lieu de 1. Choisissez-en une et défaussez l'autre.

Tactique

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🎯 : 50 / 60 / 75

À la fin du tour d'événements, vous pouvez dépenser 1 🎯. Effectuez alors un jet de confrontation 🎯 contre le joueur qui a l'initiative. Si 🟢, vous gagnez 1 🎯 et vous avez l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Timonier Traversée

Condition : 3 en 🎯

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🎯 : 70 / 80 / 105

Ajoutez un dé à tout jet que vous effectuez à la barre, y compris le jet de vitesse.



Marie Laveau

Compétences d'Occultiste

Seuls les pirates appartenant à la classe Occultiste (cf. fiche Personnage) peuvent apprendre ces compétences. C'est pourquoi elles ont un prix unique et non, comme les autres, trois prix différents. C'est Marie Laveau qui vous apprendra les compétences d'Occultiste à la chapelle.

Fléau

🎲 : 100 | 🎯 : 60

Au début d'une aventure, vous pouvez choisir une arme de 🎯 de votre équipement et la bénir. Cette arme inflige un 🎯 supplémentaire jusqu'à la fin de l'aventure.

Bénédiction

🎲 : 130 | 🎯 : 70

Lorsque vous effectuez l'action Reprendre son souffle, vous pouvez effectuer un jet d'🎯 5. Si 🟢, le 🎯 n'avance pas. Sinon, il avance d'une case, comme d'habitude.

Devin Traversée

🎲 : 130 | 🎯 : 70

Une fois par tour de jeu, vous pouvez relancer l'un de vos jets et garder le second résultat.

Conjuration

🎲 : 100 | 🎯 : 60

Ajoutez 1 à votre 🎯 ou 🎯 lorsque vous attaquez un ennemi surnaturel.

Art de guérir

🎲 : 100 | 🎯 : 60

Lorsque vous utilisez une carte Décoction, vous pouvez effectuer un jet d'🎯 5. Si 🟢, vous pourrez réutiliser la Décoction une seule et unique fois. Placez 1 🎯 sur la carte comme marqueur à sa première utilisation.

Piété

🎲 : 130 | 🎯 : 70

Lorsque vous lancez un sortilège qui requiert un jet de dés, ajoutez 1 à ce jet.

Maître des vents Traversée

☀ : 130 | 🏠 : 70

Ajoutez un dé aux jets de vitesse, même si vous n'êtes pas sur le gréement ou à la barre. Si 🟢, vous gagnez 1 🏠.

Être élu

☀ : 130 | 🏠 : 70

Vous obtenez un 🏠 supplémentaire permanent.

Amulette Traversée

☀ : 100 | 🏠 : 60

Petit totem en bois ou gri-gri, la bénédiction sur ton amulette te protégera du mauvais œil. Une fois par jour de traversée, vous pouvez défausser une carte Traversée que vous venez de piocher.

Magie des totems

Condition : compétence de départ uniquement

Vous disposez de 4 totems et de 4 sortilèges de totem pour faire de la magie. Au début d'une aventure, vous devez choisir quel totem vous équipez. Vous pourrez en changer pendant vos tours de jeu.

Lorsque vous avez équipé un totem, les valeurs de sa carte remplacent celles de votre fiche Personnage. En outre, vous ne pouvez utiliser que le sortilège du totem équipé.

Certains sortilèges de totem nécessitent de s'acquitter d'un coût en ⚡. Le sortilège de totem **La traque du loup** ne coûte pas de ⚡.

Vous pouvez changer de totem en payant les ⚡ indiqués par sa carte et en appliquant immédiatement ses effets. Le totem défaussé est placé sur la case de recharge du plateau Magie comme s'il s'agissait d'un sort. Vous ne pourrez pas le réutiliser tant qu'il ne sera pas rechargé.

