

Le but de cette FAQ est de soulever les questions auxquelles le “livre de base” de Pirates! devra répondre.

### Crédits & infos

1.  Combien coûte le jeu ? Peut-on le refiler à ses potes ? Peut-on l'imprimer ? Même sur Lulu ?
2.  Quel est l'état d'avancement du jeu ? Son “numéro de version” ?
3.  De quand date cette version ?
4.  Quand est-ce que ce jeu a été créé ? Dans quel cadre ?
5.  Qui est l'auteur ? A-t-il conçu d'autres JdR ? A-t-il un site Web ? Un e-mail ?
6.  D'où viennent les illustrations ?
7.  Quelles sources d'inspiration ont été utilisées ? Quelles autres sources peut-on utiliser ?
8.  Comment s'appelle le système de jeu ?
9.  Qui sont les playtesteurs ?
10.  Où trouver des informations sur le jeu ? Sur les mises à jour ?

### Présentation du jeu

1.  A-t-on besoin de connaissances historiques, navales ?
2.  Quel est le matériel nécessaire pour jouer ?
3.  ~~Combien de joueurs faut-il ?~~
4.  Combien de temps dure une partie ?
5.  Est-ce un jeu sérieux ?
6.  Quel est le ton du jeu ?
7.  En quoi ce jeu se distingue-t-il des autres ?
8.  Qui peut jouer à ce jeu ?
9.  Y'a vraiment aucune information sur le monde des pirates, juste pour faire plus vrai ?
10.  En quelle année l'action se passe-t-elle ?
11.  Comment reconnaître les termes importants du jeu ?
12.  ~~Est-ce que l'on peut jouer en campagne ?~~

### Création de personnage

1.  Comment crée-t-on son personnage ?
2.  Où trouver la feuille de personnage ?
3.  Pour les trucs de pirates : quel est le meilleur score possible ? et le plus mauvais ?
4.  Quels sont les scores de départ ?
5.  Quels conseils donner au joueur débutant à ce jeu ?

6.  Quelle réputation a-t-on à la création ?
7.  Quel est mon bâtiment ?
8.  Puis-je être capitaine ?
9.  ~~Ce sera drôle quand même si je joue juste un moussaillon ?~~
10.  Quel est mon équipement de départ ?

### Trucs de Pirate

1.  Quels sont les trucs de pirate ?
2.  Est-ce qu'on peut tuer des gens avec "dévaster" ?
3.  ~~Comment faire pour entrer discrètement par effraction ?~~
4.  ~~Comment faire pour voler un truc discrètement ?~~
5.  Comment faire une action non couverte par les trucs de pirate ?
6.  À quoi servent les trucs de capitaine ?
7.  Quelles sont les limites du "maraudage" ?
8.  Comment peut-on se faire mal avec tel truc de pirate ?
9.  Pour les explosions, pourquoi pas de multiplicateur pair sur le D6 ?
10.  Y'a un truc pour les compétences générales ?
11.  Comment diriger un bateau ? et un équipage ?
12.  ~~Comment recrute-t-on un équipage ?~~
13.  Est-ce que Marauder donne toujours un résultat intéressant ?
14.  Dans quels cas est-on autorisé à marauder ?
15.  Est-ce qu'il faut une arme pour tuer ?
16.  Y a-t-il des armes meilleures que d'autres ?

### Réussite, échec, blessure et moule

1.  Comment réussir un truc de pirate ?
2.  Quel est la quantité max de moule ?
3.  Quel est le score initial de moule ?
4.  Est-ce qu'on peut faire des échecs critiques ? et des réussites critiques ?
5.  Que se passe-t-il quand on échoue ? D'où vient la blessure quand on échoue ?
6.  Comment regagner de la moule ?
7.  Comment éviter une blessure ?
8.  Combien de temps dure une scène ?
9.  Que se passe-t-il si on échoue au jet de picole ?
10.  Est-ce qu'on peut dépenser de la moule sur un jet de picole raté ?
11.  Avez-vous des exemples de blessures, qu'on se fasse une idée ?
12.  Est-ce que l'utilisation d'un point de Moule signifie qu'on n'a pas reçu de coup ?

## Tabous

1.  Que se passe-t-il quand on viole un tabou ? D'où vient la blessure ?
2.  Comment faire pour respecter un tabou alors qu'on est blessé ?
3.  Quels sont les tabous ?

## Trésors

1.  A quoi servent les points de trésor ?
2.  Comment augmenter ses trucs de pirate avec les points de trésor ?
3.  Quelles sont les conditions pour enterrer un trésor ?
4.  A quelle fréquence peut-on enterrer un trésor ?
5.  Comment gagne-t-on les points de trésor ? A quelle vitesse peut-on les distribuer ?
6.  Qu'est-ce l'envie du jour ?
7.  Comment assouvir l'envie du jour ?
8.  Qu'est-ce qu'on gagne à assouvir l'envie du jour ?
9.  Qu'est-ce que le trésor du mort ?
10.  Combien rapporte le trésor du mort ?
11.  Quel jets de dé comptent pour le trésor du mort ?
12.  Comment gérer l'argent, le trésor ?
13.  ~~Est-ce que ce sont toujours des sous ?~~
14.  Quelle monnaie est utilisée ?
15.  ~~Doit-on gérer l'encombrement du trésor ?~~
16.  Peut-on me voler mes points de trésor ?
17.  Comment puis-je noter mes points de trésor ?
18.  Peut-on déterrer le trésor de quelqu'un ?
19.  Peut-on déterrer le trésor qu'on vient d'enterrer ?
20.  Quand on enterre un trésor, il faut vider la jauge de trésor ?

