

Règles maisons

Un ensemble de règles maisons pour capitaine vaudou, souvent accompagnées d'une explication qui m'a poussé à faire ces règles, visant à vous aider à mieux comprendre l'idée derrière et vous permettre de mieux les incorporer, modifier ou simplement ignorer, pour vos correspondre à votre vision du jeu et du type d'aventures que vous partagez à votre table.

Ces règles vont souvent être présentées par thème.

Beaucoup de ces règles maisons n'ont été testées avec un seul groupe de joueurs et rarement de manière approfondie voire parfois pas du tout (toutes les règles du chapitre V les canons, par exemple). Donc je n'ai que très peu voire aucun retour dessus, elles seront peut être pas aussi pertinentes que je le pense, donc n'hésitez pas à faire des retours et évidemment agrémentez les selon ce que vous pensez être le mieux si l'idée de base vous plaît mais la mise en place de la règle vous déplaît ou manque cruellement d'équilibre.

I les séquelles et médecine

II La navigation

III Réparation navale

IV les canons

V les batailles navales

VI tableaux d'aléatoire

I les séquelles et médecine

la chirurgie

quand un personnage est réduit à 0 pv il faut faire un test de chirurgie uniquement pour le sauver.

A vous de voir, cela permet de donner aux pnjs et pj avec la compétence médecine une aura toute particulière car l'unique chance pour les blessés grave (comme dans la réalité de l'époque) mais en fonction de vos aventures et du groupes de pjs qui la vivent (absence de pj maîtrisant la chirurgie avec des aventures pleine d'action parfois sans forcément d'équipage ou autre avec eux) cela risque de grandement en augmenter le potentiel léthal des aventures...

efficacité des temps de repos

J'ai tendance à faire varier la durée de rétablissement (souffle, soin et santé mentale) en fonction de la qualité du repos durant ces périodes.

Par exemple une tempête en mer empêchera le regain de pv (du fait de la mauvaise qualité du repos, des efforts permanents durant la tempête). Mais quelques jours à faire la fête, avec alcool et nourriture ainsi qu'un bon lit à partager avec femmes (ou hommes) peut faciliter le regain de point de psychique (par exemple à seulement 4 jours au lieu d'une semaine).

De manière générale une nuit de repos fera regagner tous les PS, mais par contre marcher de bon train ou un portant pas mal de poids ne permet pas de regagner de Ps (même après des heures de marche), les joueurs devront choisir entre s'arrêter un petit temps ou continuer d'avancer.

Cela peut permettre de montrer l'influence des éléments extérieurs sur la vie du pj, de bien montrer qu'une tempête en mer est difficile à surmonter, que la nuit à la belle étoile reste moins agréable que celle passée dans un lit confortable après un bon repas... Bref un peu de « chiffrer » la qualité de vie des pjs et peut être pousser les joueurs à chercher à dépenser leur butin pour plus de confort. Comme le ferait certainement les personnages. Car c'était ça la vie de flibustier souvent, risquer sa vie pour vivre comme un prince pendant quelques mois et recommencer jusqu'à avoir rendez vous avec la mort...

I Les séquelles

Les séquelles font parties intégrante de la réalité et de l'imaginaire du flibustier. Perdre un œil, une jambe est chose pas si rare si bien qu'un système de dédommagement est mis en place dans la chasse partie des voyages des flibustiers.

Dans capitaine vaudou ce système est je trouve assez radical : un pj tombe à 0 à cause d'un coup critique : perte direct d'un membre. C'est à la fois très rare comme évènement mais sans chance de rattraper.

Je me suis inspiré du système de pavillon noir pour créer un système où chaque combat où un pj tombe à 0 peut finir avec une séquelle mais où l'aide d'un bon médecin peut en limiter les risques.

Quand un pj tombe à 0 pv lancez 1d6 cela donnera l'emplacement de la possible séquelle et peut permettre au mj de décrire la scène tout en laissant un mystère sur la suite. Pour cela utiliser le tableau du jeu

1 tête, 2 torse, 3-4 bras, 5-6 jambes...

Ensuite le médecin fait son jet normal pour sauver le pj mourant.

s'il réussit le blessé fait maintenant un jet de corps+résistance+mod (un gad peut offrir un bonus, comme une malédiction un malus, -2 si la dernière blessure était un critique ou si le pj a perdu toute sa vie d'un coup, et les DSS du chirurgien ou d'autres modificateurs de votre inspiration). S'il réussit aucun souci le pj s'en sort sans séquelle.

S'il rate il lance 1d6 et on se réfère aux tables suivantes en fonction de la localisation de la blessure faite au moment de la mise hors combat du pj.

Séquelle à la tête

- 1 grosse cicatrice: cicatrice, dents en moins, nez tordus... aucune conséquence mais si le personnage en cumule 2 elles deviennent une vilaine cicatrice
- 2-3 vilaine cicatrice: nez cassé, nombreuses dents éclatées... malus de 1 au jet de séduction et d'étiquette et autre jet pouvant se baser sur une belle gueule (mais peut offrir un bonus ou au moins aucun malus dans le cas d'intimidation, d'inspirer la confiance dans une bande de brute...)
- 4 dure de la feuille: tympan percé, -2 aux jets de perception basés sur l'audition, malus de situation pour les langues étrangères et autres.
- 5 trauma cérébrale: -1 au jet d'esprit en action et perception, sauf si le personnage a beaucoup de temps pour effectuer son action.

- 6 œil en moins: -2 au jet basé sur la perception visuelle (en cas de perte des deux yeux: perso aveugle, y a plus qu'à en faire un autre)

J'avais mis un malus sur un problème vocal ne rendant pas muet le pj (cordes vocales abîmées, langues ou lèvres tranchées) mais comme la communication reste importante pour le joueur comme pj je pense que cela est trop lourd de conséquence. Mais si cela vous inspire...

Séquelle au torse

- grosse cicatrice, aucun malus mais si le perso cumule 2 grosses cicatrices cela devient vilaine cicatrice
- 2-3 vilaine séquelle: -1 sur certains jet de corps+résistance ou corps+actions en fonction de la blessure décrite par le MJ ou pj, évitez de l'appliquer sur les combats mais plutôt par exemple sur le port de chose lourde, faire des acrobaties, déterminer un type de malus à appliquer mais ne les cumulez pas (sauf si le pj les cumule). (bassin cassé, fragilité de la colonne vertébrale, morceaux de pectoraux manquant, balafre sur le dos...)
- 4 tripe percé: -1 de résistance contre poison et infection.
- 5 poumon percé: -1 Point de souffle et -1 au jet de résistance sur les efforts long
- 6 fragilité de la cage thoracique: perte de 1 pv et 1 de souffle

