



Crédits

Concept, design, écriture, illustrations, mise en page : Michaël Janod

Testeurs : Marc, Dave, Adrien, Daniel “Chestel”, Olivier

Inspiration : le film Pirates, de Roman Polanski (1986)

Version 1.4.1 — octobre 2014

Visitez le site officiel du jeu pour télécharger les feuilles de perso et autres aides :
<http://zapti.free.fr>

Table des Matières

Introduction.....	3	Rang et Truc de Capitaine. . .	30
Création de personnage.....	4	Compétences maritimes ?.....	30
Règles du jeu.....	8	Trucs de Volaille.....	31
Trucs de Pirate.....	8	La Mort.....	31
Marauder.....	9	Mener une partie.....	33
Tuer.....	9	Poudre aux yeux.....	33
Taquiner.....	10	Langage.....	34
Dévaster.....	11	Soyez feignant.....	35
Voltiger.....	12	Personnages non joueurs.....	35
Picoler.....	13	Le Trésor du quoi ?.....	35
Réussite et échec.....	13	Apprendre les règles aux	
Blessures.....	14	joueurs.....	36
Échec.....	15	Mais pas trop feignant.....	36
Points de Moule.....	15	Décrire les Blessures.....	37
Tabous.....	17	Scénario.....	37
Violer un Tabou.....	18	Combat.....	38
Tripoter les portes.....	19	Combat de masse.....	39
Causer mal aux dames.....	20	Big Boss.....	40
Tuer en nombre impair.....	20	Équipement.....	41
Boire seul.....	21	Bataille navale.....	41
Réfléchir avant d'agir.....	21	Manœuvres.....	42
Dépouiller un camarade.....	22	Canonade.....	43
À propos des Tabous.....	23	Abordage.....	44
Trésor.....	23	Naufragés.....	45
Envie du jour.....	24	Séquelles.....	46
Dépenser le trésor ?.....	25	Annexes.....	49
Enterrer un trésor et Réputa-		Replay.....	49
tion.....	26	Scénario : Le Roi des Pirates.....	61
Améliorer les Trucs de Pirate	26	Scénario : Œil pour Œil.....	69
Déterrer un trésor.....	28	Option : le détail qui tue.....	76
Pillage.....	28	Manque d'inspiration ?.....	78
Le Trésor du Mort.....	28	Résumé des règles.....	85
Autres Compétences.....	29	Feuille de personnage.....	88

Introduction

— Pardon m'sieur, il est à vous ce bateau ? Vous êtes le capitaine ?

— Ma foi, oui. Tu t'intéresses aux bateaux, p'tit ?

— Et comment ! Je me suis décidé à devenir pirate, j'ai tout largué : famille, maison, amis... je suis parti avec mon sac et me voici, prêt à appareiller, si vous voulez bien de moi.

— Popopop, pas si vite ! Dis-moi d'abord ce que tu connais de la navigation, des voiliers et des subtilités du commerce maritime entre les grandes puissances du XVIIIe siècle.

— Hein ? Ben c'est que, euh... j'ai pas révisé moi, je pensais pas que...

— Parfait ! Tu connais rien et tu penses pas. Si y'a bien un truc que je peux pas encaisser, c'est qu'un mousseillon vienne me fourrer son éducation sous la moustache. Tout ce que je demande à mes matelots, c'est de posséder un dé à six faces et de foncer sans réfléchir. Tu t'sens capable de faire tout ça ?

— Ou... oui capitaine !

— Parfait, alors on va commencer par te donner un

nom. Voyons...

— J'en ai déjà un capitaine ! Je m'appelle...

— Ratices ! Tu t'appelles Ratices. Avec ta tronche de décapsuleur ce surnom te va à merveille. Si jamais tu choppes le scorbut on trouvera autre chose. Quant à moi je suis le capitaine Barbe Molle.

— Ra... Ratices ?

— Voilà. Et Barbe Molle. Tu peux oublier le reste. Les pirates aiment bien les surnoms hauts en couleur, et puis ça aide à faire une croix sur ta vie d'avant. Bon alors comme ça on ne connaît rien de rien à la piraterie ?

— Oh je... je connais les grandes lignes, les histoires qu'on raconte, les romans.

— Bien ! C'est une bonne base. Comme ça tu sais de quoi ça va causer. Va pas t'amuser à te remplir la cervelle avec tout un tas de données maritimes ou historiques, tu risquerais juste de plomber l'ambiance. Apprendre des choses, c'est bien ; ennuyer ses camarades avec, c'est mal.

CRÉATION DE PERSONNAGE

— Bon, on va commencer par créer ton personnage. En premier il te faut un nom, et ça on l'a déjà trouvé : Ratices ! Tu marques ça sur ta feuille et on passe à la suite.

— Je le mets ici ? “Ce journal de bord appartient à... Ratices”

— 'Zactement. Ensuite on va regarder quelle Réputation tu as acquise jusqu'à présent.

— Vous mettez toujours des majuscules partout comme ça ?

— Seulement pour les termes de jeu qui sont importants. Lance deux dés, additionne et note le résultat en dessous de “Réputation.”

— J’ai obtenu 1 et 3, ça me fait... 4 en Réputation. C’est bien ?

— C’est nul. Un marin digne de ce nom a des centaines de points de Réputation, et t’imagines même pas combien il m’en a fallu pour devenir capitaine ! Avec seulement 4 tu n’as sans doute rien fait de mieux que chouer la monnaie chez l’épicier ou pousser les vieilles dans les orties. Il en faudra un peu plus que ça pour que les gouverneurs tremblent à l’évocation de ton nom et que leurs filles rêvent de toi la nuit. C’est pour ça que tu commences Moussaillon : tu dois te faire un nom et grimper les échelons.

— Je comprends ! Donc, là par exemple, si je vous mettais une beigne et que je volais votre bourse, je gagnerais de la Réputation ?

— Non, tu gagnerais mon sabre en travers de la bedaine. Je t’expliquerai plus tard comment faire, en attendant garde tes idées saugrenues pour toi si tu veux pas être le premier personnage à être mort lors de sa création. Passons à la suite. Tiens ! On va s’occuper des Trucs de Pirate.

— Hmm ça a l’air important, ça.

— Et ça l’est mon p’tit Ratiches, c’est à la fois le b.a.-ba et l’esprit de la piraterie ! Je dirais même l’Esprit, avec un grand “H” !

— Euh...

— Tout ce que tu dois savoir faire est couvert par ces fameux Trucs de Pirate. C’est grâce à eux qu’on mesure la compétence du pirate. Tu peux voir la liste sur ta feuille de personnage.

— Ah ? Elle me semble un peu courte. Je ne vois rien qui concerne la navigation, la connaissance des nœuds, la chirurgie, la fabrication des jambes de bois, la natation...

— Et pourquoi pas le tricot pendant qu'on y est ? C'est une liste pour les pirates, pas pour la volaille ! Contente-toi de cette liste pour l'instant et fais-moi confiance, elle te suffira amplement. En ce qui concerne les scores de ces compétences, tu commences avec les scores 0, 1, 2, 3, 4 et 5, que tu répartis comme tu veux.

— Le meilleur score, c'est 0 ou 5 ?

— C'est 5 ! C'est aussi la valeur maximale qu'une compétence peut avoir.

— Ah ouais !! Alors dès le départ je vais être super balèze dans un des Trucs de Pirate ?

— Mais tu seras également nul dans un autre : n'oublie pas qu'il y a aussi un zéro à mettre ! Bon alors, comment que tu vas nous répartir ces scores ?

— Euh voyons... Je ne sais pas trop à quoi correspondent ces compétences alors c'est pas facile... Tiens, Marauder ? Je vais mettre 5 en Marauder, ça a l'air marrant ! Pour les autres je n'ai vraiment pas d'idée alors j'y vais au pif. Disons... 4 en Voltiger, 3 en Tuer, 2 ici et après... Voilà capitaine, c'est fait !

— Fais-moi voir ?

Marauder	5	Dévaster	0
Tuer	3	Voltiger	4
Taquiner	2	Picoler	1

— Eh ben dis donc, c'est vraiment pas glorieux. T'as du pain sur la planche, mon garçon.

— J'ai pris les scores que vous m'avez donnés !

— Ouais, ouais je sais. Forcément au début c'est pas

super impressionnant, mais ces scores vont évoluer avec le temps, t'en fais pas trop. Si tu bosses bien, il ne te faudra que quelques heures pour commencer à t'améliorer ! Dis donc, on a déjà presque fini la création de ton personnage, il ne manque plus que le nom du bateau sur lequel tu vas commencer ta vie de pirate ! Normalement tu demandes au Maître de Jeu le nom de ton premier bateau mais là, comme tu es sous mes ordres, ce sera le mien : la Marie Marcelle. Note ça sur ta feuille.

— Marie... Marcelle. C'est noté ! C'est quel type de bâtiment ?

— Hein ? Quel type de... Ben, euh, hmpf, c'est un... une... c'est un galion avec des voiles et tout.

— Un galion ? Mais sa poupe n'est pas carrée et puis son...

paf!

— Rappelle-toi fiston, on est là pour se marrer, pas pour se tartiner des encyclopédies. Bon allez, assez causé maintenant : tu montes sur ce bateau au trot et tu vas me jeter ton paquetage dans un coin, on décolle !



Règles du jeu

— Bonjour capitaine ! Ça y est, je me suis installé mais... Le hamac, j'espère que c'est temporaire ? Je vais avoir une cabine moi aussi, hein ?

— Pour un moussaillon ? Et puis quoi encore ?

— Même une petite, ça irait ! Parce que là les gars n'arrêtent pas de ronfler, et puis l'odeur... Je vous raconte même pas. D'ailleurs, le gars au-dessus de moi, je... je crois qu'il est mort, et y'a des infiltrations qui coulent sur mon hamac et tout.

— Ben évite de roupiller la bouche ouverte et tout ira bien. Sois un pirate, bon sang !

— Facile à dire ! Je sais même pas comment qu'on fait le pirate, vous m'avez dit d'embarquer et depuis tout le monde me laisse moisir dans mon coin.

TRUCS DE PIRATE

— Oh arrête, tu vas me faire chialer ! Qu'est-ce que tu veux savoir, au juste ?

— Euh je sais pas. On pourrait commencer par les Trucs de Pirate, vu que j'y ai mis des scores, faudrait que je sache m'en servir.

Marauder

— OK, allons-y. Quand tu ne sais pas quoi faire de tes dix doigts — ou du moins des doigts qui te restent —, si personne ne fait attention à toi et si tu es libre de tes mouvements, tu peux utiliser *Marauder* pour te promener au pif et tomber sur quelque chose d'intéressant : une bouteille qui traîne, un magot planqué, une jeune fille qui fait ses ablutions... Peu importe. Tu ne sais jamais où tu vas tomber ni sur quoi tu vas tomber, mais tu arriveras infailliblement là où ta présence est indésirable ! C'est l'art d'agacer le monde, façon pirate.

— Comment l'endroit est-il déterminé au juste ?

— C'est le Maître de Jeu qui le choisit. Le truc marrant c'est qu'on sait jamais trop comment tu as échoué à cet endroit, y'a beau y avoir des gardes, des grilles et tout, t'es passé au travers comme une fleur ! Bien sûr tu ne peux pas arriver dans un endroit complètement clos. Et surtout cette compétence ne sert pas quand tu sais où tu veux aller ou quand tu sais ce que tu cherches : dans ce cas t'y vas euh... Ben normalement, quoi : tu défonces les portes, tu pètes la tronche à ceux qui s'interposent, tout ça.

— C'est rigolo comme compétence !

— Et bien pratique pour le Maître de Jeu qui a des trucs à montrer aux joueurs !

— Ah oui, j'avais pas pensé à ça.

Tuer

— Bon ben là y'a pas grand-chose à dire.

— Je suppose que c'est pour zigouiller son prochain. C'est à mains nues ou avec des armes ?

— Peu importe la méthode, du moment que le gars en face rend l'âme. Même pour le pousser aux requins, ça marche ! On s'en sert aussi bien en combat que pour commettre un meurtre. Par contre quand on tire dans le tas avec le canon, sans trop viser quelqu'un, on utilise Dévaster. J'en causerai dans quelques instants. Tuer, c'est quand on s'occupe du cas d'une personne en particulier.

Taquiner

— Ça m'a pas l'air super utile, ça...

— C'est parce que t'y connais rien ! Des fois faut secouer un peu les gens mais sans les Tuer, tu vois, alors on les Taquine. On peut le faire pour s'amuser, ou bien pour leur faire peur. Des fois c'est pas méchant, par exemple j'aime bien Taquiner de la donzelle, avec des mains baladeuses par-ci et des bisous par-là. Bref, Taquiner c'est pour embêter le monde mais sans faire trop de dégâts. On s'en sert essentiellement sur la volaille.

— La volaille ? Vous tripotez des poulets ?

— Naaaaah ! Quand je parle de volaille, je parle de ces personnes qui, quand elles se prennent une baffé, n'en rendent pas une : les curés, les notaires, les bourgeoises... Tu vois bien. Note que les soldats et autres nuisibles ne rentrent pas dans cette catégorie : c'est pas des pirates mais c'est pas de la volaille non plus.

— Oui je comprends. En gros ce sont les gens qui ne sont pas trop férus d'aventure ! Et on a un intérêt quelconque à les Taquiner, ou bien c'est juste pour le plaisir ?

— Les deux, Ratches, les deux. Faire couiner la

volaille est un des passe-temps préférés du pirate, mais des fois y'a aussi un côté utile : ces drôles savent faire tout un tas de trucs-qui-servent-à-rien-sauf-des-fois comme rédiger de documents, élever des légumes ou faire pousser des cochons. Si tu as besoin d'un menu service, tu chopes une volaille et tu la secoues jusqu'à ce qu'elle cède et accepte de t'aider.

— Donc on obtient gratuitement leurs services tout en s'amusant à leurs dépens. Eh ben, je suis pas fâché d'être du côté des pirates !

Dévaster

— Ah ! Quand faut jouer du canon, tu utilises Dévaster ! Pareil quand tu dois faire péter un tonneau de poudre ou détruire quoi que ce soit. On s'en sert pour défoncer les portes, fracasser les coffres... Y'a même des malpropres qui l'utilisent pour saborder les navires.

— Bah, avec zéro en Dévaster je vais pas saborder grand-chose... Mais dites, ça tue pas des gens quand on casse tout, comme ça ?

— Ouais, mais c'est secondaire. Si on fait de gros dégâts — souvent avec la poudre ou le canon — ça peut tuer un nombre de personnes égal au résultat du dé, que l'action soit réussie ou non.

— Le dé ? Quel dé ?

— Oh le dé utilisé pour tester la compétence, mais on verra ça plus tard.

— Et vous disiez qu'on tue des gens même si on a raté ?

— Ben tu sais la poudre c'est vicelard : quand tu réussis ça pète et quand tu rates, bien souvent ça pète

aussi. Dans les deux cas, il peut y avoir des morts. Pour des très gros dégâts, on multiplie même ce nombre de morts par trois ou par cinq !

— Quel carnage...

— Sinon Dévaster permet aussi de fouiller un endroit, un objet ou une personne. Tu casses, tu retournes, tu exploses, tu déchires... bref tu réduis tout en miettes afin de trouver tout objet de valeur qui serait caché là-dedans !

— C'est pas super discret, on dirait.

— Ah ouais, carrément. Ça fait autant de dégâts qu'un ouragan mais c'est plus bruyant.

Voltiger

— Ça, je devine que c'est pour grimper au mât et tout ça.