Magie des totems II

Condition : Magie des totems

☀ : 100 | 🏠 : 60

Vous pouvez utiliser jusqu'à deux totems en même temps. Au début de chaque tour d'événements, vous devez décider si vous gardez les deux totems actifs ou si vous cessez d'utiliser les deux. Dans les deux cas, vous devez dépenser un 🏠. Si vous n'avez plus de 🏠, effectuez un jet de 🎲 4. En cas d'échec, vous subissez 1 🏠.

Purification Traversée

☀ : 130 | 🏠 : 70

Une fois par phase de traversée, vous pouvez effectuer un jet d'🎲 5. Si 🟢, un personnage maudit de votre choix perd cet état et vous gagnez 3 🏠.

Saisissement

☀ : 70 | 🏠 : 50

Lorsque vous subissez une attaque de 🐉, vous pouvez obliger l'ennemi à relancer un dé.

Transe

☀ : 130 | 🏠 : 70

Si vous vous trouvez sur une tuile sans ennemi et que vous passez votre tour sans dépenser aucun ⚡, vous pouvez avancer les sorts et totems de votre choix sur la case 1 du plateau Magie.

Magie vaudou

Condition : compétence de départ uniquement

Au début de chaque aventure, vous pouvez choisir 4 cartes Vaudou de niveau 1 et les utiliser conformément à leur description.

Certaines cartes Vaudou nécessitent de s'acquitter d'un coût en ⚡.

Une fois la carte Vaudou utilisée, placez-la sur la piste de recharge du plateau Magie pour que le sortilège puisse redevenir utilisable.

Magie vaudou II

Condition : Vaudou

☀ : 100 | 🏠 : 60

Vous pouvez ajouter les cartes Vaudou de niveau 2 à votre pile et choisir jusqu'à 5 cartes par aventure.

**Gerrit Jensen****Compétences de Brute**

C'est Gerrit Jensen qui vous apprendra les compétences de Brute à la taverne.

Abordage par les sabords Traversée

☀ : 70 / 85 / 105 | 🏠 : 50 / 60 / 75

Pendant un abordage, vous pouvez sauter sur le navire ennemi depuis le pont-batterie en effectuant un jet d'🎲 4. Les pirates qui ont appris cette compétence effectuent leur jet pour sauter avant les pirates qui se trouvent sur le bastingage.

Harponneur Traversée

☀ : 100 / 115 / 150 | 🏠 : 60 / 70 / 90

Une fois par jour de traversée, pendant les préparatifs et si le personnage se trouve sur le pont principal, vous pouvez effectuer un jet de 🎲 5 pour pêcher. Si 🟢, vous gagnez 1 🏠 et obtenez un marqueur Provisions.

Ajoutez également un dé lorsque vous affrontez un ennemi bestial. Placez votre figurine sur le pont-batterie ou sur le bastingage.


Placage



Synergie : si vous avez appris **Lutte**, retranchez 10 ☀ du coût de cette compétence.



☀ : 70 / 85 / 105 | 🏠 : 50 / 60 / 75

Si vous obtenez un critique non contré en attaquant avec une arme de 🐉 ou à mains nues, votre ennemi est renversé.



Balayage

Condition : 4 en 

 : 130 / 145 / 195 |  : 70 / 80 / 105


Une fois par tour, si vous portez une arme de  à deux mains, effectuez une seule attaque de  contre tous les ennemis adjacents. Chaque ennemi se défend séparément.



Présence écrasante



 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75

Au début du tour des ennemis, vous pouvez devenir leur cible par défaut, même si vous n'êtes pas le personnage le plus proche d'eux. Si plusieurs personnages souhaitent utiliser cette compétence, le seul joueur à pouvoir le faire sera le dernier à avoir joué au cours du tour des personnages.

Charge


Condition : 3 en 

 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90


Si vous **courez**, vous pouvez effectuer une unique attaque de  sans dépenser de .



Énergie





 : 130 / 145 / 195 |  : 70 / 80 / 105

Vous obtenez un  supplémentaire permanent.