Séquelle aux bras

- 1 grosse cicatrice: des phalanges en moins, une grosse cicatrice, aucun effet mais si 2 cumulés cela devient mains meurtris
- 2-3 mains meurtris: plusieurs doigts en moins, poignet cassé... -1 au test demandant précision de la main concernée (crochetage, faire un nœud, écrire)
- 4 musclé tranché, coude cassé: -1 au jet demandant effort intense ou très long avec les bras (escalade, natation, un long combat (à appliquer après plusieurs tours de combat, bras de fer)
- 5 main tranché: le perso ne peut plus effectuer d'action à deux mains ou subit -2 au jet, il pourra avoir un crochet qui diminuera à -1 certains type de jet
- 6 : bras amputé: -3 au test demandant deux mains

Séquelle aux jambes

- 1 vilaine cicatrice: aucun effet mais si 2 cumulés cela devient pied écrasé, chevillé brisé, genou fragilisé
- 2 pied écrasé, cheville brisée...-1 au jet sur effort long pour les jambes, ralenti légèrement le pj
- 3 genou cassé, muscle déchiré -1 au jet demandant effort intense ou long pour les jambes (course, des sauts natation, danse, combat)
- 4- partie intime endommagée -1 en commandement, séduction et certains jet de social où les gens savent pour cette blessure
- 5 pied coupé :-2 sur les actions demandant équilibre et précision avec les pieds, pjs évidemment ralenti dans ses déplacements
- 6 jambe amputée nombreuses actions plus possible -2 à plein d'autres, pj ralenti.

Comme vous pouvez le constater les risques de séquelle grave sont rares (car le chirurgien va diminuer le jet). Vous pouvez adapter ce tableau à votre guise en fonction de la létalité voulue. L'agrémenter d'autres idées ou effets aux séquelles.

Les malus/bonus évoqués par les séquelles sont vraiment de l'ordre de l'inspiration pour vos parties. Vous pouvez même être cruel et appliquer ce système dès qu'un pj tombe à 1 pv (pas uniquement à 0) (je conseille cependant alors de faire jeter 1d6-1 pour déterminer la séquelle, ainsi aucun risque pour un pj à 1 pv de perdre un membre ou un œil.)

Je n'ai jamais eu de séquelle dans mes parties et ne peut donc en évaluer l'impacte (je n'aurai jamais eu avec les règles normales non plus)

II la navigation

Le jet de navigation

La navigation est une part importante de la vie de nos aventuriers mais aussi un bon outil pour inspirer le sentiment de découverte qui règne alors dans les caraïbes et le nouveau monde bien de légendes, mystères, trésors et autres, attendant d'être dévoilés ou prêts à punir l'imprudent qui tomberait dessus.

De plus la navigation de haute mer à l'époque est basée sur l'estimation (même les instruments permettant à une navigation astrologique (étoile, soleil) possèdent une imprécision qui sur un long voyage peut conduire à de grands écarts. A moins de naviguer le long de côtes connues ou dont les aventuriers ont une carte ils ont peu de chance de vraiment savoir où ils sont. Et cela peut être un moyen agréable de les surprendre en leur faisant arriver sur la mauvaise île par exemple ou simplement donner aux joueurs le sentiment d'une incertitude que doit partager sans doute leur personnage. Attention cela doit servir la partie (l'objectif étant de passer un bon moment)

Pour cela en haute mer durant les voyages je fais en caché les jets de navigation à la place du pilote (en utilisant ses valeurs et celle du navire), j'utilise les règles normales du jeu pour déterminer la position obtenue cependant en cas d'un échec dont la marge est de moins de 4 j'informe les aventuriers qu'ils se savent dériver (donc la position donnée correspond à la vraie position écartée de leur route initiale). Mais si la ME est de 4 ou plus je leur donne une position sur la route (ou proche mais bien moins éloignée que leur vraie position sans leur dire) car avec un tel échec je considère qu'en plus de la dérive et erreur de timonerie les ayant écartés leur route leur point de la journée n'a pas détecté l'écart (les raisons pouvant être à cause d'une position d'estime mal suivie).

Soyons honnête cela provoque rarement des écarts importants et surtout les pjs finiront par réussir un jet et comprendre leur écart c'est pourquoi je conseille surtout de faire cela quand les personnages vont vers une destination dont ils ne connaissent rien, dont déjà la route est dans l'inconnue (faite à partir d'une carte dont ils doutent de la véracité, faite sans carte en suivant des instructions écrites dans une zone non cartographiée...).

Si les pjs retournent vers leur repaire ils finiront forcément par reconnaître les eaux et les îles bien avant d'y arriver.

Je tiens à préciser que je joue sur table virtuelle et je n'ai pas mis en place (ne sachant pas trop comment faire) la règle de création de carte des pjs.

Ils ont de base accès à toutes la zone de jeu sur leur carte donc j'ai cherché un moyen de créer ce sentiment d'inconnu qui peut effectivement exister quand les pjs doivent tracer une route passant dans une zone qu'ils ne connaissent pas.

Les modificateurs de navigation

Pour représenter la difficulté de la navigation j'ai aussi crée mes propres modificateurs que je vous partage

les pjs naviguent dans une zone qu'ils connaissent bien : +1 (cela représente leur faculté à pouvoir bien se repérer mais aussi à profiter des courants, longer la côte au plus près, des vents thermique et autres qu'ils ont finis par bien connaître).

Les instruments qu'ils utilisent sont mauvais (endommagés, imprécis...) :-1. Un test de esprit+perception peut permettre de remarquer l'état des outils. (esprit car cela va demander un esprit critique des résultats, de connaître des calculs et autre et cela reste la carac principal pour les experts en navigations)

à vous de voir si les pjs peuvent les réparer ou simplement ils devront attendre de pouvoir en avoir d'autres (le plus simple), par l'abordage, le vol ou l'achat dans un port.

La journée est marquée par une tempête, -2 (en plus des autres effets de la tempête, cela a plus pour but de marquer la dérive que va provoquer la tempête et la difficulté de faire le point dans de tels conditions) Un grand vent provoque un -1 pour les mêmes raisons (tout en pouvant faire gagner ou perdre une journée de navigation)

Si aucun instrument (pour X raison) -2 voire -3 car ils devront se baser sur la dérive.

Ces bonus sont mis en place car comme dit plus haut mes joueurs ont la carte des caraïbes complètes donc ne peuvent pas naviguer (eux) à l'aveugle. Le bonus de +1 grace à une côte connue ou de -1 voire -2 à cause de la qualité des instruments ou de la météo ne sont sans doute pas nécessaire dans le cas où vous avez pu appliquer la règle de création de carte du jeu et que vos pjs naviguent dans une zone qu'ils connaissent.

Pour les cartes, je ne fais pas de modificateurs sur les jets selon leurs précisions, fiabilité, mais je peux offrir d'autres bonus plus précis.

