

## Caractéristiques des vaisseaux selon le nombre de mats

mats	Coque	solidité	tonneaux	canons	Grément	manoeuvre	vitesse	Equipage	Pt de struct
0	1	+1	+2	0	0	+5	-3	5/2/1	25
1	2-3	+1	+3	0	1-2	+5	+4	8/2/1	50
2	3-4	+3	+4	+1	3-4	+3	+7	16/5/2	75
3	5-7	+4	+6	+3	4-7	+3	+5	20/10/5	100
4	7-9	+3	+7	+4	7-9	-1	+1	27/13/6	125
5	9-10	+2	+8	+6	8-10	-3	-1	40/20/8	150

## ND pour la recherche

Conditions	ND
À la sortie d'un port	6
Une route commerciale très fréquentée	8
En navigation côtière	10
En navigation hauturière	12
En plein milieu de l'atlantique	14
Perdu	16

## Modificateurs pour la recherche

Compétence utilisée	Conditions	Modificateur à la spécialité
Navigation	De nuit	-2
Commerce	Sur le passage d'un convoi, après une tempête	+2 pour trouver une proie isolée d'un convoi
Milieu Pirate	Une information	de -4 à +4 suivant l'informateur
Cartographie	Sur une route commerciale	+1 à +3

## Modif approche discrete

Conditions	ND
À la sortie d'un port	16
Une route commerciale très fréquentée	14
En navigation cotière	10
En navigation hauturière	8
En plein milieu de l'atlantique	6
Perdu	4

Conditions	Modificateur à la spécialité
De nuit	+2
Connaissance du trafic	+2
Corruption	de -2 à +2 suivant l'interlocuteur

## Modificateurs pour l'intimidation

Conditions	Modificateur à la spécialité
Réputation	faire le total de réputation des capitaines (attaquant - victime), cela peut devenir un bonus ou un malus
Ruse	-6 à +6 suivant la ruse utilisée
infériorité/supériorité numérique	-2/+2

## Les armes

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	FD	Notes
arc	1	1	25	50	6	
canon	30	1	40	360	18	
couleuvrine	15	1	20	40	12	petit canon de pont surtout chargé de mitraille, pour le porter il faut PHY 10
Couteau (lancer aussi)			5	10	2	le cran d'arrêt
épée large					6	l'épée classique de chevalier, très peu utilisé, sauf par l'école d'escrime allemande
fleuret					4	arme longue pointue, annule 2 points de protection
fouet					4	arme exotique nécessite une spé à part
gourdin					4	uniquement des dégats superficiels
hache					6	-1 à l'initiative
hachette			4	8	4	le must pour l'abordage, tout pirate de ce nom se doit d'en posséder une
lance					6	pour les soldats espagnols
mousquet	4	1	20	40	8	le fusil
pistolet	4	1	7	17	8	le pistolet à poudre
poignard			5	10	3	comprend les main-gauches
rapière					5	lame plus large que le fleuret
sabre					5	toutes armes courtes et très larges, courbés ou non
sagaie			15	30	6	pour les autochtones
sarbacane			8	15	3	pour les indiens, spé à part

## Les protections

Cuir souple pas trop pratique pour bouger ni pour nager, peu utilisé: 1

Plastron de conquistador, seulement pour les soldats espagnols, impossible de nager !!: 4, avec le casque: +2

## Les dépenses

ND	train de vie	nourriture	armes	biens
naturel	misère	dans les poubelles	ses poings, un gourdin	guenilles
facile	pauvre	une soupe + de l'eau	un couteau	habits de paysan, bêche, fourche, poule
malaisé	standard	repas dans une taverne + vin	armes courtes, pistolet	outils d'artisan, petit bétail, filet de pêche
difficile	aisé	bon repas avec service	arme longue, fusil	charette, gros bétail, barque à 1 mats
extrême	riche	mets importés d'Europe	épée de tolède, pistolet de duel	2 mats
incroyable	très riche	avec des danseuses	...incrusté de pierres	3 et + mats

## Relations internationales

Jet de dé	Nation concernée	Relations
1	France	Guerre totale, pas de quartier !!
2	Angleterre	Pendant les conflits le commerce continue (aménagements possibles)
3	Espagne	Neutralité (qui n'empêche pas de se foutre sur la gueule de temps en temps)
4	Portugal	Bienveillance, restons amis malgré les coup-bas
5	Hollande	Alliance militaire et commerciale
6	Les autres	La situation changera en cours de partie, retirer deux fois sur la table

Tableau 1: rencontre sur la côte et en pleine mer

1	campement d'agriculteurs, de pêcheurs, de bûcherons, de boucaniers (possibilité de recrutement pour les 2 derniers surtout), quelques vivres, rien de valeur	leurs fusils et leurs couteaux	une grande gueule	hostile: attaque à vue	plage de sable	récifs (abîme la quille)
2	quelques maison en dur, des hommes surtout ou une famille et leurs esclaves	des bêches et des fourches		fourbe: accueille puis trahisse	falaise à pics	banc de sable (échouage)
3	petit village de 2-3 familles	une milice de citoyen	un patriarce	opportuniste, profite mais peuvent changer de vestes	récifs dangereux	mauvais temps
4	village de 6-7 maisons, une jetée en bois, un puit	idem	un chef élu ou choisi	hospitalier: échangent des vivres et le gîte	de la jungle, de la végétation	mer d'algues
5	village avec un commerce	quelques soldats entraînés	un maire	membre des Frères de la	petits rochers et plage	chapelet de petites îles

				Côte		
6	un petit port de pêche	une garnison voir une plate-forme avec quelques canons			barrière de corail	vents favorables
7	un village autochtone		une sorcière		crique	des requins
8	une plantation, quelques hommes armés	une milice, voir un canon	le colon		haut-fond, banc de sable	une épave
9	un gros village avec une jetée en pierre	une tour, deux tours avec une chaîne en travers, des navires armés devant l'entrée, d'autres qui patrouillent	un conseil de bourgeois		plage volcanique (gros cailloux ou galets)	vents défavorables
10	une ville	un fort surplombe l'entrée du port	le gouverneur		lagon (haut-fond de corail)	créatures monstrueuses

Tableau 2: les îles

1	sable	toute plate	rien du tout	des cannibales
2	roche	un peu vallonné	des algues	des ruines d'une ancienne colonie
3	terre cultivable	escarpement	végétation basse (source sur 1-4 sur 1D10)	une épave
4	sable et roche		quelques arbres (une source)	un rocher avec une drôle de forme
5	sable et terre		luxuriantes	des ruines autochtones
6	roche et terre			un village abandonné récemment (peut être à cause d'une maladie !!)
7				des bestioles étranges
8				un lagon
9				une source d'eau douce
10				un trésor !!