Robustesse



Condition : 3 en 



 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90


Résolvez à votre avantage les jets de confrontation  tant que vous obtenez au moins un  au jet. Vous pouvez également dépenser 1  après avoir effectué un jet de  pour ajouter 1 à ce jet.

Imparable

Synergie : si vous avez appris **Lutte**, reprenez 10  du coût de cette compétence.



 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75

Vous pouvez **bousculer** un ennemi adjacent en dépensant 1  et en réussissant un jet de confrontation  contre cet ennemi.


Si , déplacez l'ennemi à une case de distance de votre position de départ, dans la direction de votre choix.



Projectile improvisé




 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75

Vous trouvez toujours quelque chose à lancer à la tête de votre adversaire. Si vous avez une main libre, on considère que vous avez toujours à disposition une arme de jet avec les statistiques suivantes :


Dégâts : 1 | Portée :  | Critique facultatif : ennemi étourdi



Infatigable


 : 130 / 145 / 195 |  : 70 / 80 / 105

Si vous effectuez l'action **Reprendre son souffle**, vous pouvez effectuer un jet de  5. Si , le  n'avance pas. Sinon, il avance d'une case, comme d'habitude.


Lancer



Condition : 3 en 


 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75

Une fois par tour, avant d'attaquer avec une arme de jet, vous pouvez effectuer une action **Changer d'équipement** sans coût en  pour vous équiper d'une autre arme.


Lutte





Condition : 4 en 

 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75


Vos attaques à mains nues infligent 1  en plus d'**étourdir**. Vous pouvez lancer 2 dés lorsque vous vous défendez à mains nues.



Piétinement


 : 70 / 85 / 105 |  : 50 / 60 / 75

Vous pouvez traverser la case d'un ennemi **renversé** pour 2 . Vous pouvez alors infliger un  à cet ennemi pour chaque  à un jet de confrontation .


Résistance



Condition : 3 en 

 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90

Vous ne perdez pas de  si vous êtes **blessé** (cf. Livret I, p. 30).



Instinct de survie


Condition : 3 en 

 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90


Vous pouvez soigner un  en passant un tour complet.



Rancune



 : 100 / 115 / 150 |  : 60 / 70 / 90

Au début de votre tour, choisissez un ennemi qui vous a blessé au tour précédent et dépensez un . Jusqu'à la fin de votre tour, ajoutez 1 à tous vos jets contre cet ennemi.

Vigueur

Condition : 4 en 

 : 130 / 145 / 195 |  : 70 / 80 / 105

Toutes vos armes de  équipées infligent un  supplémentaire.



Grace Jennings :

Compétences d'As de la gâchette

C'est Grace Jennings qui vous apprendra les compétences d'As de la gâchette sur les quais.

Gros calibre

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🗡️ : 60 / 70 / 90

Vous connaissez un armurier qui vous fournit en balles de calibre supérieur à la moyenne. Au début d'une aventure, choisissez les armes à feu à une ou deux mains. Les armes équipées du type que vous avez choisi infligent un 🎯 supplémentaire.

Maître-canonnier Traversez

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🗡️ : 70 / 80 / 105

Ajoutez un dé à tout jet effectué avec un pierrier, un mortier ou depuis le pont-batterie, y compris les jets de puissance de feu.

Tir de précision

Condition : 3 en 🎯

Synergie : si vous avez appris Visée, retranchez 10 🎲 du coût de cette compétence.

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🗡️ : 50 / 60 / 75

Lorsque vous tirez à travers un autre personnage, ne retirez aucun dé à votre jet de 🎯.

Maître-artilleur Traversez

Condition : Maître-canonnier et ne pas être Capitaine

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🗡️ : 50 / 60 / 75

Une fois que le Capitaine a choisi son poste, vous pouvez immédiatement vous placer sur le pont-batterie. Si le Capitaine souhaite vous déplacer, il devra retrancher 2 du moral au lieu du 1 habituel. Augmentez votre salaire de 5 🎲. Si vous devenez Capitaine, cette compétence ne fait plus effet.