— Tout à fait ! Que ce soit sur un bateau ou à terre, on aime bien grimper partout et faire les zouaves en sautant, en se balançant, en se catapultant... Avec style de préférence, et si possible en restant en vie. Oh y'a bien des gadins de temps en temps, mais de toute façon le grand mât ne fait que trente-quatre mètres de haut sur ce bateau : pas de quoi tuer un pirate.

— Gloups. Ça fait déjà une belle gamelle...

— La voltige c'est la façon la plus rapide d'aller d'un point à un autre, pas la plus sûre. On fait pas d'omelette sans casser des os !

Picoler

— Ah, voilà une activité qui m'a l'air plus paisible.

— Détrompe-toi mon p'tit Ratiches. Quand les pirates

picolent, ils font pas semblant ! On parle de grosses quantités, là, et pis c'est pas du thé qu'on ingurgite, plutôt des boissons d'homme : rhum, pinard, bière, parfum, absinthe... Tout ce qui démonte la tête et retourne les boyaux. Et puis le pirate sobre n'est déjà pas bien prudent alors imagine quand il est bourré !

— Je suppose que c'est pas aussi utile que les autres Trucs de Pirate.

— Encore une fois tu te fourres le bras dans l'œil, moussaillon. Plus tard tu comprendras... En attendant, tout ce que je peux te dire, c'est qu'il ne faut pas sous-estimer cette compétence !

RÉUSSITE ET ÉCHEC

— Bon OK, on a vu les Trucs de Pirate, je vois à quoi ils servent et tout. Par contre je ne vois pas encore comment les utiliser. Que signifient mes scores, au juste ?

— Ah oui, les scores. Tu te rappelles que le minimum est de zéro et le maximum de cinq ? Eh ben quand tu veux tenter de réaliser un Truc de Pirate, tu lances un dé à six faces et tu réussis ton action si le résultat du dé est inférieur ou égal au score de la compétence que tu veux utiliser. C'est on ne peut plus simple !

— En effet... Y'a rien d'autre, pas de marge de réussite ou des choses comme ça ?

— Non mon garçon. Tu lances ton dé et soit tu réussis, soit tu échoues.

— Bon ben... je suppose qu'il n'y a plus qu'à essayer ça ! Je vais aller Voltiger un peu, pour voir.

Blessures

— Ca... capitaine ! Aïe, hou ! Bon sang ce que j'ai mal ! Capitaine !

— Eh bien, eh bien, qu'est-ce qui t'arrive à présent ?

— Je m'ai fait super mal, capitaine ! J'ai voltigé une première fois et ça c'est bien passé, j'ai fait un 2 sur mon D6 et comme j'ai 4 en Voltiger je me suis balancé d'un mât à un autre sans aucun problème. Après j'ai voulu revenir à mon point de départ, j'ai refait un jet mais cette fois-ci j'ai obtenu un 6, j'ai fait une chute de douze mètres, j'ai laissé plusieurs dents sur une poulie et je me suis ratatiné les noix sur la rambarde...

— Hahaha ! C'est normal ça, c'est normal ! C'est le métier qui rentre !

— Ouch, je peux à peine bouger, je ne sens plus mes jambes, ma vue se brouille... Capitaine, je me meurs !

— Mais nan, mais nan ! Fais pas ta volaille ! Tu t'es juste pris une Blessure, ça veut dire que tu pourras pas faire grand-chose d'utile avant quelque temps (pour changer...). Ces trucs-là se soignent tout seuls, le temps de finir la Scène en cours.

— Et c'est long, une Scène ? Ouille.

— Ça dépend, ça peut être une baston, une négociation, la visite d'un endroit, une beuverie... Pendant tout ce temps-là tu ne pourras faire aucun jet de dé, mais tu peux toujours te traîner au sol et pousser des râles, histoire de faire marrer les copains. Et dès qu'on passe à autre chose tout le monde se relève et c'est reparti pour un tour.

Échec

— J'ai pris cette Blessure parce que j'ai fait un 6 ? C'est un échec critique ?

— Non, tu as pris cette Blessure parce que tu as raté, c'est tout. Y'a pas d'échec critique, ou plutôt : tous les échecs sont critiques ! Que tu rates avec un 3 ou que tu rates avec un 6, ça revient au même. Quand tu rates un Truc de Pirate, ça fait mal. Toujours. Tellement mal que tu peux plus rien faire avant un bout de temps à part prier le petit Jésus et demander pardon à ta pauvre mère.

— Comment ça se fait ?

— Oh, c'est pas un mystère. Vu qu'on fonce comme des tordus sans jamais prendre le temps de réfléchir, quand on se loupe on fait pas semblant ! Même les actions les plus simples peuvent occasionner une Blessure quand elles sont accomplies par un pirate digne de ce nom.

— Et... on pourrait pas y aller mollo, de temps en temps ?

— Pas si tu veux devenir un vrai pirate, Ratiches. Tu veux devenir un vrai pirate, oui ou non ?

— Oui mais... un vrai pirate vivant !

— Oh pour ça pas de problème, il faut beaucoup plus qu'une Blessure pour tuer un pirate ! Tu verras qu'on a la peau dure, les Blessures ne sont qu'une gêne temporaire.

Points de Moule

— Capitaine, cette histoire de Blessure me tracasse. Il doit bien y avoir un moyen de se protéger un peu.

— Y'en a un, fils, y'en a un ! Tu peux utiliser la Moule du pirate !

— La quoi ?

— La Moule, la sainte Moule. C'est la chance du pirate, qui lui permet de rester debout alors qu'il vient de se manger un coup qui en aurait couché plus d'un. Quand tu rates un Truc de Pirate, tu peux éviter la Blessure en dépensant un point de Moule. Le Truc de Pirate sera quand même raté, tu auras quand même pris un méchant gadin, mais au moins t'y as pas laissé une patte, tu peux continuer à faire l'andouille comme s'il ne s'était rien passé. Mais attention ! Les points de Moule sont partagés par tous les pirates joueurs, et les camarades voient d'un mauvais œil les corniauds qui dépensent à tour de bras. Et comme cette réserve est limitée il faut la remplir de temps en temps, et pour ça y'a la compétence Picoler !

— Ah ! C'est pour ça que vous disiez qu'il fallait pas négliger ce Truc de Pirate !

— Eh ouais ! Sache que Picoler redonne un point de Moule.

— Donc si je picole un coup, je donne un point de Moule à l'équipage ?

— C'est ça, sauf si la réserve est pleine. Sa capacité maximale est égale au nombre de pirates joueurs présents, fois trois. Et si tu rates le jet de Picoler, tu ne gagnes rien et tu prends une Blessure comme d'habitude.

— Sauf si je dépense un point de Moule, non ?

— En effet. C'est con mais tu peux faire ça, dépenser des points alors que t'essayais d'en gagner.

— Et au début de la partie, est-ce que la réserve est vide, faut-il boire comme des trous ?

— Non, au début de la partie la réserve est au maximum ! On part pas à l'aventure avec des soutes à moitié remplies ! C'est seulement quand tous les pirates joueurs ont tapé dedans comme des porcs qu'on se retrouve avec la Moule à zéro, comme on dit.

— Donc si y'a, disons, 4 pirates joueurs autour de la table, ça fait 12 points de Moule au début du jeu ?

— Euh ouais, attends, 4 fois 3... Vas pas si vite avec les chiffres, depuis que j'ai reçu ce boulet de canon dans le front ça danse un peu quand je me penche sur les mathématiques. En tout cas la valeur de départ est aussi la valeur maximale de la réserve !



TABOUS

— Bon ben moi, je vais tout de suite aller Picoler histoire qu'on ait de la Moule en réserve, parce que j'ai pas envie de me retaper une Blessure.

— Halte ! Malheureux !

— Hein ? Qu'est-ce qui vous arrive ?

— Me dis pas que tu vas Picoler !?

— Z'êtes marrant vous... Vous n'arrêtez pas de me dire qu'il faut Picoler et maintenant vous...

— Mais pas tout seul, inconscient ! On picole pas tout seul, jamais ! Personne ne t'a donc parlé des Tabous ?

— Ces mammifères d'Amérique tropicale qui...

paf!

— On se calme l'intello, rappelle-toi ce que je t'ai dit sur ceux qui ramènent leur science. Et je parlais des Tabous, pas des tatous. On a beau être libre comme le vent, y'a quand même des choses qu'on doit respecter. En tant que pirate, tu ne dois jamais, ô grand jamais...

— Un instant ! Un instant ! Vous êtes en train de me parler de superstitions idiotes, là ?

— Plaisante pas avec ça, sacripant ! Tu ne sais pas de quoi tu parles. C'est pas de la superstition, c'est scientifique.

— Oh, allez, capitaine, vous me faites marcher là ?

Violer un Tabou

— Que nenni ! Sais-tu ce qui se passe quand quelqu'un viole un Tabou ? L'équipage perd immédiatement 1D6 points de Moule !

— Que... quoi ?

— C'est comme j'te l'dis, Ratiches ! Et en plus celui qui a violé le Tabou se prend immédiatement une Blessure !

— M'enfin comment ça se fait ?

— Oh pour la Blessure c'est souvent le reste de l'équipage qui lui fout sur la gueule, mais des fois ça vient du Diab' en personne ! Et pour les points de Moule qui disparaissent, là je suppose que c'est le moral de l'équipe qui en prend un coup, vu qu'un zouave vient d'attirer le mauvais œil. Tout ça sent le soufre, c'est moi qui te le dis.

—Et euh, donc, quels sont ces tabous ?

— On fait moins le malin, hein ?

Tripoter les portes

— Euh, c'est quoi ça, "tripoter les portes" ?

— C'est le premier Tabou !

— ...

— Pourquoi tu fais cette tronche ?

— Ben "tripoter les portes", je trouve pas que ça sente tellement le soufre. Et puis quand on veut ouvrir une porte, il faut bien qu'on...

— On la défonce ! On lui colle un coup de latte, on allume la serrure avec un flingue, on fait péter un tonnelet de poudre... Tout ce que tu veux sauf tripoter la porte avec tes vilaines papattes ! C'est comme ça qu'un vrai pirate fait son entrée.

— Quand même, je ne vois vraiment pas le mal qu'il y a à utiliser la poignée d'une porte...

— Alors imagine un peu : t'es là, face à une porte, tu joues du canif dans la serrure, tu tripotes la poignée, tu te demandes s'il faut tirer ou pousser, tu colles ton oreille pour écouter ce qui se passe derrière... Et là, bam ! Un vrai pirate qui respecte les traditions arrive de l'autre côté et défonce la porte avec sa hache. Là mon pauvre moussaillon, tu te prends la porte en pleine tronche, voire la hache ! Voilà pourquoi faut pas tripoter les portes !

— Je... je ne suis pas entièrement convaincu par votre exemple.

— On s'en fout, tu tripotes pas les portes et pis c'est tout !

NDA Maintenant vous savez pourquoi les portes s'ouvrent et se ferment toutes seules dans les vaisseaux de

l'espace : les Tabous ont la vie dure !

Causer mal aux dames

— Hein ? C'est une plaisanterie !? Tout à l'heure dans les Trucs de Pirate, on parlait de leur pincer les fesses et là...

— On peut tout de même tripoter avec classe, mon garçon ! N'oublie pas qu'on nous surnomme les "gentilshommes de fortune" ! Tu te découvres, tu dis "bonjour", tu l'asticotes un peu et tu dis "au revoir" en partant. Sans ça les gens pourraient avoir une mauvaise opinion de nous.

— Hmpf, ça serait dommage...

Tuer en nombre impair

— Trèèèèès important celui-ci, très important !

— Plus que les autres ?

— Hmm non, pas vraiment, mais c'est un de ceux que l'on loupe le plus souvent, dans la fureur du combat ou faute d'avoir une deuxième victime sous la main.

— Juste pour être sûr d'avoir bien compris : je peux tuer deux mecs, ou quatre, ou six, mais pas un, trois ou cinq ?

— Tout à fait mon p'tit Ratiches. Même quand tu dézingues des gugusses à coup de canon — avec la compétence Dévaster — tu dois garder le compte. Tue-les par paquets de deux et t'auras jamais de problème !

— AH !

— Ben quoi, ça va pas de crier comme ça ?

— J'ai compris ! Pour le multiplicateur. Tout à l'heure dans les Trucs de Pirate ça disait que pour une grosse

explosion, on pouvait multiplier le nombre de morts par trois ou par cinq, mais pas par deux ou par quatre.

— Ouais hé ben ?

— Ben c'est pour la parité, c'est pour éviter que le nombre de morts soit toujours pair, sinon ce serait trop facile !

— Argh mon crâne, encore ces douleurs... Arrête les maths deux secondes, veux-tu ?

— Oh, désolé capitaine.

Boire seul

— Alors, tu veux toujours boire seul maintenant ? C'est aussi un Tabou ! Tu dois trouver au moins un compagnon pour trinquer avec toi.

— Parce que sinon ça porte malheur ?

— Disons que ça crée une mauvaise ambiance quand un malappris siffle toute la réserve en douce. Le fait d'imposer d'être à plusieurs doit aider à réguler et partager les rations.

— Pis comme ça on se serre les coudes pour faire remonter les points de Moule. En attendant j'ai toujours pas picolé, moi. Vous m'accompagnez, capitaine ?

— On se finit la liste des Tabous et on y va !

Réfléchir avant d'agir

— Décidément avec les Tabous tout s'éclaire. Celui-ci explique beaucoup de choses...

— Ah bon ? Quoi par exemple ?

— Ben tout à l'heure, quand je demandais si on pouvait y aller mollo de temps en temps, pour pas se

faire mal, vous m'avez dit que ça faisait pas super pirate, comme attitude.

— C'est exact ! Ma foi, tu comprends vite moussaillon !

— Et ça explique aussi pourquoi les pirates font tant de conneries, même vous ! Je veux dire, des fois, il semblerait plus raisonnable de renoncer ou de temporiser, mais vous, jamais ! Toujours en train de...

— Doucement Ratches, doucement ! Avant de devenir désagréable, tâche donc de bien comprendre la philosophie du pirate. Comme disait feu le capitaine Flipeau, c'est pas parce qu'un truc a raté mille fois qu'il faut pas le réessayer ! On n'a pas besoin de marins qui réfléchissent ou qui discutent les règles, mais de marins qui foncent dans le tas avant même qu'on leur dise de le faire !

Dépouiller un camarade

— Tiens, ce Tabou-là a presque l'air sensé. Comment définit-on un camarade, au juste ?

— C'est tout simplement quelqu'un de ton équipage. Pas question d'aller lui chiper son trésor ou de lui faire les poches pendant qu'il cuve, ça crée une très mauvaise ambiance à bord !

— Bien sûr, je comprends parfaitement. Donc il n'y a jamais de vol à bord ?

— Euh, si, ça arrive. Le truc, c'est qu'il y a les pirates joueurs et les autres. Ce Tabou ne s'applique vraiment qu'aux pirates joueurs : ils ne se dépouillent pas entre eux. Par contre ils peuvent librement farfouiller dans les affaires des autres pirates... Ces cochons de pirates joueurs ont généralement très peu d'égards pour leurs

compagnons non joueurs, c'est pas joli, joli. Bon, allons donc vider quelques chopines.

À propos des Tabous

— J'ai quelques questions sur les Tabous, capitaine !

— Oui mais là on est en train de Picoler, ça peut pas attendre un peu ?

— Mais c'est vachement important, non ? Par exemple, que se passe-t-il si je prends une Blessure qui m'empêche de tuer en nombre pair ?

— Il s'passe rien du tout. Tant que tu en as les moyens tu dois essayer de respecter ce Tabou. Mais si tu es dans l'incapacité de le faire, c'est comme si tu avais un mot du médecin, on t'en voudra pas.