Une bonne carte des fonds autour d'une île peut offrir un bonus de +1 pour fuir dans les haut fonds (à l'inverse une carte fortement erronée pourrait

conduire nos flibustiers sur des rochers), une bonne carte des courants peut augmenter de 10 % la distance parcourue dans la journée quand les pjs sont dans la région concernée, faciliter ou rendre plus compliquée la recherche de repaires.

Même si vous avez pu appliquer la règle du jeu avec des pjs qui doivent se faire leur propre carte au fur et à mesure je pense que cette règle maison reste intéressante car elle peut pousser les pjs à chercher des bons cartographe.

Pour aider à créer ses propres cartes vous pouvez utiliser la compétence cartographie évidemment. Un jet esprit+perception permet de faire les relevés corrects qui peuvent être donnés à un cartographe pour qu'ils en fassent une carte ou être appliqués sur une carte existante ou faire sa propre carte. corps+perception+cartographie (ou dessin avec -2 au jet) dans ce cas.

Planifier la route et action de voyage.

Pour mettre un peu en avant l'aspect planification d'un voyage, selon des critères propres aux navigants j'ai mis en place cette règle :

Quand les pjs ont le temps (pas avec un départ soudain), les pjs peuvent planifier leur route en se concentrant soit sur les éléments nautiques sur le chemin (dangers, possible abris en cas de tempête, courant...) soit des éléments commerciaux (routes commerciales et chance donc de croiser des navires). Le pj qui fait la route (navigateur ou capitaine) fait un test d'esprit+action+commerce/navigation (selon son critère)+artificiel.

Vous pouvez aussi remplacer navigation par cartographie (après tout il s'agit là avant tout d'étude de cartes donc c'est l'occasion de mettre un peu en avant cette compétence)

Pour chaque DSS (donc une MR de 3 minimum) ils gagnent une action de voyage.

Les actions de voyages sont soit commerciales soit nautiques en fonction de la compétence utilisée.

Chaque jour du voyage après les jets de météo, rencontre, voyage les pjs peuvent décider d'utiliser une action de voyage.

Les actions de voyage commerciale :

- un navire inconnu apparaît sur l'horizon (faire les jets de rencontre aléatoire normalement, cette action peut être fait après une première rencontre. Donc le navire pourra croiser deux autres navires durant la journée).

- améliorer le butin du navire (à déclarer avant d'aborder le navire ennemi et connaître sa cargaison et utilisable qu'une seule fois par cargaison) rajouter +1 au jet déterminant la valeur de la cargaison, libre

à vous de décider si le 6 devient un 7 (donc une cargaison encore plus grosse ou le 6 demeure un 6 et le point a été utilisé pour rien) (mais ca les pjs ne le sauront pas forcément)

Les actions de voyage nautiques :

- abris : en cas de tempête cela permet d'obtenir automatiquement le résultat suivant : 2 Le navire trouve un mouillage sur une côte connue (car ils auront déjà établie ce possible abris durant la planification.) Si les pjs naviguent en eaux inconnues vous pouvez remplacer par : le navire perd une journée à contourner la tempête, s'il est près d'une cote il va s'y réfugier (déplacer le navire en conséquence)

- contourner les haut fonds en cas d'évènement échouage : la perte de PC et de jour est réduit de 1 (vous pouvez si vous le voulez permettre les pjs à dépenser 2 points d'action pour éviter totalement le danger ou considérer qu'un point suffit pour éviter le haut fond

- courants et vents favorables (une seule fois par jour): la distance parcourue sera augmentée de 25 % car les pjs ont pris le temps de prendre en compte leur expérience, rapports diverses leur permettant d'estimer en cette période de l'année comment profiter au mieux des courants et vents les plus fréquents, évidemment un calme plat ou une tempête qui fait perdre des jours annulent cet effet (normalement ils le déclareront après le jet de météo).

Cela n'ajoute pas grand-chose mais permet de diminuer l'aléatoire des voyages qui peut parfois être cruel ou ennuyant. D'expérience j'ai déjà eu des joueurs sur 15 jours qui n'ont croisé aucun navire mais subi une tempête et un échouage. D'autres 2 tempêtes.... Bref le sort s'acharne sur eux et cela peut permettre d'en diminuer un peu l'effet.

Pour l'avoir mis en place sur ma table c'est une chose appréciée par mes joueurs qui se sentent pas les jouets du hasard durant les voyages.

III Réparation navale

Pour ma part je différencie différentes situations de réparation nautique.

Les réparations dans un chantier portuaire.

Je pars sur une base de 1 PC et 1 PV par jour réparés.

Je n'ai aucune grandeur de prix à vous conseiller.

Cependant je vous conseille de ne pas hésiter à faire des variantes dans les chantiers navals que vos héros vont fréquenter. L'un (fort d'une grande main d'œuvre) pourra réparer 3PC, un autre expert en voilerie fait 3 PV tous les deux jours. Un autre plus petit ne peut pas réparer les navires de type trois mats. Un autre sera très cher à cause du manque de matériaux. Un autre pourra même apporter des modifications aux navires....

Bref un moyen je trouve assez efficace pour donner de la personnalité aux chantiers et faire qu'ils peuvent se souvenir d'un ou plusieurs sans avoir à faire jouer la scène où les pjs vont au chantier, discute prix et autres...

réparation en haute mer

Même durée, base de 1 PC et 1 PV par jours (à condition qu'il y a assez de main d'œuvre (je considère 5 pjs ou pnjs pour 1 Pc ou PV) mais un plus gros navire pourrait exiger 10 membres d'équipage pour faire les réparations.

Aucun jet à faire

Cependant afin de garder de l'importance pour les chantiers en mer il n'est possible de réparer que la ligne de PC ou PV entamée. Une ligne de PC ou PV totalement perdue n'est pas re-gagnable (car les travaux demandés pour sont trop complexes pour être fait en mer). De même les réparations diminue la vitesse du voyage de 50 % (voire 100 % si vous le jugez logique).

Si vous avez un pj qui a une compétence charpenterie ou voilerie et aimerait être plus actif avec vous pouvez le permettre de faire un jet corps+action+charpenterie/voilerie+artificiel+malus de l'état du navire (ou remplacer corps par cœur pour un gros navire pour représenter plutôt le côté chef de chantier à gérer une grosse équipe). Chaque DSS obtenu permettre de regagner plus de pv perdus

(ou diminuer le temps des travaux au choix des joueurs).

Un arrêt complet dans un abris peut permettre de donner un bonus de +2 à ce jet (plus simple de travailler sans avoir à subir la houle, le vent et l'état de la mer).

Réparation de fortune en combat

Afin de permettre au rôle de charpentier et maître voilier de se sentir utile en combat je permet des réparations de fortune.

Pour cela le maître artisan à besoin minimum d'une escouade. Quand le navire subit des dégâts il peut tenter de les réparer (sans ralentir le navire, il faut plutôt s'imaginer qu'il va remplacer quelques poulies endommagées ou renforcer le mat ou caler de l'étoupe entre des planches déformées).