Il ne peut y avoir qu'un seul personnage avec cette compétence.

Rapidité de l'éclair

Condition : 🎯 3

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🗡️ : 50 / 60 / 75

Une fois par tour, vous pouvez effectuer une action **Changer d'équipement** sans coût en 🎲 pour équiper une arme à feu.

Tirez les premiers

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🗡️ : 60 / 70 / 90

Si vous n'êtes adjacent à aucun ennemi et qu'un ennemi entre dans la tuile où la pièce où vous vous trouvez, vous pouvez, pour un seul 🎲, effectuer immédiatement une attaque de 🎯.

Tir à bout portant

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🗡️ : 50 / 60 / 75

Vous pouvez effectuer une attaque de 🎯 avec une arme à distance qui n'est pas une arme de jet contre un ennemi adjacent. Retirez un dé de votre jet.

Tir en mouvement

Condition : 🎯 3

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🗡️ : 60 / 70 / 90

Lorsque vous **courez**, vous pouvez effectuer une unique attaque de 🎯 sans coût en 🎲.

Munition incapacitante

Synergie : si vous avez appris Visée, retranchez 10 🎲 du coût de cette compétence.

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🗡️ : 60 / 70 / 90

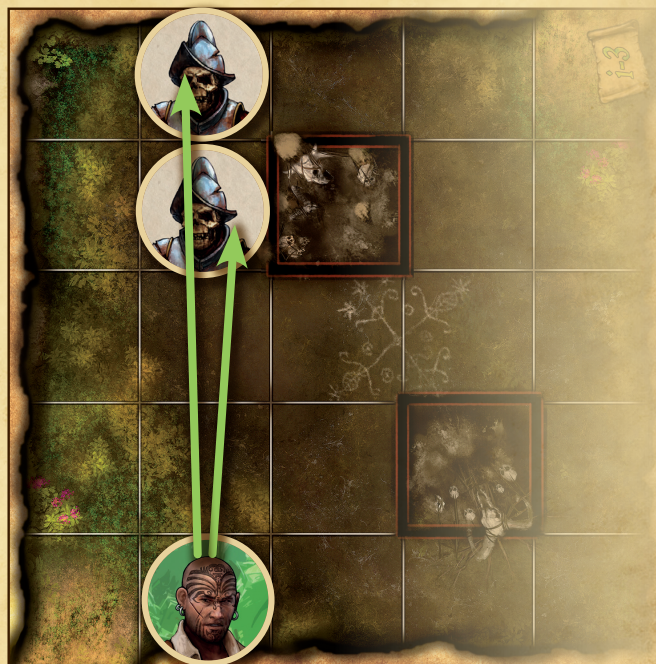
Si vous obtenez un critique en attaque à distance avec une arme à feu ou une arme de jet, votre ennemi est renversé.

Munition perforante

Condition : Gros calibre

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🗡️ : 50 / 60 / 75

Si, en traçant votre LdV vers votre cible, celle-ci traverse un autre ennemi (c'est-à-dire si les ennemis sont alignés) et qu'ils sont tous les deux à portée, vous pouvez tenter de les toucher tous les deux avec un seul tir. Si vous obtenez un critique avec une arme à feu chargée d'une balle de gros calibre, votre tir inflige, en plus des dégâts normalement infligés à la cible, un 🎯 au deuxième ennemi dans l'alignement.



Tirs synchronisés

Condition : Visée :

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🏠 : 70 / 80 / 105

Si vous êtes équipé de deux armes de 🎯 chargées, vous pouvez effectuer une attaque de 🎯 double pour 3 🎲, en lançant un dé de moins. Si 🟢, additionnez et infligez les dégâts de vos deux armes pour chaque 🟢. Dans tous les cas, considérez que vous avez tiré avec les deux armes.