— Cool ! Et, toujours pour cette histoire de parité, le nombre de tués est commun ou individuel pour chaque pirate joueur ?

— Quand y'a du bazar, comme pendant une grosse baston, c'est individuel, chacun tient son compte. Mais quand les choses sont plus calmes et qu'on cherche juste une dernière victime pour faire un compte rond, tu peux aider en zigouillant quelqu'un vite fait. Faut pas laisser traîner sinon tu pourrais bien être la victime désignée !

— Ouais mais si...

— Stop ! Fini pour aujourd'hui, tu m'as usé. Vide ta chopine et va te pieuter.

— Euh d'accord, bonne nuit capitaine.

TRÉSOR

— Allez debout là-dedans ! Z'allez pas ronfler toute la

journée.

— Bonjour capitaine ! Rhââ je sais pas ce que j'ai ce matin, j'ai la niaque !

— Ah ouais. Et pourquoi tu me regardes comme ça, au juste ? Et c'est quoi cette tête d'imbécile heureux ?

— Je sais pas, j'ai comme... comme une envie de Taquiner quelqu'un.

— Ah, je vois. Ben tu vas me faire le plaisir d'aller Taquiner ailleurs.

— Pourquoi j'ai cette envie subite, au fait ?

— Ça, moussaillon, ça veut dire que tu es en train de devenir un vrai pirate.

— C'est... c'est un peu comme la puberté ?

Envie du jour

— Hein ? Que... Mais non voyons, ce sont les Envies du Jour ! Je t'en foutrais de la puberté, moi. Aujourd'hui t'as envie de Taquiner, mais ça aurait pu être n'importe quel autre Truc de Pirate. À chaque réveil on en choisit un au pif en lançant un dé.

— Donc certains matins je vais me réveiller avec une envie de Tuer, de Dévaster ou autre ?

— Ouaip. Ça contribue à mettre de l'ambiance à bord, crois-moi. Et ça rend tout le monde un peu méfiant le matin, on tâte le terrain. D'ailleurs faut vraiment être un moussaillon inexpérimenté pour s'approcher du capitaine si tôt dans la journée.

— Ah euh, oui, certes. Mais pour les envies les plus malsaines j'imagine qu'on se retient en attendant que ça passe...

— Mais... pas du tout bougre d'abruti ! Il faut assouvir ton Envie du Jour, ça te fera gagner 1D6 points

de Trésor !

— Des points de Trésor ? Cool ! Donc aujourd'hui à chaque fois que je vais Taquiner quelqu'un je vais gagner des sous ?

— Ah ben non, seulement la première fois que tu réussiras un jet. Ensuite l'envie sera assouvie.

— Et... si ça tombe sur un Truc de Pirate où j'ai un score nul ?

— Tu maudis le destin et tu espères avoir plus de chance le lendemain.

Dépenser le trésor ?

— J'ai l'impression que c'est important, ces points de Trésor.

— Je veux, ouais ! Dès que tu en choppes tu les notes vite sur ta feuille.

— Hmm ? Où donc ?

— Ici, "Trésors à enterrer."

— Ah ouais d'accord, on coche la case qui correspond au montant actuel. Tiens, la jauge ne va que jusqu'à 45 ? Faudra que je me dépêche de tout dépenser avant qu'elle soit pleine.

paf!

— Blasphème ! Dépenser des points de Trésor, on n'a pas idée !

— Mais... quand on fait les courses, faut bien payer, non ?

— On paye jamais ! Ou alors avec de la monnaie de singe, mais on ne dépense jamais les points de Trésor : on les enterre.

Enterrer un trésor et Réputation

— Mais c'est débile d'enterrer un trésor ! J'ai jamais compris pourquoi les pirates faisaient ça.

— Bah ! Tu ne sais rien de rien. C'est comme ça qu'on prend du galon : chaque fois que tu enterres un trésor, tu ajoutes le montant à ta Réputation.

— Beuh, ça sert à quoi ça ?

— Ça sert à plus être moussaillon, pour commencer. Sur un bateau, celui qui a le plus en Réputation peut prendre le commandement, de gré ou de force.

<i>Rang</i>	<i>Réputation</i>	<i>Titre</i>
0	0	moussaillon
1	50	matelot
2	120	pirate
3	250	loup de mer
4	500	vieux loup de mer
5	1000	légende flottante

— Effectivement avec ma Réputation pourrie je suis bon pour rester moussaillon encore un bout de temps.

— Ouaip. Et sinon, enterrer des trésors te permettra aussi d'améliorer tes Trucs de Pirate.

Améliorer les Trucs de Pirate

— Je... je peux améliorer mon score tout pourri en Dévaster ?

— Z'actement ! Plus le trésor que tu enterres est gros et plus tu peux obtenir de hauts scores dans les Trucs de Pirate.

— Comment ça marche, exactement ?

— Eh ben quand tu enterres un trésor, tu peux ajouter

un point, un seul, dans un Truc de Pirate, à condition que son score ne soit pas déjà trop gros.

— Euh, gros comment ?

— Tiens regarde, je vais te gribouiller une petite table sur ce bout de papeland :

pouin de traizor	45	30	18	9	3
score maxce	5	4	3	2	1

— Je comprends pas très bien.

— Si tu enterres 45 points de Trésor, tu peux faire monter un score jusqu'à cinq, c'est la valeur maximale ! Si tu n'enterres que 30 points de Trésor, tu pourras monter un score jusqu'à quatre, et ainsi de suite. Toujours un seul point à la fois, bien sûr.

— Bon alors attendez, je vais noter ces valeurs.

— Te fatigue pas ! Elles sont déjà sur ta feuille, regarde la jauge de points de Trésor : c'est tout marqué dessus.

— Parfait ! Alors pour passer Dévaster de zéro à un il me faut... trois points de Trésor ?

— Voilà. C'est pas bien dur à trouver, trois points de Trésor.

— Si par exemple j'ai sept points de Trésor je suppose que je vais juste en enterrer trois et garder les autres pour plus tard ?

— Hé non, hé non : quand on enterre, c'est tous les points de Trésor à la fois, c'est comme ça !

— C'est un peu du gâchis...

— Pas vraiment puisque dans tous les cas ça compte pour la Réputation. Et bien sûr une fois le Trésor enterré tu vides la jauge sur ta feuille.

Déterrer un trésor

— Je peux déterrer un Trésor que je viens d'enterrer ?

— Hein ? Bien sûr que non ! Tu le laisses sous terre, c'est mis de côté pour tes vieux jours. Et va surtout pas t'amuser à dessiner une carte, c'est un coup à te faire piquer tes sous.

— Pourtant les cartes au trésor existent, non ?

— Oh y'a toujours des andouilles pour en faire. Si t'en trouves une tu peux la suivre, si personne n'est passé avant toi tu peux tomber sur un magot et te faire 1D6 voire 2D6 points de Trésor.

Pillage

— Et y'a d'autres façons de gagner des points de Trésor ?

— Ouai. On a déjà les Envies du Jour et déterrer un trésor, mais tu peux aussi en trouver en pillant un endroit, ou en dévalisant quelqu'un.

— Avec la compétence Dévaster, je suppose...

— Haha, t'es pas près d'y arriver avec ton score tout moisi... Que ce soit en fouillant une pièce, des vieux ossements, les poches de quelqu'un ou une vieille malle, tu gagnes un point de Trésor, à condition d'avoir réussi le jet. Des fois le Maître de Jeu considère qu'il y a plus de sous que d'habitude dans cet endroit et c'est pas un point mais 1D6 points.

Le Trésor du Mort

— Donc moi qui suis nul en Dévaster, j'aurai vachement de mal à progresser...

— Meuh non, rappelle-toi qu'il te faut peu de points

pour améliorer les scores pourris. Et puis sinon il te reste toujours le Trésor du Mort.

— Euh... où le trouve-t-on ?

— C'est pas "où" mais "comment." Et c'est en faisant cinq sur le dé.

— Alors hop, je fais un cinq et je gagne des sous ?

— Presque. Dès qu'un pirate joueur fait un cinq, on met un marqueur quelconque bien en évidence au milieu de la table. Un décapsuleur par exemple, ou un crâne, un doigt, peu importe. Le prochain qui fera un cinq enlèvera le marqueur et empochera aussitôt le Trésor du Mort, à savoir cinq points de trésor !

— Et c'est valable sur n'importe quel jet de dé ?

— Ouaiip : Truc de Pirate, nombre de points de Trésor trouvés dans un coffre, calcul de la Réputation lors de la création du personnage... du moment que ce jet t'a été demandé, ça compte.

— Ça doit être le bordel quand ça arrive, tous les joueurs vont faire un max d'actions histoire de tenter leur chance...

— Carrément, c'est la course au trésor ! D'ailleurs il est là pour ça : pour que les pirates joueurs s'agitent un peu, comme de vrais pirates. Y'a juste une règle de courtoisie qui veut que, quand le marqueur est en place, on fasse une action chacun à tour de rôle : pas question qu'un malappris tienne le crachoir pendant un quart d'heure pour bouffer les chances des autres.

AUTRES COMPÉTENCES

— Finalement, avec tout ça, je crois que je n'aurai pas trop de mal à faire monter ma Réputation.

— Sûr ! C'est un jeu d'enfant. Et avec la Réputation

vient le Rang.

— Qui sert à quoi ?

Rang et Truc de Capitaine

— Tu deviens soûlant avec tes questions... Le Rang s'utilise comme une compétence quand tu dois convaincre un équipage, ou quand tu es aux commandes du bateau au cours d'une bataille navale... bref, quand tu fais le capitaine. D'ailleurs on appelle ça le Truc de Capitaine, et son score c'est ton Rang.

— Ah ouais, il va de zéro à cinq, comme les Trucs de Pirate !

— C'est-y pas bien fait ? Ah, et un truc vachement important : ça ne marche que si tu as un chapeau, un vrai chapeau pirate !

— Ah bon ? C'est bizarre, ça.

— Nan c'est normal, pas de chef sans couvre-chef ! Mais l'utilisation du Truc de Capitaine est tout de même assez marginale, les Trucs de Pirate restent de loin les plus utilisés.

Compétences maritimes ?

— Et je suppose qu'il y a aussi des trucs de marin, pour carguer les voiles, calculer un itinéraire, observer les étoiles, entretenir le bateau, nager...

— Même pas. Pas besoin de s'embêter avec ces brouilles, tout le monde à bord sait faire ça, pas besoin de faire un jet.

— Et pour la bouffe ? La chirurgie ? Il faut des spécialistes tout de même, non ?

— Si t'arrives à trouver un prisonnier ou un otage qui

sait faire ça, tant mieux. Sinon n'importe quel pirate peut se débrouiller. Pour la bouffe, suffit de mélanger un ou deux trucs et d'y ajouter un peu d'alcool.

— Et pour la chirurgie ?

— Suffit de couper un ou deux trucs et d'y ajouter un peu d'alcool. D'ailleurs c'est souvent le cuistot qui s'occupe des p'tits bobos : il a déjà la table et les outils.

Trucs de Volaille

— Mais si on a besoin de faire un truc vraiment compliqué comme euh... lire un bouquin ou réparer une porte ?

— Ces trucs-là n'arrivent jamais. Et si jamais ils arrivent quand même, on considère que ce sont des trucs de volaille, et donc on demande à la volaille de s'en charger. Ils sont là pour ça, faut juste les Taquiner un peu de temps en temps pour les remotiver.

LA MORT

— Dites capitaine, si j'ai bien compris les pirates joueurs peuvent se remettre de n'importe quelle blessure ?

— Tout à fait mon p'tit Ratiches.

— Mais alors... Ils ne meurent jamais ?

— Bah, qui ça intéresse de mourir, de toute façon ? Mais bon, y'a toujours moyen : tu leur colles un bon vieux nœud coulant autour du cou et tu les pendouilles. Ils gesticuleront pendant deux, trois jours avant de rendre leur dernier soupir. Les gouverneurs sont friands de ce genre de spectacle.

— Deux... Deux, trois jours ? J'avais cru comprendre

qu'une pendaison était bien plus rapide que ça !

— Ben le pirate est coriace, tu sais. Bon, c'est l'heure de becter, je vais dans ma cabine.



Mener une partie

— Capitaine, je peux entrer ?

— Burp. Mais quand est-ce que tu vas me foutre la paix ?

— Nan mais c'est parce que je me demandais : c'est compliqué de faire Maître de Jeu ?

— Hein ? Mais t'es un pirate joueur toi, ça te suffit pas ? Tu devrais déjà t'estimer heureux.

— C'est juste par curiosité. Je me demande comme le monde fonctionne, les règles ont l'air tellement... primitives.

— Hmm, c'est pas le sujet que je connais le mieux. M'enfin en attendant le dessert, je peux causer un peu. Qu'est-ce que tu veux savoir ?

POUDRE AUX YEUX

— Pour faire le Maître de Jeu il faut en connaître un rayon sur la piraterie, non ?

— Bof, pas vraiment : vu le QI du pirate moyen tu peux l'embobiner facilement avec deux trois termes techniques. Par exemple pour mesurer la taille des bateaux tu comptes en tonneaux ! J'ai jamais su ce que

ça voulait dire mais c'est pittoresque. Après tu peux aussi leur balancer le nom de deux ou trois endroits du bateau, comme la sainte barbe ou la cambuse.

— La sainte barbe, c'est votre femme ?

— N'importe quoi Ratiches, n'importe quoi... La sainte barbe c'est l'endroit où l'on range toutes les munitions. Et pour finir de convaincre les joueurs tu leur sors les mots "bâbord" et "tribord" au lieu de dire "haut" et "bas."

— Euh, il me semble que ça veut dire "gauche" et "droite", capitaine. D'ailleurs je connais un moyen mnémotechnique pour se rappeler qui est qui : il suffit de se représenter le mot "batterie" et...

— Laisse tomber tes moyens pyrotechniques, de toute façon quoi que tu dises les pirates joueurs iront où ils veulent, ils en ont rien à battre de savoir si c'est à gauche, à droite ou au milieu.

— Ah.

— Y'a un autre truc qui marche pas mal, c'est pour les pièces de monnaie : tu dis que c'est des "pistoles" ou des "pièces de huit" et hop, ils s'imaginent que tu t'es documenté et tout.



Langage

— Ah sinon j'ai remarqué qu'on se comprenait tous, c'est normal ? Pourtant y'a des Espagnols, des Français, des Portugais, des Anglais...

— Notre langage de pirate est une espèce d'amalgame qui prend des mots dans un peu toutes les langues alors on arrive à baragouiner un peu avec tout le monde. Les seuls cas où on pige pas un mot, c'est quand on croise une tribu sauvage ou une volaille qui parle en poésie.

SOYEZ FEIGNANT

— Ça doit quand même être du boulot d'être Maître de Jeu.

— Naaah, pas chez les pirates : c'est la planque ! Pour commencer tu jettes aucun dé. Jamais !

— Ah bon ?

Personnages non joueurs

— Ben ouais, tes personnages n'ont aucune caractéristique alors je vois pas ce que tu peux lancer. Un personnage, c'est juste un blaze. Pour certains — uniquement les capitaines en général — tu peux mettre la Réputation, ou simplement le Rang, histoire de voir s'ils sont plus connus que les pirates joueurs ou pas.

— Finalement c'est pas grand-chose, un personnage non joueur...

Le Trésor du quoi ?