Il fait un test corps+action +compétence + artificiel+modificateur (état de santé de la partie à réparer, état de la mer durant la poursuite (-1 en cas de grand vent) nombre d'escouade en plus de la première...). S'il réussit il va alors prendre 3 tours-DSS (minimum 1) à pouvoir réparer 1 de PC ou PV (un échec signifie qu'il passe juste un tour pour rien). Ensuite il devra attendre que le navire reprenne des dégâts dans la coque pour en réparer 1 PC ou dans la mâture pour réparer 1 PV.

De cette manière cela évite que les charpentiers et maîtres voiliers transforment les navire en enfin auto régénérant qui peuvent absorber des centaines de boulets de canon. Ils peuvent apporter un peu de réparation et de durabilité à un navire mais ne compenseront pas de sévère dégâts (et donc ne permettront pas à un sloop de livrer bataille bord à bord aux canons avec une frégate.)

IV Les canons

calibres de canons

La puissance de feu des navires étaient un facteur très important à prendre en compte dans les batailles navales. Pas uniquement en terme de nombre de canon mais aussi leur calibre. La présence de quelques pièces de 24 voire 48 avait de quoi faire beaucoup plus de dégât à un navire avec un épais bordés que 5 fois plus de pièces de 6.

C'est pourquoi j'ai réfléchi à un système assez simple de calibre de canon.

Je pars du principe que dans le jeu de base les navires sont équipés de pièce de 8. J'y ajoute 3 autres calibre, le calibre de 12, 18 et 24.

c'est une décision arbitraire vous pouvez très bien ne pas préciser la taille des calibres mais plutôt de calibre de rang 1 (ceux de base), range 2-3-4. Le vocabulaire de taille de calibre peut cependant apporter une touche d'immersion à vos parties si c'est le genre d'élément qui plait aux joueurs.

Donc un canon de calibre 8 ou de rang 1 est celui du jeu de base, à savoir une portée de 6, et 3 marins nécessaires pour le recharger en un tour.

Un canon de rang 2, ou calibre 12, demande 4 personnes pour être rechargé en un tour mais diminue le malus du à la porté de 1.

Distance	1	2	3	4	5	6
difficulté	+1	0	0	-1	-2	-3

Un canon de rang 3 ou de calibre 18 demande 5 personnes pour être rechargé en un tour (donc un gros total de 6 tours pour une seule personne !

Cependant il fonctionne avec ce tableau

Distance	1	2	3	4	5	6
Difficulté	+1	+1	0	-1	-2	-3

De plus augmentez le BRM de +1 si la bordée tirée bénéficie d'au moins 1 de BRM, (donc ayant tiré 4 canons au minimum)

Un canon de rang 4 ou de calibre 24 demande 6 personnes pour être rechargé en un tour, et 6 tours par deux personnes mais ne peut pas être rechargé par une seule personne (sauf pièce à terre car sinon le canon est trop lourd pour être déplacé sur le pont du navire (il faut rentrer le canon pour ramener la bouche du celui ci qui dépasse du sabord)

De plus uniquement les navires de type flûte, galion, frégate et corvette peuvent en avoir, ainsi que les places fortifiés. Les navires plus petit n'ont pas de bordé assez solide pour résister au recul du canon qui risquerait d'arracher les planches et rouler si y a du roulis.

Distance	1	2	3	4	5	6	7
Difficulté	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4

En plus vous doublez le bonus de BMR à ajouter au jet après réussite pour calculer la MR (une volée de boulet avec une BMR de 3 sera alors une BMR de 6 si ce sont des canons de rang 4, donc automatiquement +1DSS voire +2DSS)

Pour simplifier je considère qu'il faut que tous les canons soient du même calibre/rang ou sinon on prend la valeur la plus faible. Si les pjs veulent augmenter leur puissance de feu il leur faudra alors équiper toute leur bordée (du moins au minimum tout le bâbord ou tribord). Les navires ayant deux bordées sur le même côté (frégate, corvette) peuvent avoir deux bordées de calibre différentes. Pensez dans ce cas juste à bien les différencier au moment des tirs.

Pour rendre les choses aussi plus « nerveuse » les canons de rang 4 ne sont pas en vente, le seul moyen de s'en procurer c'est de les prendre sur l'ennemi (ou peut être grâce à de la corruption). Car il n'y avait aucune fonderie de canon aux caraïbes, donc tous venaient du vieux continent mais ce genre de calibre puissant était bien supervisé, délivré directement aux forts ou armés sur des navires en Europe. (c'est juste un conseil pour donner un aspect redoutable à ces objets rares)

Ainsi comme vous pouvez le constater le système est simple : cela demande juste plus de marin. Donc cela laisse aux joueurs de décider s'ils veulent avoir besoin d'autant de main pour armer leurs canons, et comment ils répartiraient leurs troupes en cas de range éclairci (peu de bordée mais à pleine puissance ou concentrer les survivants sur peu de pièce pour tirer tous les tours...). Cela peut apporter une touche d'ambiance, imaginez la surprise et crainte des pjs en comprenant que le navire qu'ils attaquent à des canons de rang supérieur aux leurs. La rareté des rangs 4 peut en faire un objet précieux.

Si vous pensez que le bonus total du rang 4 est trop fort, limitez le bonus de BRM à un +1

Je n'ai aucun prix à vous donner, n'ayant pas trop réfléchi à cela. Vous pouvez fixer le prix des canons de base et l'augmenter de 100 % pour chaque rang/calibre supérieur. Un canon de rang 4 vaut donc 4 fois plus qu'un rang 1, un rang 3 vaut trois fois plus

qu'un rang 1 et un canon de rang 2 en vaut le double que celui de rang 1.

Vous pouvez faire aussi en doublant le prix du précédant calibre. Dans ce cas un canon de rang 2 vaut 2 fois un canon de rang 1. Un rang 3 vaut 4 fois un rang 1 et un canon de rang 4 vaut 8 fois un rang 1) (je crois que c'est plus proche de la réalité) Vous pouvez faire qu'il est seulement possible de s'en procurer en les prenant sur d'autres navires.

La mitraille

La mitraille était un outil dangereux à courte portée pouvant éclaircir un pont et affaiblir grandement un navire ennemi en réduisant son équipage.

Mais son efficacité se perd vite avec la distance.

Pour représenter cela la portée est réduite à 3 de distance maximum, cependant que la mitraille touche l'équipage (directement ou par jumelage (donc la majorité du temps) je double son bonus de BRM si le tir c'est fait à 1 ou 2 de distance.

Tir spéciaux

Là j'évoque la chose sans proposer de règle car je n'ai pas trop d'idée comment mettre cela en place. C'est permettre au canonnier de réaliser des tirs spéciaux.