Œil de faucon

Condition : 4 en 🎯

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🏠 : 60 / 70 / 90

Une fois par tour, vous pouvez choisir un ennemi dissimulé dans votre LdV et effectuer un jet de 🎯 5. Si 🟢, vous pouvez ignorer l'état dissimulé de votre cible jusqu'au prochain tour.

🎯 Visée

Condition : 3 en 🎯

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🏠 : 60 / 70 / 90

Au cours de n'importe quelle phase, vous pouvez relancer un dé de votre jet de 🎯 et garder le second résultat.

🎯 Tir à la cible

Condition : Visée :

🎲 : 100 / 115 / 150 | 🏠 : 60 / 70 / 90

Pour 1 🎲 supplémentaire lors d'une attaque de 🎯, vous pouvez ajouter 1 à votre jet.

Recharge rapide

🎲 : 70 / 85 / 105 | 🏠 : 50 / 60 / 75

Recharger vos armes à feu ne coûte que 2 🎲.

Guetteur Traversee

Condition : 3 en 🎯

🎲 : 130 / 145 / 195 | 🏠 : 70 / 80 / 105

Ajoutez un dé à tout jet effectué depuis le nid-de-pie. Vous pouvez également avancer ou reculer un ennemi marin d'une case et révéler les marqueurs Objectif situés une case plus loin.



RÉSUMÉ

Déroulement de la phase de port

Phase préliminaire

- ◆ **Marché** : préparez le marché des pirates, du Capitaine et le marché noir.
- ◆ **Rumeurs et missions** : vérifiez si vous avez réussi et obtenez les récompenses ou pénalités correspondantes.
- ◆ **Compensations** : payez la compensation pour blessure permanente (5 🍀 par pirate).
- ◆ **Compagnonnage** : si vous avez retiré votre pirate de la campagne, effectuez la transmission à votre nouveau pirate. Versez la retraite du pirate retiré. Versez également une compensation équivalente au salaire des alliés tombés au combat.
- ◆ **Entretien des alliés** : réalisez les actions propres aux alliés à ce moment-là ou à tout moment avant la fin de la phase.



Tours des pirates

Mouvement et/ou action ou inversement.

- ◆ **Initiative de départ** : le Capitaine, puis les pirates par ordre décroissant de 🗡️.
- ◆ **Initiative des tours suivants** : le pirate ayant le plus grand nombre de 🗡️ disponibles.
- ◆ **Déplacement** : dépensez les 🗡️ indiquées sur chaque chemin.
- ◆ **Événement de lieu** : quand vous terminez votre déplacement sur un lieu, piochez une carte Événement de ce lieu.
- ◆ **Action** : vous pouvez effectuer différentes actions dans chaque lieu en vous acquittant du coût correspondant en 🗡️.
- ◆ **Pirate** 🗡️ : placez-le sur le navire pirate. Il perd 5 🗡️ et 5 🗡️.

Fin de la phase

- ◆ **🗡️ épuisées** : si un pirate a dépensé toutes ses 🗡️, il termine la phase de port.
- ◆ **Sur la terre ferme** : si un pirate n'a pas regagné le navire avant d'épuiser ses 🗡️, il perd 5 🗡️.

ANNEXE I

Remplacement d'ennemis au cours de campagnes

Skull Tales vous emmène à la découverte d'innombrables mers, et tout bon pirate est impatient de se confronter à des défis et à des ennemis dignes de ce nom. Si vous souhaitez intégrer à vos aventures d'autres ennemis de la saga Skull Tales, voici quelques conseils pour élargir le cadre de vos aventures.

Les ennemis, comme les personnages, ont des caractéristiques qui permettent de les classer de différentes manières en fonction de leur nature et de leur comportement. La première caractéristique permet d'identifier la nature de l'ennemi : Humain, Surnaturel, Abomination (marine) ou Créature. La deuxième caractéristique permet d'identifier le schéma de comportement qu'il adoptera face aux personnages, à savoir : Limier, Criminel, Gardien, Harceleur, Sauvage et Soldat.