— Pis y'a un truc que t'as pas besoin de faire, c'est de gérer le Trésor du Mort. Ce truc-là ne concerne que les joueurs, s'ils veulent le ramasser c'est à eux de se remuer la couenne : repérer le cinq qui est sorti, mettre le marqueur, faire des actions pour chopper le Trésor... pendant ce temps-là le gars derrière l'écran peut se curer le pif.

Apprendre les règles aux joueurs

— Ah ouais, donc c'est carrément un truc de feignasse, Maître de Jeu. Rien à glander. Ah si, attendez : il doit aussi apprendre les règles aux joueurs. C'est toujours un peu délicat ça.

— Bah, nos règles sont progressives, tu peux les apprendre l'une après l'autre pendant que tu joues. Au début de la partie tu fais l'Envie du Jour, ensuite viennent les Trucs de Pirate que les joueurs essaient d'assouvir. Fatalement l'échec se pointe avec son cortège de Blessures alors tu enchaînes sur les points de Moule pour encaisser, et plus tard Picoler pour remouler un peu le groupe.

— Par contre faut expliquer les Tabous dès le début !

— Bah ! Pour quoi faire ? Ils sont écrits sur la feuille : si un pirate joueur n'est pas sûr de comprendre il n'a qu'à tester les limites et quand il aura pris une tarte il aura compris. Après quand les joueurs commencent à être à l'aise tu leur parles du Trésor du Mort, et quand ils commencent à avoir des sous tu organises une escale et tu expliques le coup d'enterrer le Trésor. Ah, voilà le dessert : pose ça là, cuistot !

MAIS PAS TROP FEIGNANT

— C'est à se demander si le Maître de Jeu sert à quelque chose...

— Miom. Slurp. Il a tout de même un peu de taf. Pour commencer c'est lui qui tient le compte des points de Moule. Bôôôarps !

— C'est pas trop crevant j'imagine.

Décrire les Blessures

— Mais son vrai taf, c'est de décrire les Blessures. Le pirate se fait souvent des petits bobos et il faut toujours les décrire avec amour. Pas besoin d'être tendre, le pirate est résistant : plier, éborgner, claquer, projeter, craquer, étrangler, piquer...

— Oui j'ai eu un petit avant-goût de cette partie du jeu. Ça fait mal aux dents mais... au final c'était plutôt rigolo, pas dégoûtant ni rien.

— Ben ouais, on est là pour se marrer, pas pour gerber. D'ailleurs tu remarqueras qu'il n'y a presque jamais de sang, et pourtant on n'arrête pas de perdre des morceaux qui servent à rien comme les doigts, les dents, les oreilles, les rotules ou des bouts de cervelle.

— Euh... on doit vite se retrouver à court.

— Naaah, quand on jette des trucs comme ça dans la description c'est juste pour l'ambiance, pas la peine de les compter.

Scénario

— Et sinon, est-ce que le Maître de Jeu a besoin d'un scénario ?

— C'est lui qui voye. Y'en a des qui aiment improviser, et là c'est vraiment pas difficile vu que les joueurs font les zouaves tous seuls : ça laisse du temps pour penser à la suite. Pis y'en a qui aiment suivre un scénario, ben y'a qu'à l'écrire comme d'habitude et puis voilà. Par contre faut pas se planter : pas d'enquête, de moralité ou de considérations philosophiques, on est des pirates tout de même ! Et surtout faut pas oublier les escales qui permettent d'enterrer les Trésors : il faut

en prévoir au moins une toutes les deux heures.

— Ben alors faut mettre quoi ?

— Des trésors, des bateaux, des ennemis, des donzelles, de l'alcool... Que les trucs importants, quoi. Et faut jamais oublier que les personnages non joueurs peuvent être tués à tout instant, faut pas essayer de lutter contre ça. Bon allez, casse-toi, faut que je fasse ma sieste.

— Hmm, est-ce que les pirates joueurs jouent tous ensemble, ou bien chacun dans leur coin ?

— Tous ensemble c'est mieux, mais ils peuvent faire des incursions en solo du moment qu'ils restent dans dans la même Scène et qu'ils ne mobilisent pas trop le Maître de Jeu. De toute façon y'a peu de choses à faire à part les Trucs de Pirate, alors les incartades sont vite torchées.

— Je vais essayer d'écrire un scénario, pour voir.

COMBAT

— Oulah, déjà le soir ? Combien de temps j'ai dormi, moi ?

— Capitaine, vous voulez lire le scénario que j'ai écrit ?

— Euh nan, pour rien au monde. T'as qu'à l'envoyer à l'auteur du jeu, il en fera un recueil.

— Mais y'a un truc que je pige pas bien, c'est le combat.

— Ben tu tapes jusqu'à ce que ça bouge plus et puis voilà. Où est le mystère ?

— Nan mais les ennemis, ils font comment sans caractéristique ?

— En général c'est le pirate qui leur fonce dessus, et

lui il a ce qu'il faut comme caractéristiques. S'il rate son jet, ben c'est l'ennemi qui touche et le pirate se prend une baffé.

— Du coup l'ennemi ne peut que réagir ?

— Non, il peut très bien foncer sur un pirate joueur pour l'embrocher. Si le pirate fait rien il se prend un coup : il a intérêt à utiliser un Truc de Pirate.

— Si le pirate fait rien il se fait toucher automatiquement ?

— Ben ouais, y'a un mec qui veut te planter et toi tu bouges pas, que veux-tu qu'il se passe d'autre ? Faut agir ou être blessé.

— Euh ouais, c'est logique.

— Avec ce fonctionnement le Maître de Jeu peut créer toutes sortes de dangers : le Kraken qui attaque le bateau, une avalanche, un incendie, un volcan qui se réveille... Les pirates joueurs devront réagir avec le Truc de Pirate approprié. S'ils ne font rien ou s'ils ratent leur jet, ils morflent !

— Euh, le Kraken ? J'ai pas signé pour ça, moi !

Combat de masse

— Pour le combat de masse c'est tout pareil. Tu affrontes les ennemis un par un, mais comme t'es pas sensé zigouiller toute la meute à toi tout seul — faut dire que ce serait longuet — le Maître de Jeu décide de l'issue du combat.

— Ben du coup c'est pas la peine de se battre...

— Eh si ! Ce saligaud de Maître de Jeu peut regarder comment les pirates joueurs se débrouillent au combat pour choisir comment ça finit. C'est pas toujours écrit dans le scénar.

— Donc dans le doute il vaut mieux se jeter dans la mêlée et faire un bon carnage.

Big Boss

— Ouais, c'est plus sûr. Et plus rigolo. En tout cas faut jamais oublier que c'est le Maître de Jeu qui décide de l'issue d'un combat de masse, c'est important. Un type qui a plein d'hommes sous ses ordres pour le protéger est un vrai danger.

— Comment ça ?

— Ben s'il décide de faire exécuter les pirates joueurs, ou de les balancer à la flotte, ou quoi que ce soit d'autre, il n'a qu'un ordre à donner et boum, ça arrive. Les pirates joueurs pourront toujours zigouiller quelques hommes de main pour la forme mais ça ne changera rien, sauf s'ils arrivent à s'échapper.

— Mais ces mecs-là, on peut simplement les Tuer non ? Ou simplement les Taquiner !

— S'ils sont assez bêtes pour te laisser essayer, oui. Avant de t'attaquer à un capitaine ou à un gouverneur, tu devras généralement t'occuper de ses larbins : s'ils sont nombreux ça tourne au combat de masse et tu ne sais pas ce qui va se passer, s'ils sont moins nombreux tu en viendras à bout mais le gars aura peut-être eu le temps de se mettre à l'abri. N'oublie jamais qu'en temps normal il n'a qu'à claquer des doigts pour que tu partes nourrir les requins ou que tu ailles mourir dans une geôle.

— Seuls les capitaines et les gouverneurs ont ce genre de protection ?

— Naaaa, n'importe quel gars avec des hommes de main est dans ce cas : un roi, un chef tribal, un

nobliau... même un pirate joueur, si son Rang le permet : il doit juste réussir un Truc de Capitaine et c'est bon.



Équipement

— Et sinon je me demandais, rapport à l'équipement : qu'est-ce qui fait le plus mal, une épée ou une hache ?

— C'est vraiment une question de bleusaille, ça ! Y'a aucune caractéristique pour le matos, que ce soit des vêtements, des bateaux ou des armes, alors tout se vaut. La seule chose qui fait la différence, c'est le gugusse qui manie tout ça. Note que les pistolets permettent de Tuer de loin, mais par contre ils ne peuvent tirer qu'une balle, après faut recharger. Ceci dit on est très laxatifs sur l'équipement, surtout sur les armes, alors tu peux considérer qu'un pirate a assez de flingues sur lui pour tirer plusieurs fois de suite.

— Je crois qu'on dit "laxistes", capitaine.

— C'est qu'est-ce que j'dis !

BATAILLE NAVALE

— Euh sinon capitaine, vous pensez que je pourrais avoir un pistolet ? Il m'en faudrait un pour...

— Capitaine ! Un bateau !

— Hein, quoi ? Qui me parle ?

- Là-haut capitaine, c'est la vigie !
- Ah, t'étais pas mort, toi ? Et il est où, ton bateau ?
- Euh... à tribord ?
- Pfff... Tu vois ce que je te disais Ratices ? C'est vraiment des manches, pas la peine de s'embêter avec des termes nautiques. Hep là-haut, c'est quoi comme bateau ?
- Hein ? Ben il a... il a comme des sortes de voiles. Et y'a une statue rigolote sur le devant.
- Ouais, ça s'appelle une "figure de prout." Mais je parlais du drapeau !
- Ah pardon. Il a un pavillon espagnol, capitaine !
- OK, je vais aller diriger la manœuvre.

Manœuvres

- On fait quoi, on prend la fuite ?
- Nan mais tu débloques, Ratices ? Il est tout seul, pas trop armé... on va s'le faire ! Faut juste s'approcher assez pour commencer à le canarder.
- C'est compliqué de manœuvrer ?
- Pas vraiment. Si le capitaine est un personnage non joueur, comme moi, c'est le Maître de Jeu qui décide si c'est réussi ou pas. Si c'est un pirate joueur qui commande le bateau, il tente un Truc de Capitaine. Si c'est réussi il peut faire ce qu'il veut : fuir, pourchasser, canonner, aborder... si c'est raté il se prend un coup sur la tronche, et l'autre bateau prend l'avantage.
- Comment on peut se faire mal en ratant un Truc de Capitaine ?
- Si t'as mal placé ton bateau tu peux te prendre un boulet ennemi dans les miches, pour commencer. Et puis y'a aussi ton équipage qui peut t'en vouloir si tu

laisses filer un bateau rempli d'or ou si tu vas te fourrer au beau milieu d'une armada ennemie.

— Zut, je pensais qu'une fois qu'on était capitaine on était enfin tranquille...



Canonnade

— Regarde ça Ratches, je crois qu'on s'est pas trop mal démerdés, on va pouvoir passer au canon. Amène-toi, on descend !

— Euh, vous savez je suis toujours nul en Dévaster...

— Essaie pas de m'entourlouper, je t'ai vu rajouter un point hier, quand t'as enterré ton Trésor !

— C'est... c'est vrai capitaine.

— Tiens, jette un œil par les écoutilles : le bateau est juste en face ! On va faire un carton. Prends ce canon !

— Avec mon score tout pourri vaudrait mieux que je laisse la place à quelqu'un d'autre, non ?

— Y'a toujours assez de canons pour tout le monde, et puis c'est un peu comme pour le combat de masse : si y'a pas assez de pirates joueurs qui participent le Maître de Jeu peut décider qu'il y a sous-effectif, et que le bateau en prend plein les dents. J'ai pas envie qu'il soit

endommagé ou envoyé par le fond alors tire, bon sang !
— Youpi, c'est parti...

boum !

— Eh ben tu vois ? C'était pas compliqué !
— Je... j'ai réussi ! J'ai fait 1 sur mon dé !
— Et ton boulet a filé droit sur le château arrière ! J'ai vu un mec voler à la flotte.
— Un seul mec ?
— Ben ouais, le résultat du dé c'est aussi le nombre de morts. Continue donc !
— Euh, j'ai déjà eu beaucoup de chance, je devrais pas continuer.
— Avec un nombre impair ?
— Ah zut, c'est vrai. Bon je réessaye...

boum !

Abordage

— Ratiches ! Sors de sous ce canon et viens sur le pont, on va les aborder !
— Rhââ j'ai mal. Ça pèse lourd ces machins-là !
— Fallait mieux l'arrimer, tu sais donc pas qu'il y a du recul ?
— Mais il était arrimé ! C'est juste que j'ai fait un 4 alors...
— Alors t'as fait péter quatre mecs de chez nous au lieu de faire péter ceux d'en face, cornichon ! Et ton compte est toujours impair ! Bon maintenant magne-toi, faut aller sur le pont sinon on va tout rater.
— Je vous suis. Ouch.

— OK, tu vas attraper cette corde et Voltiger sur le pont de l'autre bateau.

— Ah capitaine, quelle émotion ! Mon premier abordage, comme dans les livres ! Je...

— Mais sors ton arme andouille, on part pas en pique-nique !

— Oh pardon. He la met entre hes hents, homme ha ?

— Nickel ! Et avec le dentier que tu te payes elle risque pas de tomber. Allez zou, fonce dans le tas !

— Ouuuuuuahihohihohihooo !

— Pas mal Ratices, pas mal ! À mon tour maintenant, tu vas voir la classe !

— Euh ouais attendez, j'ai déjà un espagnol sur le dos là.

plouf!

— Ratices !

— Capitaine ? Où êtes-vous capitaine ?

— Dans l'eau ! Viens m'aider !

— Mais... et l'abordage ?

— Une fois que tu as voltigé c'est juste un combat normal, tu connais déjà. Viens donc m'aider !

plouf!

NAUFRAGÉS

— Ils auraient quand même pu nous attendre !

— Oh toi ça va hein ! Nan mais quelle andouille celui-ci, mais quelle andouille !

— Vous m'avez dit de venir vous aider !

— Suffisait de me jeter un cordage pour que je puisse

remonter. Qu'est-ce que t'as été sauter à la flotte ?

— Je pensais pas qu'on serait si vite entraîné au loin.

— C'est les courants marins, ignare ! À quoi ça sert que je me casse la graine à t'enculquer le métier si c'est pour que tu foires tout à la première occasion ?

— C'est quand même une chance que nous ayons ce bout de bois auquel s'accrocher. Et puis on dirait qu'il n'y a pas de requin, pour une fois.

— Oh ils sont pas loin, t'inquiète pas.

— Euh... qu'est-ce qu'on va faire ?

— Rien. On nage, on file des coups de latte à tout ce qui bouge sous l'eau et on attend que le Maître de Jeu en ait marre de nous voir faire trempette.

— Gloups. Combien de temps ça dure en général ?

— Plusieurs jours, mais comme c'est pas passionnant il fait avancer le temps rapidement sans trop détailler nos déboires et passe directement à la partie où on est sauvés.

— En échouant sur une île ?

— Voilà, ou bien en étant repêchés par un bateau. Après quoi la vie continue. C'est juste un moment désagréable à passer.

Séquelles

— Rhaaaa le sable, la plage... c'est bon de sortir de l'eau ! C'est vrai qu'au final, c'est passé assez vite, je n'ai plus qu'un souvenir confus de notre séjour en mer.

— Ouaip, la routine, p'tit. Mais t'as quand même un sacré souvenir au niveau de la jambe.

— Hein ? Bon sang, ma jambe ! Ma jambe ! Les requins me l'ont bouffée !

— La dernière fois que je l'ai vue elle n'avait pas

d'oreille alors c'est pas la peine de beugler comme ça, elle t'entendra pas. On va te bricoler un truc, attends. Tiens regarde, deux bouts de bois et un peu de ficelle, on va te faire un beau pilon et tu seras comme neuf.