Peut être faire un tir avec malus (un peu plus pour la canonnade...), faire qu'il doit obtenir une certaine MR pour réussir ce tir et en cas de réussite mais sans passer la MR nécessaire les dégâts sont réduits de 1. Voir simplement que ces tirs spéciaux se réalisent au moment de critique : en offrant alors le choix soit d'appliquer les dégâts normaux ou d'appliquer un effet à la place des dégâts. Je trouve cette solution la moins intéressante car passive. Il faut juste obtenir un critique, il n'y a pas cette décision (bien qu'elle arrive après) du canonnier de vouloir prendre plus de risque pour faire un effet. (comme briser le gouvernail, frapper l'état major avec de la mitraille... Je pense malheureusement que le plus simple réside dans les descriptions des résultats des jets sans pouvoir apporter d'effet spéciaux au tir.

V Les batailles navales

Un gros morceau de la vie de pirates, les réparations de fortune, les calibres de canon, tout cela nous mène à ce moment, ces règles maisons.

Si les batailles navales sont en réalité très complexes, avec une influence importante de la mer et du vent, du type de gréement des navires et plein de chose Capitaine Vaudou les a résumé simplement à une course poursuite. Ce n'est pas forcément pour me déplaire mais je trouve qu'hormis jeter des dés et espérer faire un bon jet on ne peut pas faire grand-chose d'autre (contrairement aux combats « normaux » où la description de l'action souhaitée par le joueur peut donner des bonus et malus à ses jets, des effets différents à son action...)

J'ai d'abord réfléchi à un système avec damier (permettant surtout d'apporter la notion d'allure du vent et de pouvoir mettre en scène plusieurs navires en combat sans perdre en visibilité) mais je vais proposer ici une idée plus simple ne modifiant pas radicalement le système actuel mais visant à donner un peu d'options aux joueurs durant la poursuite.

Déjà mais c'est très personnel pour limiter les jets de dés je ne fais le jet de météo qu'une fois tous les 2 tours et lorsque les deux navires sont à portées de 3 je ne fais plus qu'un jet pour les deux (jugeant qu'ils sont trop proche pour que l'un puisse souffrir d'un calme plat et l'autre d'une grosse bourrasque... (l'exemple étant dans les deux extrêmes volontairement).

J'utilise ce tableau

ÉVÈNEMENTS ET MODIFICATEURS EN COURS DE POURSUITE

2 Accalmie, -1 au Test.

3 à 6 Risée favorable, +1 au Test.

7 à 8 Vent normal.

9 à 10 Bourrasque, -1 au Test.

11 Grand coup de vent, -2 au Test.

12 Vent très violent -2 au Test et la marge de critique pour ce jet de poursuite durant ce tour passe à 11-12

J'ai retiré le risque de canon détaché car c'est pour moi un évènement qui peut arriver autrement (la météo certes y est pour beaucoup mais je préfère ce type d'évènement en combat naval arriver pour d'autres raisons).

Rien de très changeant pour le moment.

Ensuite le jet normal de poursuite

VM (navire) + Action s + Navigation + Artificiel b + modificateurs.

Mais là au lieu de comparer les jets des participants au combat je les traite à la manière des combats de masse : chaque navire conserve sa MR originelle et obtient donc ainsi un nombre de succès.

Ensuite les navires vont l'un après l'autre utiliser un succès pour faire une action. Puis on recommence jusqu'à ce que tous les succès obtenus durant ce tour est été dépensé.

Si un navire a eu beaucoup plus de succès que les autres, il pourra continuer à agir pendant que les autres seront donc incapable de pouvoir contrer au mieux ses actions.

En cas d'échec critique sur le jet de navigation (double 6) je fais lancer 1d6

- 1 - Des cordages ont claqué, une voile se déchire légèrement, le mat subit trop de tension à cause de la voilure, -1 de PV
- 2 - la coque travaille trop -1 PC. (vous pouvez aussi annoncer que le navire fait de l'eau si le navire obtient à nouveau ce PC, il faudra alors envoyer du monde pomper.
- 3 - Départ au lofe ou mauvais vague sur le travers : -1 au prochain jet de navigation
- 4 -2 homme à la mer (grosse vague qui balaie le pont, mouvement soudain d'une vergue qui fait chuter les gabiers, gite trop forte et soudaine qui fait basculer des matelots par dessus bord). Corps+Action+artificiel+mod de météo (sauf calme plat) pour tenter de les ramener à bord grâce à des cordages. En cas d'échec ils meurent noyés rapidement.
- 5- Voile déchirée, -2 pts-voile. (pour ajouter pour plus de tension et de vie sur le navire au moment du drame vous pouvez demander un jet de cœur+résistance+navigation de la part du second ou du bosco en cas d'échec 1 marin meurt (se trouvant au mauvais endroit au mauvais moment, fauché par un cordage qui casse, déséquilibré sur la vergue alors qu'elle s'oriente soudainement différemment, emporté par l'écoute qu'il tentait de raidir...)
- 6- Canon détaché. Test Corps+Action+Artillerie+ Artificiel- 2. Échec : -1 canon et - 2 pts-coque.
-

Je n'ai pas testé vraiment cette idée (jamais mes joueurs n'ont fait de double 6 en poursuite). L'idée est d'éviter le jet de météo qui endommage directement le navire tout en augmentant les chances que cela puisse arriver avec le Vent Violent. Si vous voulez ajouter de l'action sur le navire (en

rallongeant la poursuite) vous pouvez aussi faire qu'en cas de Grand coup de vent ou vent très violent il faut alors rapidement réduire la voilure : demander un jet de cœur+action+navigation à un pj (préférée le joueur du bosco ou du second capitaine, cela leur permet de faire des jets en poursuite (le canonier à ses canons, le pilote la navigation, le capitaine peut les remplacer) en cas d'échec -1 PV.

Les actions de bataille naval:

Toutes les actions avec un ° ne peuvent être prises qu'une fois, effet (bonus et malus) dure jusqu'au prochain tour. De manière presque générale hormis l'action de déplacement de base toutes les autres ne peuvent être prises qu'une seule fois par tour.

- Se déplacer (réduire ou augmenter la distance de 1. C'est disons l'action de base du jeu)
- ° stabiliser le navire pour la canonnade. Vous tentez de prendre une allure permettant à la fois de pouvoir viser votre cible tout en diminuant les mouvements du navire. Le navire n'avance pas mais vous diminue de deux la distance sur la table de portée de la canonnade de ce tour (la distance maximum de tir reste 6)
- ° chercher le sillon du navire ennemi, le laisser dans votre sillon. Vous naviguez de manière à rester au mieux dans les angles morts des canons ennemis. Aucun déplacement avec cette action. Vous ne pourrez pas tirer ce tour ci mais votre ennemi aura -3 à son tir de canonnade ce tour ci.

Cela peut offrir des opportunités pour des petits navires de fuir ou s'approcher d'un ennemi plus puissant mais ce dernier ayant tout de même le droit de tirer, à chance de touché réduite, cela conserve un danger et fuir une frégate.