Enfin, un ennemi est aussi défini par son coefficient de menace (CM), qui détermine sa dangerosité pour les personnages en cas de confrontation.

Pour remplacer un ennemi présent dans une aventure, vous devrez vous conformer, par ordre de priorité, à sa nature, puis à son comportement et enfin à son coefficient de menace.

Si vous remplacez un ennemi par un autre dont les caractéristiques et le CM sont équivalents, le défi sera de même ampleur, mais différent. Si, en revanche, le CM est plus élevé, les risques seront plus grands et le défi, de taille. À l'inverse, un CM moindre facilitera la tâche des personnages.

Si le comportement ne concorde pas, il est possible que l'ennemi ne s'adapte pas tout à fait au cadre de l'aventure. Si c'est sa nature qui ne concorde pas, le risque est de créer un décalage entre l'ennemi et le scénario de la campagne, qui est susceptible de nuire à l'immersion des joueurs. C'est pourquoi il est recommandé de toujours suivre l'ordre de priorité indiqué plus haut lorsque vous remplacez des ennemis.

Vous ne pouvez remplacer que des ennemis indiqués par le tableau de l'aventure correspondante ou des Ennemis perdus. Les ennemis liés aux tuiles Objectif ou aux épisodes narratifs (EN) de l'aventure doivent être ceux indiqués par le livret de campagne.

Ennemi	Nature	Comportement	CM
Tunique rouge	Humain	Soldat	1
Officier	Humain	Soldat	2
Cannibale	Humain	Sauvage	2
Chasseur de primes*	Humain	Criminel, Soldat	2
Flibustier*	Humain	Criminel	2
Amazone*	Humain	Sauvage	3
Squelette	Surnaturel	Harceleur	1
Damné	Surnaturel	Sauvage	2
Momie	Surnaturel	Gardien	5
Noyé*	Surnaturel	Harceleur	1
Fantôme*	Surnaturel	Limier	2
Chapedombre	Abomination	Limier	3
Percebottes	Abomination	Harceleur	3
Sombrepince	Abomination	Gardien	5
Sirène*	Abomination	Sauvage, Gardien	2
Étrangleur*	Abomination	Harceleur	3
Tisseuse d'Anansi*	Créature	Gardien, Limier	5

* Extension *Légendes des Caraïbes*

ANNEXE II Mode Amiral et mode Mousse

Il n'existe pas deux pirates identiques, encore moins deux équipages. Ce qui n'est jamais arrivé à un équipage durant une traversée entière peut être l'odyssée d'un autre. Les modifications qui suivent sont conçues pour moduler la difficulté du jeu en proposant différentes règles qui faciliteront (**mode Mousse**) ou compliqueront (**mode Amiral**) vos parties. Chaque modification propose différentes règles qui viennent transformer certains aspects de diverses phases du jeu. L'équipage peut décider collectivement des modifications à appliquer, tout ou partie d'entre elles.

Chaque modification est associée à une valeur en prestige, négative en **mode Mousse** et positive en **mode Amiral**. Cette valeur est ajoutée ou soustraite aux acquis par chaque pirate au cours de la phase correspondante. Par exemple, si les pirates ont décidé d'utiliser la modification du **mode Mousse** « ne jamais piocher de carte Événement », ils soustraient la valeur indiquée (2) au total obtenu à la fin de la phase d'aventure. Vous pouvez, si vous le souhaitez, appliquer simultanément des modifications des deux modes.

Mode Mousse

Eh bien, moussaillons ? On n'arrive pas à se frayer un chemin à travers la jungle ? Les insolubles mystères du sextant vous laissent perplexes et perdus en mer des jours et des jours durant ? Vos voyages vous ont apporté plus de cicatrices et de mésaventures que d'or et de gloire ? Suivez les instructions ci-dessous, et bien vite, vous vous retrouverez au boudoir de Madame Claude pour y dépenser votre fortune !