— Mais comment j'ai pu perdre un morceau, comme ça ?

— Après des mésaventures extrêmes comme un naufrage, un incendie, une séance de torture ou un mariage, tu peux avoir des Séquelles, mais pas plus que ton Rang. Le Maître de Jeu en choisit une parmi la liste que tu peux voir sur ta feuille, ou bien le joueur lance un dé pour en prendre une au pif. Faut la cocher et voilà. Elle ne diminuera en rien tes capacités, et pourra même te rendre service.

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1 brûlures | 4 édenté |
| 2 crochet | 5 cache-œil |
| 3 jambe de bois | 6 plus d'oreille(s) |

— Ça rend des services, une guibole en moins ?

— Carrément ! Dorénavant, à chaque fois qu'on te décrira une Blessure à la jambe, peu importe laquelle, tu pourras joyeusement crier "même pas mal", et le Maître de Jeu pourra se carrer sa blessure où je pense. Pas besoin de point de Moule ni rien ! Avec une Séquelle, tu es blindé contre certaines formes de dommages. Comme tu vois, ça ne sert pas qu'à faire joli.

— Joli !? Je trouve pas ça joli ! Regardez comme c'est tout mâchouillé, regardez toutes ces morsures, ça, ces... Dites, c'est pas des morsures de requin, c'est trop petit.

— Hein ? Mais nan dis pas de bêtise, qu'est-ce que t'y connais d'abord ?

— Je vous dis que c'est trop petit ! Et là regardez, des poils ! On dirait des poils de barbe !

— Ah ouais tiens, c'est... c'est marrant. Bon je pose les bouts de bois et la ficelle ici, je te laisse fabriquer ta jambe de bois pendant que je vais explorer l'île, hein ? À plus tard !

— Ces poils, on dirait les vôtres... Capitaine ? Capitaine, revenez ! On va voir ce que vous valez sans personne pour sauver votre peau !

Laissons là Ratches et le capitaine, vous en savez maintenant assez pour vous lancer à l'aventure, que ce soit comme pirate joueur ou comme maître de jeu. Allez-y sans crainte et n'oubliez pas que tout ça, c'est pour rire. Vous trouverez en annexe plusieurs scénarios, quelques idées pour vous inspirer, avant ou pendant une partie, un résumé des règles et aussi une feuille de personnage pour vos joueurs. Bon vent !



Annexes

REPLAY

Ceci est un extrait de l'enregistrement d'une partie jouée le 28 janvier 2011 avec comme joueurs Dave, Marco, Adrien et Olivier.

MJ — Bien, vous êtes à bord du navire El Batardo, un navire pirate commandé par Jim le Chacal. Ce capitaine a une certaine Réputation chez les pirates, et pas une bonne. Ce n'est ni un tendre ni un rigolo, il a tendance à user son équipage à vitesse grand V. Quand il assouvit ses envies de tuer, il ne s'arrête pas au premier nombre pair qu'il croise ! Pour l'instant vous n'avez que cet éner-gumène pour vous prendre à son bord, alors il faut malheureusement vous en contenter. Et puis lui au moins c'est un vrai pirate, avec des trésors à la clef et tout.

Olivier — Faut juste pas rester dans sa ligne de mire...

MJ — Vous êtes en mer, quelque part dans les Caraïbes, il fait beau, le soleil tape dur et il y a un bon vent.

Marco — Il nous reste de la volaille en ce moment ?

MJ — Il doit en rester cinq dans la cale, mais ça s'use vite ces machins-là. Bon, on va voir vos envies du jour ! Lancez un dé chacun.

(Les joueurs tirent leurs différentes envies : Taquiner, Dévaster et deux Marauder)

MJ — Pour l'instant vous n'avez rien de spécial à faire, vous avez quartier libre.

Dave — Dans ce cas je vais me dégourdir la jambe. Marauder ! Hmm, 6...

MJ — Ça commence fort ! En vadrouillant ici et là tu as vu une bourse qui dépassait, mais quand tu as tenté de mettre la main dessus son propriétaire t'a repéré et t'a planté sa hache dans la tête : plonk ! Blessure ou un point de Moule, comme tu veux. Je vous rappelle que vous avez douze points pour l'instant.

Dave — Je vais dépenser un point.

MJ — Y'a pas trop de mal, la hache s'est juste plantée de cinq ou six centimètres, c'est superficiel ! Tu sens comme un courant d'air mais en resserrant ton foulard tu arrives à tenir tout ça en place. "Touche pas mon trésor, sacripant !" te hurle le pirate. Comme tu as raté, ton envie est toujours là. Passons au suivant : Marco ?

Marco — Je vais aller à la cale, j'ai envie de Taquiner.

MJ — Aux fers, baignant dans l'eau de mer et le vomi, cinq volailles se lamentent sur leur sort. Un curé, un boulanger et trois autres.

Marco — OK je vais faire peur au curé pour rigoler. Je l'accroche au bout d'une corde et je m'amuse à le faire tremper à l'arrière du bateau : "gaffe au requin !"

MJ — En effet votre pote Ronald, le requin, vous suit toujours à la trace. Avec tous les morceaux que vous lui avez largués il a pas mal grossi, il est maintenant aussi

large que long.

Marco — J'énerve le requin, je remonte le curé au dernier moment, des fois je me rate un peu et il perd un morceau.

MJ — OK lance ton dé. 6 ? Le requin attrape le curé et le remue dans tous les sens, ça te fait basculer par-dessus bord et Ronald commence à te mastiquer la jambe ! Le curé est perdu...

Marco — Bon... On va éviter de dépenser un point de Moule tout de suite.

MJ — Bien, tu arrives à te faire hisser à bord par quelques matelots, ta jambe est tout abîmée. Comme il en manque un gros morceau on te colmate avec un bout de bois — cloué sur la jambe — et puis on te laisse sécher au soleil. Suivant ?

Olivier — J'ai envie de Marauder : 4, c'est réussi.

MJ — Enfin un qui réussit ! Tu explores le bateau de Jim le Chacal, tu n'avais pas encore eu le temps de le faire. Tu prends un couloir et puis un autre, au pif, et tu arrives devant la cabine du capitaine !

Olivier — Vu que je peux pas tripoter les portes... je suis obligé de Dévaster la porte ? Bon ben allons-y. 3, ça passe.

MJ — Vlan ! La porte s'écroule et tombe en morceaux. Au fait, tu as réussi ton maraudage donc tu peux tout de suite ajouter 1D6 points de Trésor. Tu es dans la cabine du capitaine, ici il y a une longue-vue, là une carte, là-bas une épée...

Olivier — Je vais farfouiller un peu, en dévastant. Ça passe.

MJ — Tu écroules l'armoire, tu éventres le lit, tu brises les hublots, tu déchires les cartes, tu décolles les plinthes, tu fais même tomber une partie de la cloison

dans la mer ! Et tout ça te fait gagner encore 1D6 points de Trésor. Tu es assez content de toi, tu repars avec les poches qui font “gling gling” et personne n’a rien vu. Et toi Adrien, tu avais envie de... ?

Adrien — Dévaster. Je vais aller faire un tour dans la cambuse avant que le cuistot soit réveillé, paraît qu’il y a des réserves d’alcool fin.

MJ — C’est ça, mais malheureusement le cuistot est déjà réveillé, il est en train de touiller la popote pour ce midi.

Adrien — Je ne m’occupe pas de lui et je dévaste la réserve. 1, c’est réussi. C’était mon Envie du Jour donc 1D6 points de Trésor... 3.

MJ — Tu éclates des caisses, tu éventres des tonneaux et ainsi mets la main sur quelques tonnelets d’alcool fin. Tu trouves aussi le magot du cuisinier, ça te fait un point de Trésor supplémentaire. Tu as largement de quoi te souler avec tout ce que tu as trouvé. “Qu’est-ce que c’est que ce bazar ?” La réserve n’est pas très loin de la cuisine, le cuistot a entendu le barouf et débarque avec sa grosse louche. Il est atterré par le carnage, la viande par terre, les légumes passés par-dessus bord...

Dave — Les légumes sur un bateau, ça porte malheur !

MJ — ... et le reste des ingrédients qui traîne dans la mort-aux-rats. Tu as même éclaté les réserves d’eau. Le gars est furax, il va aller prévenir le capitaine.

Adrien — J’attrape une bouteille et je la lui balance derrière la tête. 1 !

MJ — Bing ! Le cuistot s’écroule par terre, avec du sang qui coule par le nez. Il ne t’embêtera plus.

Adrien — Je prends un couteau et j’enchaîne sur le moussaillon qui aide en cuisine, pour la parité. 5, c’est réussi.

MJ — C'est réussi et c'est un cinq ! On met le marqueur pour le Trésor du Mort.

Dave — Je vais à nouveau Marauder, j'ai toujours envie. Réussi, donc j'ajoute 1D6 points de Trésor : 4.

MJ — Tu mets la main sur un gigot, un vrai gigot avec de l'ail et tout, un mec a dû le chouer à la cuisine et se le mettre de côté pour plus tard. Ça devrait te caler une dent creuse.

Adrien — Je vais voir Marco avec un tonnelet d'alcool fin, et on picole !

MJ — Hmm, il n'est pas en état de Picoler, pas avant la fin de la Scène.

Adrien — Je veux juste le remplir d'alcool pour ne pas boire tout seul, pas grave s'il ne fait pas de jet de picole. 6... On ne va pas user tous les points de Moule, donc je m'écroule à côté de lui.

MJ — Mais pas avant d'être allé vomir sur le bosco, qui t'a planté un poignard dans le bidon pour la peine. Avec ce que tu as bu il y a peu de chances que ça s'infecte... Plus tard dans la journée, la vigie hurle : "capitaine, une voile, une voile !" Et effectivement quand vous tournez la tête, la voile est à quinze mètres... "Tu pouvais pas le dire avant ?" hurle le capitaine. C'est une nouvelle vigie, pas encore bien rodée, le capitaine a tué l'autre la veille.

Dave — Je me mets au canon !

Adrien — Ouais pareil, en attendant de voir ce que c'est. On va les saluer !

Marco — C'est la même Scène ou c'en est une autre ?

MJ — C'en est une autre, tu peux te relever. Ta jambe te pique un peu mais ça va. Je rappelle qu'il y a toujours un Trésor du Mort qui attend qu'on le ramasse.

Dave — Dévaster, ça passe !

Adrien — Ça passe aussi.

Marco — Bon on va essayer... 5 ! Je ramasse le Trésor du Mort.

Olivier — Ça passe !

MJ — Quand vous arrivez à tirer au canon, n'oubliez pas que le résultat du dé indique le nombre de morts en face. Certes ça touche le bateau, les voiles, le pont, le château arrière... ça dévaste à tour de bras mais il y a aussi des gars qui volent. N'oubliez pas la parité !

Dave — Faut que je recommence, je suis impair. Poum ! Ah zut... deux de plus, mais ça ne suffit pas : "ramenez des boulets, ramenez des boulets !"

(Les joueurs canonnent à tour de bras, comptant les morts et essayant de faire des comptes pairs)

Olivier — Bientôt il n'y aura même plus de bateau...

Adrien — On est à distance d'abordage là ?

MJ — Oui, vous l'êtes depuis le départ, le bateau n'est vraiment pas loin.

Dave — Je n'ai pas fini avec mes boulets ! 6, raté...

MJ — Tu as chargé le canon comme un porc, avec trois boulets d'un coup pour faire plus de dommages puis tu l'as trop bourré et le canon t'explose à la figure. Tu rebondis sur le mur avant d'être plaqué au sol au milieu de morceaux de métal en fusion. Point de Moule ou pas ? Si tu es blessé on ne te tiendra pas rigueur d'être en impair.

Dave — Je prends un point de Moule.

Olivier — Ben ouais, tu ne vas pas finir tout l'abordage par terre !

Adrien — Je vais tenter un passage en voltige sur le bateau !

MJ — Réussi ? Bien, tu es en face, tout seul, et tu commences. Il y a des mecs partout, tu ne sais pas de

qui il s'agit mais tu attaques.

Marco — Moi aussi je voltige sur le bateau d'en face :
2, c'est réussi !

MJ — Olivier à toi de jouer.

Olivier — Moi je ne peux pas Voltiger, j'ai zéro...

Les autres — Si, si, vas-y !

MJ — Avec un peu de chance tu te feras mal sur le pont d'en face ! Raté ? Quelle surprise. Tu commences à grimper aux cordages, tu agrippes une corde et tu te jettes... Mais tu tiens mal la corde, tu glisses d'une dizaine de mètres, à mains nues... zzzzoouuuuip et tu te plantes les dents dans le bastingage, mais bien hein ! Jusqu'à la gencive ! Et manque de pot c'est sur votre bastingage à vous... Tu prends un point de Moule ou tu restes comme ça ?

Olivier — Hahaha. Je vais prendre un point de Moule.

Marco — Donc moi j'ai voltigé en face, je peux Marauder ?

MJ — Euh non , il y a trop de gens qui font attention à toi. Pour l'instant vous n'êtes que deux sur le pont d'en face, parce que personne n'a dit "à l'abordage", personne n'a dit d'attaquer...

Les joueurs — Hahaha !

MJ — ... vous avez envoyé une trentaine de boulets et là vous êtes sur le pont d'en face en train de massacrer tout ce qui bouge. Donc Marauder c'est un peu précoce, vous êtes le centre d'attention.

Dave — On est les seuls à attaquer comme des tarés ?

MJ — C'est ça. (Rires)

Dave — Ce n'est pas grave, on change rien. On ne réfléchit pas avant d'agir.

Marco — Bon du coup je vais tirer dans le tonnelet de

poudre qu'un gars est en train de porter, là. 4, c'est bon !

MJ — Tu fais péter le tonneau de poudre, trois mecs volent en morceaux et un quatrième est projeté par-dessus bord.

Olivier — Est-ce que ce serait abusé de faire tomber un mât ?

MJ — Non non, pas du tout ! (Rires) Tu veux faire tomber le mât de ton bateau pour pouvoir aller en face, c'est ça ?

Olivier — Oui voilà. (Rires.) 2, ça passe.

MJ — Donc tu prends un tonneau de poudre à vous, tu le mets juste au pied du mât, tu allumes et tu te sauves. BAM ! Il y a deux potes à toi qui sont catapultés, la vigie novice se casse la figure avec le mât qui s'écroule sur le bateau d'en face. La vigie, qui se retrouve sur le pont, sort son épée et commence à se battre aussi. Et toi tu peux passer sur le mât pour rejoindre l'autre bateau.

Adrien — Je vais Tuer un autre gars. Oups, 6... Un point de Moule !

MJ — Il a paré ton coup d'épée et t'a balancé un coup de sabre dans les chicots. Ça déchiquette, il a coupé un bout de la langue mais bof, tu as connu pire... tu craches deux ou trois dents, un bout de lèvres et un bout de moustache et c'est reparti.

Marco — Je mets un grand coup de sabre dans un cordage pour faire tomber les voiles sur les mecs. 6 !

MJ — Il y avait deux cordes et apparemment tu n'as pas coupé la bonne. Bam ! Une voile s'effondre sur toi et une vergue se casse sur ta tête, ça te fait méchamment croustiller les cervicales.

Marco — Je vais prendre un point de Moule.

Adrien — Je prends un tonneau de poudre pour faire un gros trou et créer un raccourci vers la cale. 6... J'utilise un point de Moule.