- ° Virer vent debout : aucun déplacement, vous subissez -2 sur vos tirs de canonnade ce tour ci mais vous pourrez tirer vos bordées bâbord et tribord (sur les gros navires à (deux rangées de canon, cette action demande de dépenser 2 succès.) le navire aura aussi un malus de 1 à son prochain jet de navigation (étant plus dans le sens de la chasse)

Cela peut être trop puissant pour les navires avec 2 rangées de canons, même en coûtant 2 actions, dans ce cas peut être exiger un jet de VM+action+navigation+artificiel-2+mod pour ce genre de navire où virer vent debout est très délicat et difficile. En cas d'échec le navire aura perdu ses

2 actions, ne pourra tirer qu'une de ses bordées (et non les 2) et aura -1 au prochain jet de nav, du fait d'être fasse au vent.

- ° Forcer l'ennemi à remonter au vent: Que ce soit en lofant vous même ou pas vous poussez le navire ennemi à devoir remonter au vent. Deux options que je n'ai jamais pu tester : Les deux navires font un test de VM+perception+navigation+mod (il s'agit d'une manœuvre demandant une grande précision sinon cela peut envoyer le navire dans le lit du vent). Le navire gagnant modifie la distance de 1 et le navire perdant subira -1 au projet jet de navigation.

Pour les gros navires à grément carrées(flutes, galions, frégates) si vous voulez incorporer un peu de réalisme vous pouvez demander le faire jet de navigation+perception+VM avec un malus de 1.

C'est un peu une action de type pari : meilleur gain qu'un simple déplacement mais peut infliger une grosse perte.

- Sur-toiler : Vous mettez plus de voilure que nécessaire, déplacement de 2. Mais au prochain tour la marge d'échec critique du jet de navigation est de 11-12. Cette action peut être refaite une seconde fois maximum au même tour augmentant ainsi la marge d'échec critique à 10-12, de plus les PV perdus par la météo sont augmentés de 1. (*rappelons qu'un échec critique signifie 0 succès automatiquement (avec mes règles sur la météo cette marge d'échec critique s'additionne à celle d'un 12 sur le tableau de météo donc pouvant finir avec une marge de 9 à 12).*)
- Sous-toiler le navire se déplace mais ralenti, -1 au prochain de navigation mais aussi -1 sur le tableau de météo (donc utile quand une tempête se met en place. Les effets se cumulent sur plusieurs usages de sous-toiler au même tour.
- Aller dans les haut fonds : comme dans le jeu de base.

Ce système n'a été testé que durant deux batailles navales. J'ose penser qu'il ne modifie pas en profondeur les batailles navales (reste les mêmes jets à faire) mais permet aux joueurs et au MJ d'être plus actif dans le combat. L'action de déplacement reste la valeur de base, valeur sûre et pouvant être faite autant de fois que possible. Cela rallonge la durée des tours (vu qu'on dépense l'un après l'autre une action). Peut, être trouverez vous aussi d'autres idée. Si vous conservez cette idée de point d'action je conseille cependant de la réserver à des éléments nautiques visant aux déplacements du navire. Si des

pjs veulent lancer de l'huile inflammable sur l'eau pour empêcher l'ennemi de trop s'approcher, le bosco appelle l'équipage à se mettre à couvert, on prépare un volée de mousquet à 1 de distance... N'en faites pas des actions où il faut dépenser des points pour ça ; permettez aux pjs de pouvoir exprimer librement leurs idées et les tester sans utiliser des déplacements du navire, ce qu'ils oseront alors faire plus facilement.

Combat avec plus de deux navires

Tout le système de base pour les batailles navales est plutôt orienté pour des batailles entre deux navires (voire trois, dont deux du même côté).

Voici une petite aide (peut être) pour y voir plus clair en cas de nombreux navires, notamment grâce à l'usage de mon système visant à déterminer le déplacement possible de chaque navire individuellement et non en se basant sur la différence entre le meilleur et les autres. Ce système est difficilement applicable avec plus de deux groupes de navires mais ça peut marcher, vous trouverez une solution j'en suis sûr;

C'est simple quand vous savez qu'il va y avoir plusieurs navires vous n'avez qu'à vous équiper de plusieurs totems (un pour chaque navire) et d'un élément gradué (une simple feuille avec des traits à intervalle même pas forcément régulier fait l'affaire).

Au début du combat déterminer la distance des navires en vous basant sur les règles de bases (s'il s'agit de convoi, de troupe de il est fort probable que les navires soient tous proche les uns des autres voire à une distance de 1 ou 2 max. Placés les totems avec les distances respectives (nombre de trait sur l'élément gradué)

Ensuite c'est simple déplacé les totems en fonction de chacune de leur action (s'éloigner, se rapprocher) sur l'élément gradué. Ainsi vous saurez facilement de combien se trouve le navire des pjs de ses alliés, et ennemis et la position de chacun par rapport aux autres.

Cependant la mer n'étant pas une ligne il se peut qu'un navire puisse se trouver à 0 de distance d'un autre sans forcément être réellement à distance d'abordage (et en provoquer un) en fonction de la mise en scène de votre combat. Le navire dépassé par les pjs peut lui être entrain de tenter d'intercepter un autre navire... et donc ne se dirige pas vraiment vers les pjs.

VI Tableaux d'aléatoire en mer

J'aime beaucoup l'idée d'avoir du hasard dans les voyages, une tempête soudaine, un navire plein d'or ou à l'inverse une chasse maigre après deux semaines... Cependant les voyages peuvent devenir qu'une simple suite de jet de dés sans grande mise en scène (surtout quand il ne se passe rien sur les résultats).

Pour gagner du temps sur ces jets et pouvoir parfois mettre en scène les résultats (ou du moins les anticiper) je me prépare une série de résultat sur 30-60 jours d'avance.

Je lance simplement les dés de météo, de rencontre en mer et d'évènements à bord en avance. Je fais une liste des résultats, en gardant le résultat chiffré sorti des dés et notant à côté le potentiel évènement (car des modificateurs situationnels que je connais pas encore peuvent en modifier l'issue (naviguer près d'une côte, sur une route commercial, en hivers...))

Cela peut me permettre de préparer les combats maritimes (car j'aurai pu déjà déterminer par le hasard le type de navire rencontré, certaines conditions (météo...) ou des évènements comme une contestation de l'équipage (permet de réfléchir à ce qui peut être la source de cette colère et leurs revendications)).

J'ai aussi des tableaux d'évènements différents

La météo : le même que celui du jeu

Tempête durant voyage

VM+action+navigation+artificiel-4+mod. On soustrait 1+DSS en cas de réussite et ajoute les DES en cas d'échec.