Phase d'aventure

- ◆ Ne piochez jamais de carte Événement : -2 .
- ◆ Ajoutez 1 à tous les jets pour l'action Réanimer : -1 .
- ◆ Si vous devez faire un jet sur le tableau Apparition des ennemis, appliquez toujours le résultat le plus faible sans lancer de dé : -2 .
- ◆ Si un personnage échoue en sautant par-dessus un gouffre, au lieu d'être inconscient, le personnage tombe de l'autre côté et subit 1 : -1 .
- ◆ Les ennemis appliquent toujours les valeurs correspondant à 3 personnages ou moins : -2 .
- ◆ Placez le 2 cases plus haut sur le plateau Aventures que ce qu'indique le chapitre : -1 .
- ◆ En mode solo, vous pouvez utiliser un quatrième allié : -3 .
- ◆ Les ennemis n'ont pas de LdV à travers les autres ennemis : -1 .
- ◆ Ajoutez 1 à la limite de cartes de tous les pirates : -2 .
- ◆ N'appliquez pas la pénalité pour attaques consécutives : -2 .

Phase de port

- ◆ L'entrée au boudoir est gratuite : -2 🟩.
- ◆ Les personnages disposent de 5 UT supplémentaires par phase : -2 🟩.
- ◆ Doublez la quantité de cartes disponibles au marché : -1 🟩.
- ◆ Augmentez le salaire des pirates de 5 🟡 : -2 🟩.
- ◆ Les PJ reçoivent automatiquement leur salaire et le butin de l'équipage à l'arrivée au port : -1 🟩.
- ◆ Les PJ peuvent apprendre toutes les compétences (sauf Occultiste) comme s'ils étaient multiclassés : -2 🟩.
- ◆ Réduisez de 3 les 🟩 nécessaires à l'apprentissage d'une nouvelle compétence dans n'importe quel lieu : -1 🟩.
- ◆ Si vous vous êtes attiré l'antipathie d'un maître et, qu'au cours de cette phase de port, vous vous attirez sa sympathie, celle-ci l'emporte sur l'antipathie : -1 🟩.

Phase de traversée

- ◆ Les ennemis hostiles cessent de se déplacer dès que vous sortez de leur zone d'effet : -1 🟩.
- ◆ Réduisez l'indice de charge du navire de 1 : -2 🟩.
- ◆ N'utilisez que 3 marqueurs Objectif pour chercher l'Île Objectif : -3 🟩.
- ◆ Le Capitaine gagne également des 🟩 pour ses activités à bord : -1 🟩 pour les pirates et -3 🟩 pour le Capitaine.
- ◆ Lancez un dé avant de piocher un événement de traversée. Si le résultat est de 5 ou 6, ne piochez pas : -3 🟩.
- ◆ Lorsque vous effectuez un nettoyage lors des préparatifs, éliminez toute la saleté accumulée : -2 🟩.
- ◆ Si vous utilisez un marqueur Rhum, augmentez le moral de 4 sans lancer de dé : -1 🟩.
- ◆ Les 🟩 ajoutent 1 à tous leurs jets : -2 🟩.
- ◆ Lorsque vous déterminez le type d'île quand vous explorez une île, considérez le résultat 1 comme un 4 : -1 🟩.
- ◆ Les 🟩 peuvent encaisser jusqu'à 3 dégâts : -2 🟩.
- ◆ Lorsque vous piochez un événement de traversée, piochez-en deux à la place. Choisissez-en un et défaussez l'autre : -2 🟩.

Mode Amiral

À moins que vous n'ayez soif d'aventures. Vous avez vaincu tant et tant d'ennemis que votre tableau de chasse en déborde, et vos cales sont pleines à craquer de trésors et de marchandises. Votre nom est craint dans toutes les Caraïbes et vos pairs vous admirent. Mais il vous en faut davantage. Permettez-moi de vous parler de personnages de légende qui ont surmonté des défis impossibles et gravé leur nom dans l'Histoire...