MJ — Blam ! Une partie de ta mâchoire inférieure est partie ainsi qu'un bout du cerveau, quinze centimètres d'intestin et une rotule... rien de grave, pas de bobo. En tout cas le trou dans le pont est bien là et tu peux maintenant sanguinoler jusqu'à l'endroit qui t'intéresse.

Dave — Je vais Voltiger jusqu'à la sainte barbe, pour la faire péter. Raté ! Point de Moule...

MJ — Tu voltiges par-dessus le bastingage avec une corde, tu arrives face au hublot et bing ! Tu t'écrases le nez sur des barreaux. Zut ! Ils ont prévu le coup. Tu peux voir la réserve de poudre derrière le carreau.

Dave — Je peux tirer au pistolet à travers la vitre ? Ben je dévaste d'abord et je réfléchirai après.

MJ — Pour le nombre de morts tu auras un multiplicateur de cinq, vu que ce sera une grosse explosion.

Dave — 1 !

Adrien — Ce n'est pas fini de faire des uns ? Surtout sur un "fois cinq", c'est dommage.

MJ — À peu près toute la moitié supérieure du bateau a disparu, avec cinq des mecs qui se trouvaient dessus. Pour une raison inconnue le bateau a tenu le choc et flotte encore. Dave, tu es maintenant sur le pont de votre bateau à vous, avec la tronche toute noire sauf là où il y avait les barreaux — barreaux qui sont incrustés dans votre bosco.

Dave — Il est mort ? Non ? J'en suis à cinq dans mes comptes alors... Je ne peux pas rester comme ça : je sors un flingue et pan !

MJ — Un bosco en moins, tu te sens mieux. Environ deux mètres plus loin se trouve votre capitaine qui te

regarde, abasourdi. Tu es encore tout fumant, tu as des petits morceaux de viande sur l'épaule, la figure repeinte en noir et l'air content de toi. De l'autre côté ça continue à chauffer, on entend des coups de feu, des explosions, le bateau tangué et commence à prendre l'eau... (Rires)

Dave — Je vais aller chercher un tonneau de truc à boire.

MJ — Pour l'instant Jim te regarde faire, il est un peu scotché, il n'a pas encore réagi. Olivier, la partie du bateau dans laquelle tu te trouvais a disparu, mais tu as survécu on ne sait trop comment. Il me semble que tu venais de tuer un gars, donc là tu dois avoir comme une envie qui te démange.

Olivier — En effet, je me dirige donc vers l'intérieur et je vais shooter dans une lampe à pétrole pour mettre le feu, ça va bien tuer quelqu'un. Dévaster, ça passe : 2.

MJ — Cette partie du bateau commence à brûler et deux mecs flambent avec. D'un côté tu es content d'avoir bousillé des gens, comme ça, pour le plaisir, d'un autre côté tu restes dans l'impair et tu n'es pas complètement satisfait. Heureusement il reste encore des gens qui bougent sur le bateau.

Olivier — Bon ben je vais bien réussir à balancer un mec à la flotte, vu qu'il y a des trous partout.

MJ — Pas de problème, mais c'est la compétence "Tuer." Réussi ? Hop, tu balances un mec blessé directement dans la gueule de Ronald. Autre chose à faire, vu que tu as des cadavres, des flammes et tout ça sous la main ?

Olivier — Je tenterais bien un maraudage. Oups, 6, je me plante.

MJ — Tu te promènes ici et là dans les restes du

bateau, donnant des coups de pied dans les portes, et derrière l'une d'entre elles un gars planqué décharge son arme sur toi à bout portant, te faisant un deuxième nombril. Pas de point de Moule ? OK, donc tu t'écroules au sol, les mains crispées sur le ventre pour tenir les morceaux. Le mec te colle des coups de crosse dans la tête avant de s'en aller. Pour le reste du combat tu seras en train de te vider dans cette coursive.

Adrien — Moi j'essaye de me diriger vers la cabine du capitaine. Si elle existe toujours.

MJ — Tu finis par la trouver, bien abîmée mais il reste des choses dont une porte à éclater.

Adrien — 1 ! Je ne fais que des 1 ou des 6 ce soir...

MJ — Te voilà dans la cabine. Elle n'est pas bien impressionnante mais bon, il y a des coffres, et il n'y a personne.

Adrien — Je dévaste la cabine à la recherche de richesses. 4, réussi !

MJ — Tu trouves 1D6 points de trésor, sous forme de pièces et de bijoux, et tu dévastes le peu qu'il restait de la cabine. Dave, tu revenais avec un tonnelet ?

Dave — Oui, un tonnelet d'alcool, histoire de fêter ça. Je voltige sur le pont d'en face, avec mon tonneau. Ah, 6...

Heureusement par la suite le tonnelet est sauvé, après quoi les pirates joueurs s'assoient en rond sur le bateau adverse pour vider quelques godets et remplir leur réserve de Moule, au milieu des flammes et des cadavres. Puis ils découvrent qu'ils ont attaqué et tué William le Chacal, le frère de leur capitaine, alors que les deux s'étaient donné rendez-vous ! À cause de cette boulette les pirates joueurs ont été abandonnés sur un minuscule bout de rocher, avec Ronald qui leur tourne autour. Ce n'était que la première

heure de la partie.



SCÉNARIO : LE ROI DES PIRATES

Mutinerie

Ça chauffe à bord du *Santa Barbara*, l'équipage se mutine contre le capitaine et ceux qui lui restent fidèles. Peut-être le capitaine est-il un des pirates joueurs, à moins que ceux-ci soient de simples matelots auquel cas ils peuvent faire partie de la mutinerie et se révolter contre le capitaine Francis le Six, qui n'a pas su les conduire vers le moindre trésor ces six derniers mois. On en vient rapidement aux armes, les premiers cadavres jonchent le pont, le capitaine a déjà un pied sur la planche quand le cri de la vigie retentit : "Eh les gars, y'a un radeau !"

Le naufragé

Cette interruption tombe à pic pour détourner l'attention de l'équipage et peut-être sauver les fesses du capitaine. L'on procède aux manœuvres adéquates afin de repêcher la seule personne présente à bord du radeau. Le gars est tout sec, tout cramé par le soleil et il délire, apparemment il n'a rien bu ou mangé depuis des jours. Passés les premiers instants de curiosité, tout le monde se désintéresse de lui et après l'avoir arrosé un peu on le laisse végéter sur le pont. Mais ceux qui restent à portée d'oreille peuvent entendre que, dans son délire, il parle sans cesse du trésor du Roi des Pirates ! Ce roi se nomme en réalité Grossebash, c'est un pirate très connu pour sa fortune : on raconte qu'il a trouvé et pillé les Cités d'Or et qu'il lui a fallu dix ans pour tout enterrer,

avant de s'autoproclamer roi. Mais personne ne sait où se trouve ce pirate ni s'il est encore en vie, et surtout personne ne sait où se trouve son trésor. D'après le délire de cet inconnu, le second du Roi des Pirates aurait la carte au trésor tatouée sur le crâne !

En taquinant un peu le malade on peut lui faire cracher quelques informations supplémentaires : Jack Citrouille, le second du Roi des Pirates, est actuellement entre les mains du gouverneur Sambez au port d'El Perfido et devrait être pendu d'ici quelques jours. Ce gars est sans doute le seul lien qui peut les mener au trésor, mais ses jours sont comptés...

Midnight Express

Les pirates doivent donc aller récupérer ce second avant qu'on lui passe la corde au cou. Toutes voiles dehors, ils font route vers El Perfido et arrivent la veille de la pendaison. Nul doute que les pirates sauront investir un fort — en en faisant péter des morceaux, en se catapultant par-dessus ses remparts à l'aide d'un arbre, en maraudant à l'intérieur ou simplement en attaquant comme des tarés —, ce dernier est bien défendu aussi les pirates ont intérêt à trouver ce qui les intéresse et à prendre la poudre d'escampette. Jack Citrouille est dans les geôles, il n'a pas spécialement envie de suivre les pirates joueurs mais veut bien prendre la poudre d'escampette. Le gouverneur Sambez, s'il s'aperçoit de ce qui se passe, lancera tous ses soldats pour tenter d'arrêter les pirates. Il n'a pas connaissance de cette carte au trésor.

Tandis qu'ils mettent le souk dans le fort, Grossbach en personne arrive dans le port à bord de son quatre-mâts, le Triton Velu. Il attaque directement la ville à

coup de canon, sans faire dans la dentelle, il est là pour secourir son second ou du moins pour sécuriser la carte au trésor. Il est peu probable qu'il veuille laisser celle-ci entre les mains des pirates joueurs, aussi ceux-ci ont-ils intérêt à prendre la fuite. L'attaque du Roi des Pirates offre heureusement une diversion qui est la bienvenue.

Malchance

Les jours suivants sont marqués par une malchance incroyable : outre les mille et un petits incidents qui viennent embêter les pirates — le rhum est en fait de l'eau, les termites fragilisent tout, le bateau grince et empêche de dormir, la bouffe est périmée et rend tout le monde malade —, il n'y a plus un pet de vent, puis trop de vent et enfin le bateau s'écrase contre les falaises d'une île sauvage, sur laquelle l'équipage trouve refuge. Au milieu de cette île se trouve un volcan éteint couvert d'une sorte de jungle. Ils ont la surprise de remarquer un vieux bateau échoué... au sommet du volcan !

El Canone Giganto

En allant explorer ce bateau perché une autre surprise les attend : un canon énorme, surnommé El Canone Giganto, est à bord ! Ce canon légendaire tire des boulets de 2m50 de diamètre, aucun navire ne peut lui résister. Ils ne savent pas comment ce bateau a pu arriver ici, peut-être un ouragan a-t-il pu soulever le navire et le déposer ici ? Il semble y être depuis des années, et de l'équipage il ne reste que quelques cadavres moisis. Ce bateau est encore en état de naviguer, même s'il est bien loin de l'eau, et ce canon offrirait la victoire dans n'importe quelle bataille navale.

Reste à trouver comment le remettre à flot. Si les pirates joueurs veulent essayer le canon, il y a une réserve de boulets géants dans la soute du navire et il y a une aiguille rocheuse, à peu près en face du canon, idéale pour une séance de tir.

Charger le canon prend des heures et tout un équipage, il n'est pas prévu de s'en servir plus d'une fois ou deux par jour. Une fois le premier boulet en place ils peuvent faire feu, il revient à l'un des pirates joueurs de faire le jet de Dévaster. Que le tir soit réussi ou non, le recul va déloger le bateau et le faire dévaler la pente du volcan puis traverser la plage et enfin se mettre à flot, tout en douceur. Yeah ! Ils peuvent à nouveau prendre la mer. Le nom du bateau est illisible, aussi peuvent-ils le renommer comme bon leur semble.

Fin de la poisse

Pourtant leur malchance continue, les petits tracas se multiplient à bord. Puis un jour on s'aperçoit que l'un des pirates est en réalité une femme ! Il s'agit de la fille du gouverneur Sambez qui, déguisée, a pris place à bord de leur bateau pour fuir un mariage forcé. Tout cela est bien gentil mais les passagers clandestins, y'en a qui disent que ça porte malheur. Sous la pression de l'équipage, ou pour ne pas contrarier le destin, il est préférable d'abandonner la chère demoiselle quelque part, avec toute la politesse qui sied à un gentilhomme.

Une fois la donzelle abandonnée, tout va mieux ! C'était donc bien ça.

Les sirènes

Les pirates peuvent maintenant se lancer sur la piste

du trésor, suivant la carte qu'ils ont entre leurs mains. En chemin ils croisent un îlot rocheux couvert de sirènes aguicheuses qui leur font mille z'invites. L'équipage veut absolument que l'on fasse escale (à l'occasion il faudra les mater un peu, histoire de leur montrer qui commande.) Les pirates peuvent donc faire escale sur cet îlot ou bien l'ignorer, ou encore l'atomiser avec El Canone Giganto.

En tout cas les sirènes n'en sont pas, il s'agit d'un équipage de pirates femelles, menées par la Grosse Mélinda. Elles essayent d'attirer les navires pour tuer l'équipage et s'emparer des richesses. Il va falloir leur régler leur compte, avec tout le tact dû aux demoiselles de bonne famille. Elles ont des quantités de nourriture et d'alcool, ainsi que des formes affriolantes pouvant attirer les mains baladeuses.

Poursuite

Rassasiés de chair fraîche et d'alcool, nos pirates peuvent reprendre leur route. Suivant les indications de la carte, ils doivent passer entre de dangereux récifs et sont en train de réaliser cette délicate manœuvre lorsque le Triton Velu, le bateau du Roi des Pirates, est signalé non loin ! Le capitaine Grossbach se doute que les pirates sont sur la trace de son trésor et il compte bien les couler avant qu'ils n'y arrivent.

Une bataille navale commence donc, elle sera fortement écourtée si les pirates joueurs utilisent avec succès El Canone Giganto, qui enverra un boulet géant traverser de part en part le quatre-mâts : le bateau ne s'en remettra pas et commencera immédiatement à couler. S'ils ratent le tir par contre, ils n'auront pas l'occasion de le recharger durant le reste de la bataille et

devront avoir recours à des méthodes plus traditionnelles. Heureusement leur bateau comporte un nombre respectable de canons de taille normale.

Quoi que fassent les joueurs, la bataille doit se terminer par la disparition du Roi des Pirates et de son équipage : le bateau ennemi sombre dans les flots. Si les pirates joueurs sont extrêmement mauvais ou malchanceux et qu'ils ne font rien qui justifie une victoire, vous pouvez toujours décider qu'au moment de leur asséner un coup fatal, le bateau du Roi des Pirates est éventré par des récifs et il commence alors à couler.

L'île au trésor

Ils arrivent enfin à l'île au trésor et peuvent suivre les indications jusqu'au magot : trente pas par-ci, quarante-sept pas par-là, tuer un matelot, encore un autre pour la forme, tourner à gauche après le rocher en forme de caillou (méfiez-vous des imitations) puis creuser au pied du vieil arbre tordu, malgré les singes qui les bombardent de fruits pourris. Une fois le trésor trouvé, chaque pirate joueur pourra mettre la main sur 2D6 points de Trésor. S'ils prennent soin de se débarrasser du reste de l'équipage ils pourront ajouter 1D6 chacun.

Le retour du roi

Mais alors qu'ils retournent à leur bateau ou qu'ils commencent à enterrer leurs trésors, le Roi des Pirates surgit de nulle part ! Il est trempé, couvert d'algues, fatigué et très en colère, mais en rien diminué. Il essayera de passer les pirates joueurs par le fil de l'épée et ceux-ci devront défendre leur peau. Malheureusement il est venu tout seul et à moins d'avoir une

deuxième personne sous la main pour la zigouiller, celui qui aura mis à mort le Roi des Pirates risque de violer un Tabou.

Après cela ils seront enfin tranquilles, libres d'apprécier leurs richesses chèrement acquises.

Personnages

Francis le Six (loup de mer) : il est grand et sec, porte une fine moustache et ses cheveux, noirs, longs et gras, cachent en partie ses yeux. Il a une réputation de malchance qui refroidit pas mal l'enthousiasme de son équipage. Les mutineries sont fréquentes à bord, c'est par miracle qu'il est encore en vie.

Le Naufragé : il a fini à l'eau suite à une bataille contre un navire américain, et a dévié en mer pendant plusieurs semaines. Il est très, très affaibli et — une fois son message délivré — vous pourrez disposer de lui. Son nom est inconnu, c'est un homme d'une trentaine d'années, déjà pas mal dégarni et couturé de cicatrices.