1 ou – le navire surmonte la tempête

2/ le navire sera forcé de trouver mouillage le plus proche et y passer les deux jours (si à plus de deux jours de voyage il subit 2 PC et 2 PV)

3/ Le navire perd 3 jours de mer à devoir s'écarter de la route et fuir la tempête

4/ le navire a eu une infiltration d'eau par des bordés fatigués et moins étanches, il perd 2 PC (du à la fragilisation de la coque). Vous pouvez ajouter en rp qu'il a perdu un quart des vivres (sauf eau) et poudre, ou un quart de la cargaison pouvant subir des dégâts à cause de l'eau (genre tissu, coton, nourritures, papier, bois de construction...). (si vous n'avez pas décrit la nature de la description qu'ils ont à bord dite qu'elle est endommagée ca sera un cruel tour du destin)

5/ Le navire finit par s'échouer sur une côte la plus proche, il perd 1d6 de PC et autant de jour à le réparer et le remettre à flot

6/ une tornade frappe le navire qui perd 1d6+3 marins, 6 PC et toute sa voilure.

+7/ le navire coule, lancer 1d6 par dizaine d'hommes, représentant les survivants. et lancer 1d6 pour savoir comment les survivants vont être sauvés, 1 c'est un navire

espagnol qui les sauve 2-3- un navire marchand hollandais/français/ anglais ,-*4 un navire pirate 5-6 une plage déserte

Ainsi les chances de perdre son navire suite à une série de mauvais jet sans que les joueurs puissent vraiment influencer quoi que ce soit est limité, il faut vraiment rater de beaucoup le jet de navigation pour que cela se produise. Et cela aussi permet d'introduire l'idée des soucis de prise d'eau des navires durant le gros temps

Rencontre, évènements, tous les 2 jours.

3 ou moins : échouage

4 à 9 : rien

10 : rencontre improbable: le navire va soit trouver les restes flottant d'une épave, un banc de poisson énorme, des survivants en mer, un marin racontera qu'il a entendu une femme chanter depuis la mer pendant son quart de nuit, on verra un nuage sombre avec une vague forme de serpent...

Bref il s'agit de raconter un petit évènement qui vient rompre avec la banalité de la journée et dont les pjs peuvent décider de se dérouter aider les naufragés, ramasser le reste des épaves, pêcher un peu (et améliorer ainsi le moral et le repas du soir...). Cela être l'occasion aussi de poser une ambiance, les pjs cherchent un redoutable traqueur de pirate et tombe sur une épave avec les restes d'un drapeau noir coincé dans les planches qui flottent... Ils ne sont pas très loin mais l'ennemi sera redoutable.

Utilisez ce résultat pour créer de l'ambiance, surprendre les joueurs et si rien ne vous vient en tête à ce moment traitez le comme un résultat rien.

11 ou + : voile à l'horizon

Je pense que c'est ainsi que c'est voulu mais pour moi les modificateurs

- Longe une côte : -1
- Sur la route des convois : +1
- Sur la route des convois et bonne époque : +2
- Dans le rayon d'action des garde-côtes : +2

ne s'applique pas aux résultats des dés (sinon ca crée un truc illogique: naviguer près d'une côte veut dire +2 des gardes côtes mais aussi -1 donc au final +1.

Je fais ainsi je modifie alors la marge nécessaire pour le résultat : naviguer près d'une côte faut donc passer l'échouage à 4 ou – et la chance de croiser un navire de 9+ sur les résultats. Ainsi naviguer près des cotes et prendre des risques est aussi récompensé par une plus grande chance de capturer un navire.

tableau des évènements

1 : contestation de l'équipage

2 : maladie ou scorbut mettant 1d6 marins hors combat (maladie si l'équipage est parti récemment), dont l'effet se cumule toutes les semaines jusqu'à un remède (pour le scorbut il suffit de faire une escale à terre dans une zone où les marins peuvent manger des fruits (île avec fruit ou un port), la maladie peut être que le médecin de bord saura quoi faire sinon trouver un remède à terre.

3 Dispute entre membres de l'équipage : les marins peuvent tenter de les calmer (punition, autorité, réconcilier...) si vous refaites un 3 durant le même voyage n'hésitez pas à dire que la précédente dispute a fini par éclater en un règlement de compte faisant 1d6-2 blessés (donc potentiellement). Ca peut créer une ambiance, une vie à bord qui pourra aussi rebondir sur la façon dont les pjs gèrent les choses.

4-6 : rien

ou 6 : célébration +1 de moral à l'équipage

Type de navire croisés en mer

J'ai fait un autre tableau, beaucoup plus chargé mais permettant plus de variété. (si vous vous faites un tableau des jets du voyage en avance, les tableaux plus fournis ne font pas perdre de temps sur le rythme de la partie.)

1 ou - :Pirate (il y a sans doute un bokor à bord qui lancera un sort dans l'heure qui suit. Voir la table Sorts lancés par un bokor ennemi ci-contre).

2. marchand côtier ou contrebandier: 1-2- hourque; 3-4 sloop 5-6 cotre. (souvent je vais limiter le cargaison à la valeur de 5 sur le d6), ce genre de navire peut aussi être un allié pour les pjs (contrebandiers, flibustiers à la « retraite »)

3-4: 1-2 marchand, 3 sloop, 4 brigantin, 5- goélette 6 galion.

5. Garde-côtes (de l'île la plus proche). 1-2 sloop; 3 cotre, 4-5 brigantin, 6 goélette,

6 ou+. Vaisseau de ligne européen :

• Type : 1-galion, 2 galion armé pour la guerre; 3 brick; 4-5 corvette ; 6 frégate/vaisseau de ligne.

• Nationalité : 1-3 espagnol ; 4 anglais ; 5 français ; 6 hollandais.

Comme vous pouvez le constater ce tableau donne plus de chance de tomber sur un navire marchand (1 chance sur 2) et vous permet de rapidement déterminer un type de navire (vous pouvez même ajouter des danois de temps en temps (sauf garde côte et)

Nouveaux navires

Vous remarquerez aussi des navires qui ne sont pas dans le jeu : hourque, galion de guerre, flûte de guerre et vaisseau de ligne.

Le vaisseau de ligne est juste la frégate renommée. (et la corvette est renommé frégate car la corvette ne

voit le jour que fin XVII ième siècle donc plus pour nos amis de Nassau que ceux de Port Royal et la Tortue.

J'ai créé deux versions de la flûte et du galion, les deux navires marchands par excellence, pouvant aider à instaurer parfois un peu de tension pour les pjs, le navire qu'ils viennent de se mettre en chasse est-il un marchand ou bien plus lourdement armé ? Il vient vers eux, tente-t-il de les intimider ou a-t-il les moyens de leur donner du canon et résister à l'abordage ?

Par nécessaire aux canons je donne le nombre d'équipage nécessaire pour charger une bordée complète en un tour (de canon de type rang 0, les normaux du jeu)

Hourque

Il s'agit d'un navire peu profond à l'avant assez rond, plutôt pour le commerce côtier et la pêche mais pouvant aider à défendre une rivière, un port (ou permettre de s'y glisser et attaquer).