Phase d'aventure

- ◆ Durant la préparation, utilisez uniquement les cartes Événement correspondant aux types de tuiles utilisés pour la partie : +1 🟩.
- ◆ Piochez une carte Événement à chaque tour, y compris si des ennemis sont présents sur votre tuile : +2 🟩.
- ◆ Lorsque vous réanimez un personnage, vous ne pouvez pas obtenir de critique. Si le personnage est maudit, appliquez en plus une pénalité de 1 au jet : +1 🟩.
- ◆ Si vous devez faire un jet sur le tableau Apparition des ennemis, appliquez toujours le résultat le plus élevé sans lancer de dé : +2 🟩.

- ◆ Les critiques des personnages n'infligent PAS +1 🟩. Les effets des armes à critique facultatif ou supplémentaire sont appliqués : +2 🟩.
- ◆ Pour les parties à 3 personnages ou moins, appliquez les valeurs des ennemis pour 4-5 personnages : +2 🟩.
- ◆ Pour les parties avec 4 ou 5 personnages, ajoutez 1 aux points de vie de tous les ennemis : +2 🟩.
- ◆ Les ennemis possèdent tous la compétence Célérité : +2 🟩.
- ◆ Pour chaque dégât subi par un pirate, réduisez ses 🟡 de 1 : +2 🟩.
- ◆ Si vous échouez à un jet avec au moins deux 1, quel fiasco! Lancez un dé et consultez le résultat dans le tableau de fiascos ci-dessous : +2 🟩.

6	Défaussez une carte Équipement ou Objet légendaire au hasard.
5	Choisissez au hasard une carte équipée et placez un marqueur Arme de jet sur une case adjacente : vous avez laissé échapper cet objet.
4	Terminez immédiatement votre tour.
3	Vous êtes renversé.
2	Vous êtes étourdi.
1	Subissez 1 🟩.

Phase de port

- ◆ Chaque personnage dispose de 3 UT de moins au début de la phase : +1 🟩.
- ◆ Le Capitaine doit toujours piocher une carte Mission : +2 🟩.
- ◆ Piochez une carte Événement à chaque fois que vous entrez dans un lieu, même si vous ne faites que le traverser : +1 🟩.
- ◆ Les pirates inconscients perdent le double en temps et en 🟩 : +1 🟩.
- ◆ Ajoutez 5 🟡 au prix de tous les articles personnels de l'île (Rhum, cartes du marché, etc.) : +2 🟩.
- ◆ Ajoutez 20 🟡 au prix de toutes les améliorations du navire : +1 🟩.
- ◆ Chaque pirate accompagné d'un allié doit réussir un jet de confrontation Charisme au début de la phase pour conserver cet allié : +2 🟩.
- ◆ L'entrée au boudoir coûte deux fois plus cher : +1 🟩.
- ◆ Si un pirate se retrouve 🟩, il lance un dé. Si le résultat est pair, il termine sa phase de port : +1 🟩.
- ◆ Au moment de percevoir les salaires, réduisez de 5 le salaire de tous les pirates, de 10 celui du Capitaine et de 20 le butin de l'équipage : +2 🟩.

Phase de traversée

- ◆ Le moral maximum du navire est de 18 : +1 🟩.
- ◆ Réduisez de 1 les capacités des voiles, de la coque et des canons (valeur de départ et valeur maximale) de tous les navires disponibles à l'achat : +2 🟩.
- ◆ Lorsqu'un groupe de marins 🟩 est incapacité, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, ce 🟩 est éliminé : +2 🟩.
- ◆ Lorsque vous explorez une île, retranchez 1 au jet pour déterminer le type d'île : +1 🟩.
- ◆ À moins qu'une mission n'impose autre chose, commencez chaque partie avec le Galion en jeu à l'île Q : +2 🟩.



Skull Tales

 **eclipse**
editorial

zacatrus!

WAH!
studio