Jack Citrouille (pirate) : ce gars est toujours couvert de vêtements chauds et noirs, quelle que soit la saison. Il est maigre et a une grosse tête, d'où son surnom. Ses dents ont été taillées en pointe il y a fort longtemps, un cadeau du Roi des Pirates. La carte est tatouée sur son crâne, il avait été rasé pour l'occasion mais ses cheveux (blancs) ont repoussé depuis. Il est âgé d'environ cinquante ans, ce qui est vénérable chez les pirates. Il est fidèle à son capitaine jusqu'au bout, et ne suivra les pirates joueurs que sous la contrainte.

Grossbach, dit "Le Roi des Pirates" (légende flottante) : ce capitaine bien en chair est portugais, et c'est une vraie terreur. Il a sillonné les mers durant des années mais on le voit moins depuis qu'il a trouvé son

trésor, on suppose qu'il se donne du bon temps. Il porte une longue barbe noire ornée de reliefs de repas et d'autres détritrus. Ce capitaine semble mou, un peu lourdaud, mais cette apparence n'est qu'un leurre, quand vient le temps d'agir il est tout aussi vif qu'un moussaillon. Et bien plus dangereux.

Consuela, la fille du gouverneur Sambez : c'est une sauvageonne, d'ailleurs il faut qu'elle le soit pour oser s'embarquer sur un vaisseau pirate ! Âgée de seize ans, elle est bien faite de sa personne et visiblement bien éduquée, mais c'est un garçon manqué. Le dernier qu'il l'a traitée de "volaille" s'est fait aveugler, égorger et émasculer. Ç'aurait été pire si elle avait eu une arme.

La Grosse Mélinda (vieux loup de mer) : une des rares femmes pirates à être capitaine. Mais il faut dire que son équipage est entièrement constitué de femmes. N'allez pas croire qu'il s'agisse de volaille, ce sont bien de vrais pirates, avec toutes les caractéristiques que ça comporte. Elles ont cependant un penchant pour les froufrous et autres parfums, histoire de garder une petite touche féminine. Certaines sont vraiment de jolies filles mais Mélinda, elle, fait plutôt penser à Grossbach, avec juste un peu moins de barbe. Cette solide mégère peut vous empoigner d'un bras, comme un vulgaire sac de patates, et vous envoyer valdinguer par-dessus bord. Si un pirate joueur est Taquiné par ce monstre, il en gardera une Séquelle !

SCÉNARIO : ŒIL POUR ŒIL

Le scénario décrit ici est linéaire. Vos pirates joueurs pourront sans doute modifier un peu la façon dont se passent les choses — par exemple il est fort possible que les pirates joueurs se soient emparés du commandement du bateau et que ce soit eux qui dirigent l'expédition — mais dans l'ensemble, ça devrait toujours ressembler à ce qui suit.

Perdus en mer

Dans la vie d'un pirate, il y a des hauts et des bas. Les pirates joueurs sont plutôt en bas, et commencent cette partie sur un misérable radeau perdu au beau milieu des Caraïbes. Ils cuisent depuis plusieurs jours et n'ont rien à boire ou à manger. Difficile d'assouvir leurs envies dans de telles conditions... Avant que les choses ne tournent mal — l'un d'eux a peut-être une forte envie de Tuer — ils repèrent une voile à l'horizon.

Sauvetage

Cette frégate porte haut le pavillon noir. Les pirates joueurs vont sans doute s'agiter pour se faire remarquer et ça ne rate pas : le bateau oblique vers eux pour les recueillir. Tandis qu'il s'approche, on peut lire son nom : *Le Poivron d'Argile*. Rien de bien fringant, mais ils ne sont pas en position de faire la fine bouche. Ils sont rapidement hissés à bord et, avant toute chose, peuvent se désaltérer. Pas le temps d'assouvir des envies, sauf pour les plus rapides, le capitaine vient voir les

naufragés. Il se présente comme étant le capitaine Picus McBlaggy, dont les pirates joueurs n'ont jamais entendu parler. Il les accueille sans trop de formalités sur son bateau et demande au bosco de les intégrer à l'équipage. Les pirates joueurs notent la bonne humeur générale qui règne à bord : certes les pirates ne sont pas d'une nature tristounette, mais ils sont rarement goguenards comme ça semble être le cas sur ce bateau. Même le capitaine se fend tout le temps la bille !

Galéjades & pitreries

Assez rapidement les joueurs découvrent le mauvais penchant de tous ces pirates pour les blagues : hamac accroché avec des élastiques, sabre péteur, cache-œil à jet d'eau, rhum salé, boulet-o-fish (l'apparence d'un boulet mais quand il éclate il répand du poisson pourri à l'odeur immonde) et j'en passe. Apparemment l'humour est un critère de recrutement sur ce bateau. C'est plus ou moins bon enfant, peut-être un peu trop au goût de nos vrais pirates.

La quête de Picus McBlaggy

Heureusement leur moral remonte quand ils apprennent que le capitaine est en quête de quelque chose de sérieux : il convoite un immense trésor qui a disparu en même temps qu'une caravelle espagnole, la Santa Contracepción. C'était un des bateaux noirs chargés de ramener en Espagne l'or des conquêtes mais il n'est jamais arrivé. On raconte que son capitaine, Emilio Biglosa, aurait gardé le trésor pour lui et pris sa retraite quelque part.

Pour le retrouver, McBlaggy dispose d'une aide

précieuse : l'œil du capitaine ! Biglosa l'a perdu lors d'une bataille mais étrangement cette relique est toujours "vivante." Et comme Biglosa louche comme c'est pas permis, les deux yeux continuent de se regarder l'un l'autre. McBlaggy a mis la main sur l'un d'eux et n'a qu'à suivre la direction du regard pour retrouver le propriétaire du trésor.

C'est ainsi que le bateau finit par arriver en vue d'une île qui semble inoccupée. Le capitaine ordonne quelques zigzags pour s'assurer que l'œil pointe toujours sur l'île puis décide d'accoster. Quelques pirates sont chargés de garder le bateau tandis que le reste de l'équipage monte dans les chaloupes et part explorer l'île. Ils s'enfoncent dans la jungle, dévastant tout devant eux pour se tailler un chemin. Le capitaine exulte, ils sont tout proches ! Et en effet au détour d'un rocher...

John l'Énorme

Ils tombent sur une petite cabane bricolée à côté d'une cascade. Devant cette construction se tient un homme obèse, énorme, farouche, brandissant d'une main une ancre taille réelle et de l'autre le second œil du capitaine Biglosa. Picus McBlaggy en reste bouche bée. Quelques pirates murmurent, craintivement : "C'est John l'Énorme !"

Le capitaine n'est pas très content, car la piste du trésor semble s'arrêter ici. Apparemment John est échoué sur cette île depuis des mois et vit tel Robinson Crusoé. Certains pirates qui l'ont déjà vu estiment qu'il a beaucoup maigri, bien que ce soit difficile à croire quand on voit le morceau. Aucune trace du trésor ici, mais le naufragé prétend savoir où il se trouve et peut y mener le bateau si l'équipage accepte de le prendre

comme capitaine. Picus McBlaggy est outré par cette proposition, mais l'Énorme est autrement plus célèbre que lui et la décision est vite prise. On abandonne Picus sur l'île, John prend le commandement du navire et met le cap sur le trésor !

Le trésor

Quelques jours plus tard le capitaine stoppe le bateau, alors qu'aucune terre n'est en vue. Il monte au grand mât — qui gémit sous la charge — et inspecte les eaux, profondes de quelques dizaines de mètres seulement à cet endroit. Enfin il trouve ce qu'il cherchait et pointe du doigt : deux épaves de bateaux, dont une est celle de la Santa Contracepción ! C'est John lui-même qui l'a coulé lors d'une bataille navale, avant de s'emparer de l'œil restant du capitaine Biglosa. Malheureusement son propre bateau était bien endommagé et a sombré à son tour. Seul John a survécu.

Le capitaine donne des ordres : des membres de l'équipage doivent se lester avec des sacs contenant des boulets de canon pour descendre explorer la carcasse, remplacer les boulets par des pièces du trésor et remonter avec. Le fait que les pièces constituent un lest tout aussi valide que les boulets ne semble frapper personne, ou du moins personne n'ose trop réfléchir avant d'agir. Bien entendu, les pirates joueurs font partie des heureux élus qui doivent plonger. Libre à eux d'utiliser d'autres moyens pour descendre, ou de prendre d'autres précautions, par contre il faut qu'ils y aillent. Si besoin on les poussera à l'eau sans ménagement, avec plus de boulets que nécessaire histoire de s'assurer qu'ils descendent bien. "Inutile de remonter si vous n'avez pas le trésor !", les encourage le capitaine.

Plongée

Descendre aussi profondément — et surtout aussi vite — donne un peu la migraine, mais encore une fois les pirates sont des durs à cuire et ne s'en formalisent pas trop. Pour descendre avec du lest on fera un jet de Voltiger. Que le jet soit réussi ou non les pirates vont bel et bien descendre, mais il est bon de savoir s'ils s'étranglent avec la corde, s'ils boivent une bonne tasse, s'ils évitent les requins et la faille qui descend à plusieurs centaines de mètres dans l'obscurité.

Une fois en bas les pirates peuvent se promener, marchant au fond grâce au lest. Ils peuvent aussi Tuer les requins qui s'approchent trop. Il est possible de Marauder, mais ils savent que le trésor est dans la cale et normalement y'a pas à tergiverser. Il faudra Dévaster un peu pour se tailler un chemin jusqu'à la cale, en prenant garde de ne pas y aller trop fort pour ne pas faire chuter l'épave dans la faille. Il n'y a pas de règle particulière pour retenir son souffle, ils peuvent rester sous l'eau pendant toute la durée de la Scène, buvant une vilaine tasse à chaque échec.

Impossible de se remplir les poches en douce, ils savent que le capitaine va tout récupérer là-haut. Mais les pirates joueurs astucieux ont le temps de ramasser et d'enterrer 2D6 points de Trésor au fond de l'eau avant de devoir remonter avec le reste.

Bobby Nick

Malheureusement tandis qu'ils remontent, Bobby Nick, la baleine tueuse, surgit pour les attaquer ! Elle gobe quelques pirates et défonce ce qu'il reste de l'épave, avant de poursuivre les pirates joueurs qui

remontent à toute vitesse. Tandis que les pirates grimpent à bord, la baleine surgit des flots derrière eux. Elle s'attaque au bateau, mordille le pont ici et là, mais cette fois-ci les pirates joueurs peuvent répliquer à coups de canon. Les boulets semblent avoir peu d'effet sur elle — d'autant plus que la moitié d'entre eux sont des boulet-o-fish.

Tandis que la baleine déchiquette une partie du bastingage, John ordonne de balancer des tonneaux de poudre dans la gueule de la bête, après quoi il faudra faire péter tout ça d'une façon ou d'une autre. S'ils y parviennent, la baleine explose littéralement, recouvrant le bateau de morceaux immondes — et pesant parfois plusieurs centaines de kilos ! Au moins, les pirates auront de quoi manger pour les jours qui viennent...

Partage

Il ne reste plus qu'à partager le trésor, chacun touche 1D6 points de Trésor et l'Énorme ordonne une escale pour enterrer tout ça. Après quoi ils peuvent reprendre la mer pour de nouvelles aventures !

Personnages

Picus McBlaggy (Loup de mer) est un capitaine pirate comme on en voit peu : heureux, aimable, compréhensif... Ce n'est pas vraiment désagréable d'être sous ses ordres, à condition de supporter les blagues incessantes qu'il encourage fortement. C'est un petit bonhomme, entre deux âges, qui essaye de compenser sa petite taille avec un chapeau surdimensionné. Malgré les apparences, c'est un capitaine capable et un bon meneur d'hommes.

Le **Bosco** est sans doute la seule personne à bord (avant l'arrivée des pirates joueurs du moins) à ne pas faire de blagues. Il semble inconcevable que cet homme stoïque, placide, soit capable de sourire. Il ne bronche pas lorsqu'il est victime d'une blague et parle aussi peu que possible. Il a une carrure de taureau, le crâne chauve et le front bas. C'est un homme qui a le sens du commerce, il a toute une réserve de "farces et attrapes" dans sa cabine et les vend à bon prix aux membres de l'équipage.

John l'Énorme (Vieux loup de mer), est un pirate hors du commun. Bon, pour commencer il fait le poids d'une dizaine de pirates normaux, mais ce n'est pas la seule chose : on raconte qu'il peut se sortir de n'importe quelle situation, et survivre à tout. Il a déjà une bonne réputation et n'a pas l'intention de s'arrêter là. En guise d'arme, il utilise une ancre — une vraie, une grosse — qu'il manie avec assez d'agilité. Il utilise fréquemment le plat de son arme pour infliger un petit blâme sans conséquence aux hommes d'équipage qui ne se tiennent pas à carreau. Il a une trentaine d'années, les cheveux bruns et longs et le regard perçant.

Bobby Nick, la baleine tueuse, n'est pas un personnage à proprement parler et ne peut donc pas être tuée par des moyens conventionnels. Les pirates joueurs devront Voltiger pour esquiver ses attaques et la repousser à coups de canon pour qu'elle ne casse pas le navire en deux. Le seul moyen de s'en débarrasser est celui indiqué dans le scénario : la gaver de tonneaux de poudre avant de la faire exploser. Si elle parvient à couler le navire, elle finira par s'en aller après avoir dévoré quelques marins, abandonnant les pirates joueurs à leur sort.

OPTION : LE DÉTAIL QUI TUE

Tous les pirates, et surtout les pirates joueurs, sont très similaires les uns aux autres. Difficile de les distinguer uniquement sur la base de leurs actions, et vous verrez qu'on oublie facilement qui est qui. Voici un ajout optionnel que vous pouvez faire sur les pirates joueurs, voire sur certains personnages : leur choisir un Détail qui Tue, qui obligera à faire les choses d'une façon bien particulière, différente de ce que ferait un autre personnage. Par exemple un pirate joueur peut être timide, ou bien allergique à l'alcool, ou encore muet. Ça ne change rien aux règles, ce personnage n'est en rien diminué, mais forcément sa façon de faire les choses sera particulière, colorée et unique : imaginez un aveugle qui participe à une canonnade ! Hors de question de donner des malus à un pirate joueur ou de lui interdire certaines actions : seules les descriptions seront affectées.

Si un joueur expérimenté veut donner un Détail qui Tue à son pirate, il peut lancer 1D66 et consulter la table suivante pour voir ce qu'il a récolté. Il peut aussi choisir dans la table s'il préfère. Vous n'avez jamais entendu parler d'un dé "66" ? Prenez un dé normal et lancez-le, ce premier résultat vous indique les dizaines. Lancez-le à nouveau et ce second résultat vous indique les unités. Voilà, vous avez un dé 66 !

d66	<i>détail qui tue</i>
11	narcoleptique
12	puanteur insoutenable
13	deux crochets
14	bonne femme
15	attire les mouches
16	frères siamois
21	allergique à l'alcool
22	muet
23	aveugle
24	nain
25	géant
26	timide
31	préadolescent
32	cul-de-jatte
33	peur de l'obscurité
34	peur de la saleté
35	ne sait pas du tout compter
36	pyromane
41	bigleux
42	lépreux
43	langue inconnue
44	cannibale
45	cafteur invétéré
46	ment systématiquement
51	néandertalien
52	fou
53	volaille
54	orang-outan
55	vieillard décrépît
56	obèse
61	gentil
62	ne comprend jamais rien
63	ventriloque
64	coquet
65	rigole tout le temps
66	zombie

MANQUE D'INSPIRATION ?