Équipage : min 6, nécessaire aux canons 15, max 30
VM 5

Tirant d'eau 1

vitesse 80 miles par jour

Point de voile 9 (3 lignes de 3 PV)

Point de coque 9 (3 lignes de 3 PC)

canons 5 babord 5 tribord (donc bordée 4 et BRM+1)

La hourque ne peut pas accueillir assez de monde pour charger tous ses canons en même temps

Brick

version plus grosse que le brigantin et mieux armés et solide.

Équipage : min 20, nécessaire aux canons 27, max 100

VM 5

Tirant d'eau 3

vitesse 100 miles par jour

Point de voile 12 (lignes de 4 PV)

Point de coque 15 (lignes de 5 PC)

canons 9 babord 9 tribord (donc bordée 6 et BRM+3)

Flûte de de défense

Comme le galion il existait différentes taille de flûte, bien qu'elle servait principalement pour le transport (marchandise et troupe) car trop lente pour la chasse et pas assez armée pour la guerre (le terme armer un navire en flûte désignait même le fait de réduire le nombre de canon sur un navire de guerre afin de mettre plus de place pour les troupes, vivres, ressources et en faire un navire de logistique. Mais cependant des flûtes avec deux ponts, et de nombreux canons ont existé.

Équipage : min 30, nécessaire aux canons 30, max 140

VM 4

TE 3 (la flûte n'a pas un grand tirant d'eau grâce à la forme arrondie de sa coque créant une meilleur poussée d'Archimède, je conseille même de réduire cette valeur pour la flûte de base)

Point de voile : 18 (répartis en trois blocs de deux lignes de 6 PV)

Point de coque: 24 (répartis en trois blocs de deux lignes de 4 PC)

canons : 10 canons par bord (donc 6 de bordée et BRM+3)

Galion de guerre

le galion de guerre est un véritable opposant aux frégates et corvette (ou vaisseaux de ligne et frégate[^]), plus résistant bien que moins manœuvrant.

Équipage : min 40, nécessaire aux canons 57, max 200

VM 3

TE 5

Point de voile : 30 (répartis en trois blocs de deux lignes de 5 PV)

Point de coque: 36 (répartis en trois blocs de deux lignes de 6 PC)

canons : 2 rangées de 9 canons par bord, (donc 2 tirs avec bordée 6, BRM+3)

Vous pouvez aussi simplement jouer la carte des différences de culture en parlant de man'o'trade pour un navire de commerce anglais en utilisant la fiche de la flûte et et man'o'war pour un navire de guerre anglais lourd (avec la fiche de la corvette, frégate ou galion armé pour la guerre)

VII Le combat et autres règles

Je n'ai pas beaucoup de règle pour les combats.

Pour les pistolets je les divise en deux catégories. Le pistolet normal et une autre (type pistolet de barbossa dans pirate des caraïbes ou pistolet de cavalerie) faisant 2+DSS de dégât, plus massive qu'un pistolet normal mais du point de vue rp peut donc poser des soucis pour le cacher, pour se déplacer avec aisance, recharger dans des endroits étroits...

En restant dans les pistolets, les personnages peuvent tirer deux coups par tour (à condition d'avoir un pistolet dans chaque main) et même 4 s'ils ont les deux autres à portée de main. Alors les 4 tirs se font avec un malus de -2 (représentant la précipitation nécessaire pour armer et tirer 4 coups en 6 secondes).

Les tentatives en combat

En combat mes joueurs après avoir réussi une attaque peuvent décider de convertir des dégâts infligés (voire tous) pour infligés à la place un malus au prochain jet de l'ennemi, une gêne (comme être poussé, aveuglé par du sable). Le désarmement, la mise à terre, l'immobilisation demande de sacrifier 2 points de dégâts (afin de rendre plus difficile ce genre d'action capable de changer le cours d'un combat (forçant l'ennemi à fuir ou se rendre, ou le rendant très vulnérable).

Pour les immobilisations et mise à terre je préfère que les joueurs utilisent la compétence bagarre afin de ne pas trop délaissé cette compétence pourtant pleine de potentielle.

Bien souvent ce genre de manœuvre peut ne pas être possible sur des ennemis de types animaux ou créatures surnaturels où il faudra s'y prendre différemment pour tenter de l'immobiliser, repousser...

les échec critiques

En cas d'échec critique (double 6) je lancer aussi 1d6 dont j'ajoute le résultat à la ME afin d'augmenter encore plus l'échec et le différencier d'un échec normal (je n'applique pas cela en combat, afin de gagner du temps et pas trop pénaliser les joueurs qui tenteront de se battre.)

des nouvelles compétences

J'ai ajouté quelques compétences.

Je divise la navigation en deux compétences : manœuvre et navigation. La navigation concerne tout ce qui est planification, voyage en mer, usage des instruments (bref la compétence pour le pilote), la manœuvre concerne plus le savoir faire requis

pour manœuvrer (faire virer de bord, jeter l'ancre, s'approcher d'une côte, surmonter une tempête, poursuivre un navire (ou le fuir)...), c'est une compétence que tous les Pjs ont de base.

La navigation est évidemment dans les compétences de base du pilote voire du capitaine (je fais en fonction de l'histoire du personnage, un capitaine qui a tout appris sur le tas en étant pêcheur ou caboteur devra sans doute prendre navigation dans ses talents là où un capitaine formé par l'armée ou issue de la marine marchande l'aura.) Ca n'a d'autre but que de diversifier un peu les marins mais cela n'a pas grande importance.

Les compétences de culture générale sur X peuple c'est comme histoire des pirates mais dédiés à chaque peuple (espagnol, français, hollandais, aztèques...) Évidemment chaque PJ commence avec +1 dans le peuple dont il est originaire (si c'est un métis vous pouvez soit lui donner +0 dans ses deux peuples originaires ou +1 dans un seul, marquant alors qu'il a été élevé dans la culture d'un au détriment de l'autre.) Cette compétence peut servir à connaître quelques coutumes locales, personnages célèbres et légendes, des événements récents, des lois, des pratiques touchant cette nation. Attention cela ne peut pas remplacer Histoire et Droit qui eux donneront un savoir approfondi sur ces thèmes là où culture générale comme son nom l'indique ne fait que survoler les choses (mais peut être utile malgré tout pour savoir par exemple que X produit est interdit à la vente à La Havana, que le capitaine machin est un militaire cruel ou le gouverneur Y est un grand soutien de l'ordre Jésuite ou un débauché fini...

J'en sais une compétences à -4 quand elle n'est pas maîtrisé voire X quand il s'agit de culture très obscure (un européen aura du mal à connaître la culture des tribus du Congo s'il n'y a jamais mis les pieds, de même un amérindien n'y connaît vraiment rien et vise versa)