## Réputation

1.  A quoi sert la réputation ?
2.  Est-ce que l'on peut jouer le capitaine ?
3.  Quels sont les rangs de réputation ?
4.  A quoi servent les rangs de pirate ?
5.  ~~Que se passe-t-il quand on a atteint le rang maximal ?~~

## Némésis

1.  Comment rendre certains PNJ plus puissants, plus effrayants que les autres ?

2.  Est-ce que les personnages joueurs peuvent mourir ?
3.  Est-ce qu'on sait si un PNJ est une Némésis ?
4.  Comment reconnaître les Némésis ?
5.  Comment provoquer un Némésis ?
6.  Comment tuer les Némésis ?
7.  Que se passe-t-il quand j'asticote un Némésis ?
8.  Comme marche un duel ?
9.  Comment noter une Némésis sur ma feuille ?
10.  Sur quelle ligne dois-je placer un Némésis ?
11.  Et si j'ai plus de place pour noter un Némésis ?
12.  C'est quoi le malus ?
13.  Comment retirer une Némésis de ma feuille ?
14.  Il se passe quoi si je perds un duel ?
15.  C'est quoi un Méga Némésis ?
16.  Que se passe-t-il si j'asticote un Méga Némésis ?
17.  Comment tuer un Méga Némésis ?
18.  Qui peut tuer un Méga Némésis ?
19.  Est-ce qu'un autre joueur peut tuer le Némésis ?
20.  Le Némésis peut-il être un animal, comme un requin ou un ours ?

### Préparer une partie

1.  Comment préparer une partie ?
2.  Quelles règles sont essentielles ?
3.  Quelles règles peuvent être réservées aux joueurs un peu plus avancés ?
4.  Que pensez-vous de la règle d'or qui dit qu'on doit adapter les règles à nos souhaits ?
5.  ~~Peut-on proposer des changements aux règles ?~~
6.  ~~Peut-on ajouter des trucs de pirate ? Des tabous ?~~
7.  Comme écrire un scénario ?
8.  Peut-on écrire des scénarios ou du background, et le diffuser ? A quel endroit ?
9.  Y a-t-il des cartes, des notions géographiques ?
10.  ~~Y a-t-il des PNJ prêts à l'emploi ?~~
11.  ~~Y a-t-il des endroits prêts à l'emploi ?~~
12.  Est-ce qu'il a des exemples de partie (replays) ?
13.  Quels conseils donner au MJ débutant à ce jeu ?
14.  Puis-je voir un résumé des règles ?

### Mener une partie

1.  Comment débiter la partie ?
2.  Comment gérer les PNJ ? Est-ce qu'ils ont des caractéristiques ?

3.  Quels dés lance le MJ ?
4.  Comment les PNJ peuvent-ils combattre sans faire de jet ?
5.  Est-ce qu'il y a des caractéristiques pour les objets, les armes, les bateaux ?
6.  Comment gérer les munitions des armes à feu ?
7.  Est-ce qu'on doit recharger les armes entre chaque coup de feu ?
8.  Comment gérer les bastons ? Et le combat naval ?
9.  À quoi bon tirer au canon sur le bateau ennemi ?
10.  Comment gérer les munitions pour le canon ?
11.  Comment recharger un canon ?
12.  Peut-on couler un bateau au lieu de l'aborder ?
13.  Que se passe-t-il quand mon bateau coule ?
14.  Comment gérer les suites d'un naufrage ?
15.  ~~C'est quoi la volaille, au juste ? Est-ce qu'il y a des règles spéciales pour la volaille ?~~
16.  Comment est la vie à bord ?
17.  ~~Comment gérer la météo ?~~
18.  Y a-t-il des tables pour créer des trucs à la volée ? Comment s'en servir ?
19.  Comment gérer l'équipement ?
20.  Les personnages parlent quelle langue ?
21.  Est-ce que tout le monde se comprend ?
22.  Comment un PNJ peut-il attaquer un joueur ?
23.  Comment un PJ inactif peut-il être blessé ?
24.  ~~Est-ce qu'on peut tuer un PJ "par le scénar" ? par exemple s'il est pendu ?~~
25.  Comment utiliser la feuille de personnage ?
26.  À quoi ressemble la boucle de jeu ?
27.  Est-ce que les pirates joueurs peuvent se séparer ?
28.  ~~Quand on n'a plus de Moule on s'en fout de violer les Tabous ?~~

#### Tables/cartes à tirer

1.  Quels sont les types de bateaux ?
2.  Quelles sont la nationalités ?
3.  Quels sont les localisations sur un bateau ?
4.  Quels sont les marins typiques sur un bateau ?
5.  Y a-t-il quelques pirates en exemple ?
6.  Y a-t-il quelques jeunes filles en exemple ?
7.  Y a-t-il quelques capitaines en exemple ?
8.  Y a-t-il quelques îles en exemple ?
9.  Y a-t-il des trésors en exemple ?
10.  Quels événements peuvent se produire en mer ?
11.  Quels événements peuvent se produire à terre ?
12.  ~~Que peut-on trouver en maraudant en mer ?~~
13.  ~~Que peut-on trouver en maraudant à terre ?~~

## Scénarios

1.  Existe-t-il des scénarios ? Combien ?