Si vous manquez d'inspiration pour des noms de bateau, de capitaine, de jolies femmes, si vous manquez d'inspiration pour des événements à terre ou en mer, si vous manquez d'inspiration pour les découvertes des pirates qui maraudent, piochez dans les tables suivantes.

Événements en mer : calme plat, pas un pet de vent / île droit devant (avec des ruines et des trésors) / un tonneau flottant, il a l'air intact / c'est pas de la poudre, c'est du poivre / navire marchand en vue / une grosse tempête tropicale arrive droit sur eux / une vilaine épidémie se déclenche à bord / on trouve de l'or Inca caché dans la soute / explosion de la réserve de poudre / le brouillard empêche de voir à cinq mètres / île droit devant (peuplée de cannibales) / le bateau craque de partout, il faut réparer / baleine en vue, ça rapporte des sous ces trucs-là / crac ! des récifs abîment la coque : voie d'eau / plus une seule goutte d'alcool à bord ! / grosse averse, la mer bouge bien, le ciel est gris / quelqu'un à bord a enfreint un ou plusieurs tabous / un tourbillon géant menace le bateau / un vaisseau de guerre prend les pirates en chasse / les chèvres s'enfuient partout sur le navire / île droit devant (un repaire de pirates) / les réserves de nourriture sont moisies, ou vidées / on a trouvé un passager clandestin à bord / cortège de bateaux marchands riches à souhait / île droit devant (avec un fortin et plusieurs villages) / île droit devant (déserte, avec naufragés ?) / un ouragan arrive rapidement sur le navire / un navire en perdition fait des signaux de détresse / mutinerie à bord ! ça devait arriver, hein / on trouve une réserve de vin fin cachée à bord / un marin est accusé de sorcellerie / on repêche une bouteille contenant un message / un des marins est en réalité une femme / chaleur de tous les diables, on cuit sur le pont / le Kraken surgit et casse le navire

en deux ! / le Hollandais Violent surgit de nulle part !

Événements à terre : il n'y a que des femmes, esseulées, sur cette île / un monastère renferme de précieuses reliques / une magnifique jeune fille tape dans l'œil du capitaine / le gouverneur organise un grand bal costumé / un pirate célèbre croise leur chemin / un dictateur réquisitionne les bateaux / des fonds militaires transitent par ici / on affirme qu'il y a un trésor dans la montagne / une magnifique demeure trône au sommet de l'île / des zombies gardent un trésor dans le cimetière / un fameux pirate a caché son trésor dans la jungle / la fille du gouverneur leur tombe sous la main / un pirate déloyal débauche l'équipage / une tempête tropicale met tout par terre / les habitants sont des durs à cuire / l'équipage s'est fait coffrer / une bataille a lieu entre deux factions / une légende parle d'une grotte remplie de trésors / un otage très important s'est échappé / une fête religieuse crée de l'animation / les habitants crèvent la faim / on veut leur vendre une carte au trésor / une mégère tombe amoureuse du capitaine / un bordel que l'on dit être le meilleur des Caraïbes / le gouverneur possède un objet Inca tout en or / aux abris, un raz de marée arrive ! / une vallée cachée renferme des trésors bien gardés / un tremblement de terre secoue toute l'île / un amiral redoutable fait escale sur cette île / les habitants sont en pleine révolte contre un tyran / cette île est renommée pour son bain / les habitants n'ont pas un rond / des zombies surgissent des marais proches / tout un équipage de pirate a été pendu / l'île est infestée de poulets super agressifs / un volcan entre en éruption !

Marauder sur un bateau : le vieux Girofle reluque le magot qu'il a planqué / le capitaine a une carte au trésor dans sa cabine / Yollande la Crapule se prend un bain en douce / le cuisinier s'est mis une tarte aux prunes de côté, tout chaude / une bouteille de la réserve du capitaine / un magnifique

chapeau pirate / une carte au trésor coincée entre deux planches / une super planque pour roupiller, souvent utilisée / un tonneau de poudre du capitaine Caboum, x5 / quelqu'un a oublié de fermer la porte de la réserve d'alcool / quelqu'un a laissé tomber sa bourse / dans l'intimité de sa cabine, le capitaine boit du thé ! / le Chinetoque reluque le couteau qu'il a chouré au capitaine / une volaille s'est libérée de ses fers et s'apprête à se faire la malle / une patte de dauphin porte bonheur, redonne un point de Moule / voilà un petit trou qui permettra d'espionner la cabine du capitaine / ce joli mousaillon est en réalité une femme / quelques pirates fomentent une mutinerie / le cuistot crache dans la purée du capitaine / oups, grosse voie d'eau passée inaperçue / une splendide réserve de poudre / là où le vieux Nick planque son râtelier en or avant de dormir / tiens, les dés de Craspec, qui plume tout le monde au jeu / le repas du capitaine, prêt à être servi / cet enfoiré de bosco est penché par-dessus bord / tiens, mais c'est le chapeau du capitaine / ces boulets, c'est de l'or peint en noir / Galuche tripote des portes, le saligaud / une volaille clandestine / Momo le Féroce roupille avec une bouteille / quelqu'un a percé des trous dans la coque / de la méchante gnôle qui donne deux points de Moule / un vieux cadavre à moitié momifié, perdu dans un coin / une caisse de grenades / un coffret contenant du très bon tabac / un garde-manger planqué

Marauder en ville : des volailles en train de pendre un pirate à la sauvette / une jolie donzelle revenant du marché / un bourgeois montrant sa tocante en or à un collègue / deux grouillots qui font rouler un tonneau de rhum / le banquier a mal fermé son coffre / des gardes en train de tabasser une volaille / trois jeunes filles au lavoir / un collecteur d'impôt en pleine tournée / de jeunes amoureux qui s'ébattent dans une grange / un vieux grigou en train de compter ses sous / le

cellier de l'aubergiste, et la cave / une tarte toute chaude sur le bord d'une fenêtre / quatre pirates que l'on a pendus, morts / une volaille paye sa tournée à l'auberge du coin / une salle de jeu clandestin (un point de Moule pour un point de Trésor) / l'atelier d'un faux monnayeur / un bordel fréquenté par des gens de la haute / une église aux troncs bien remplis / un bourgeois se fait enterrer avec ses bijoux / trois gars attablés parlent discrètement d'une carte au trésor / le dirigeant de l'île, attaché et cul nu, en pleine séance SM / une mamie qui fait l'aumône / un gamin avec une dent en moins et une belle pièce toute neuve / un valet qui va faire les commissions, avec les sous du patron / un bourgeois couvert de bijoux pour impressionner ses voisins / une vieille comtesse toute fripée qui cherche l'aventure / un notable venu payer ses impôts / un voyou qui vend une carte au trésor à un marin / un bingo organisé en faveur des pauvres / une femme infidèle dont le mari est absent / un nobliau avec des bottes magnifiques / l'échoppe d'un chapelier haut de gamme / une fontaine de vœux, pleine de pièces / une jeune fille en pleurs, enfuie de chez ses parents / un riche paysan voulant découvrir la ville et ses loisirs / la salle du trésor du dirigeant local

Marauder sur une île : la planque d'un trafiquant d'alcool / une cabane / un squelette avec encore des possessions / un cochon dodu à souhait / un vieux coffre à moitié enterré / un ermite avec des chicots en or / deux indigènes couverts de breloques dorées / une vieille, vieille bouteille de vin oubliée / quelques pièces d'or dans l'herbe / un pistolet incrusté de pierres précieuses / des œufs de tortue / un casque de conquistador / une jeune fille plus curieuse que farouche / un bateau ancré dans une crique / un campement abandonné / les restes d'un bateau, échoués sur la plage / un lapin pris dans un collet / plusieurs tonneaux de poudre du capitaine Caboum, x5 / un vieux cimetière délabré / un ermite cinglé

qui parle d'un trésor / ce crétin de Fistules, pris dans des sables mouvants / les restes dévorés d'un navigateur / des marins autour d'un bivouac / un super poste d'observation, pour surveiller les potes / un vieux concertina au son épouvantable / un trou, des pelles et des cadavres / un petit serpent super dangereux / une vieille mine / un journal de bord / un pirate légendaire / un chasseur de trésor / des pommiers / un coin de paradis pour roupiller / un village indigène / ce crétin de Nœnoeil, en train d'enterrer un trésor / le trésor de Van Hell, capitaine du Hollandais Violent

Nationalités : français / espagnol / anglais / portugais / hollandais / américain

Bateaux : goélette / brigantin / caravelle / frégate / cabines / proue

Localisations : pont / mâât & voilure / cale / cambuse / cabines / proue

Équipage : le quartier-mâître / l'ancien / le bosco / le cuistot / un marin / le capitaine

Trésors : objets incas / bijoux / or & argent / tissus précieux / pièces de huit / pierres précieuses

Alcools : pinard / bière / whisky / gnôle / absinthe / rhum

Noms de pirates : la Chtouille / le Castré / l'Irlandais / le Crado / Crâne d'Obus / Grenouille / l'Asticot / Chicots / Nœnoeil / l'Empafé / la Bedaine / l'Artiste / la Mauviette / la Turlutte / le Baveux / Balloches / le Bossu / l'Espingouin / l'Ahuri / Simplet / la Chiasse / la Castagne / la Mascotte / Ratches / Mouche / le Vioque / le Poulpe / le Marsouin / Boris / le P'tit / le Nantais / le Nain / la Guibole / la Sardine / le Gaucher / le Moulu

Noms de capitaines : Barbe au Vent / John Bruman / Red / Trackass / McCrappy / El Loco / El Rapido / Van

Brudfok / William le Fou / Zoucardo / Adam Milburn / Barbe Jaune / Marcel le Rouge / Dragan / Antoine le Borgne / Von Geshlöpff / Millemort / Barbe Noire / le Taureau / Bob le Jaune / Jan Killboy / McDorty / Jim le Chacal / Da Costa / Quincy Lockhead / El Magnifico / l'Éraflé / Van Kerflew / Constantini / Yann le Gloussecc / Georges / Mélinda / Ricardo / Francis Braquel / Picus McBlaggy / Van Hell

Noms de bateaux : la Marie Marcelle / l'Élégante / le Furax / l'Incoulable / la Perle Jaune / Lady Sophy / le Neptune / le Foudroyant / le Tueur / le Tabou / Sea King / l'Alouette / le Mérou Fringant / Georgette / la Pucelle / la Santa Augusta / l'Immonde / the Black Death / la Faucheuse / l'Hirondelle / le Mordant / l'Instoppable / l'Imperturbable / le Flottouillant / le Vulgaire / la Marie Grassouille / le Bondissant / le Joyeux / le Rapide / l'Explosif / Bad News / la Murène / l'Infernal / le Tyran / El Boyo / la Marie Jeanne

Noms de femmes : Maria / Pénélope / Joséphine / Mary / Sophie / Eleganza / Bernadette / Lucie / Ludmilla / Elizabeth / Justine / Élodie / Marcelle / Berthe / Camilla / Liz / Manon / Claudia / Christina / Esperanza / Conception / Angélique / Lily / Perrine / Dora / Graziella / Michelle / Inès / Anne / Constance / Léontine / Fernande / Augustine / Cécile / Diane / Madeleine

Noms d'îles : Île des Brumes / Île du Mort / Libertad / les Tribaleines / Île Noire / Île aux Crânes / Santa Rigola / les Églantines / Porto Giclo / Mortuad / Porto Pabo / Rigolad / Île des Fous / Île Perdue / Île Dorée / Île Maudite / Porto Porto / Porto Crado / Porto Toto / les Jumelles / Île du Singe / Porto Muerto / Île Fantôme / les Bellidades / Santa Josia / Île de la Morue / les Bisontes / Verde Loria / Îles Angé-

lines / Santa Globad / Puerto Reglo / Puerto Didal / Île de Catafoupe / Île de Dorimol / Île Merveilleuse / les Saintes

Métiers de volaille : curé / bûcheron / écrivain / bibliothécaire / tavernier / huissier / paysan / éleveur / marchand / boulanger / boucher / charcutier / alcoolique / fleuriste / dentiste / médecin / teinturier / charpentier / chevrier / domestique / docker / pêcheur / chasseur / barbier / juge / bourreau / tanneur / tailleur / chapelier / cordonnier / noble / musicien / acteur / chanteur / danseur / cantonnier

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Trucs de pirates :

1. *Marauder* pour traîner “là où il ne faut pas” (endroit déterminé par le MJ) quand personne fait attention à vous,
2. *Tuer* pour tuer une personne,
3. *Taquinier* pour embêter les gens sans les tuer,
4. *Dévaster* pour saccager, piller, fouiller, tirer au canon, faire sauter quelque chose,
5. *Voltiger* pour faire le casse-cou et
6. *Picoler* pour boire plus que de raison, et regagner un point de moule si la réserve n'est pas déjà au maximum.

Truc de capitaine : Rang pour convaincre un équipage ou diriger le bateau durant une bataille navale. Nécessite un chapeau pirate !

Trucs de volaille : les pirates ne font pas les trucs de volaille, ils obligent la volaille à le faire pour eux. La volaille, ce sont ceux qui ne rendent pas les coups : notaires, curés, barbiers, fleuristes...

Réussite : un truc de pirate (ou de capitaine) est réussi si le dé est inférieur ou égal au score de ce truc.

Échec : dépenser un point de moule ou recevoir une Blessure.

Moule : réserve commune, trois points par joueur au maximum.

Blessé : inactif pour le reste de la scène.

Tabou non respecté : prendre une blessure et retirer 1D6 points de moule.

Les tabous :

1. tripoter les portes
2. causer mal aux dames
3. tuer en nombre impair
4. boire seul
5. réfléchir avant d'agir
6. dépouiller un camarade

Séquelles : après des moments très durs, le MJ peut infliger une séquelle à un pirate. Pas plus d'une séquelle par rang de réputation. Les séquelles sont :

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1 brûlures | 4 édenté |
| 2 crochet | 5 cache-œil |
| 3 jambe de bois | 6 plus d'oreille(s) |

Même pas mal : si une de ses Séquelles le justifie, le pirate peut s'écrier "même pas mal !" et ignorer une Blessure.

Explosions : quand Dévaster peut provoquer des morts, le résultat du dé indique combien sont tués, même si l'action est ratée. On peut appliquer un multiplicateur de fois trois ou fois cinq si ce sont de gros dégâts.

Envie du jour : un dé chaque jour au réveil pour la choisir, le pirate tente l'action quand bon lui semble. Si elle est réussie il gagne 1D6 points de trésor. Dans tous les cas une nouvelle envie lui viendra au prochain réveil.

Butin : quand il s'empare d'un butin le pirate gagne un point de trésor, parfois 1D6 pour les objets plus précieux et encore plus rarement 2D6.

Trésor du mort : quand un résultat de cinq sort sur un jet quelconque, on met un marqueur sur la table. Quand ensuite un autre cinq sort, celui qui l'a fait

gagne cinq points de trésor et on retire le marqueur.

Enterrer un trésor : on doit enterrer tous les points en une seule fois. Ils sont ajoutés à la Réputation, et on peut ajouter 1 à un Truc de Pirate sans dépasser le score :

pouin de traizon	45	30	18	9	3
score maxce	5	4	3	2	1

Le Rang et la Réputation :

<i>Rang</i>	<i>Réputation</i>	<i>Titre</i>
0	0	moussaillon
1	50	matelot
2	120	pirate
3	250	loup de mer
4	500	vieux loup de mer
5	1000	légende flottante




Préséance : si jamais c'est nécessaire, considérez que les pirates ayant le plus de réputation agissent en premier.

Création du personnage : choisir un nom, 2D6 en réputation et répartir comme on veut les scores zéro, un, deux, trois, quatre et cinq dans les trucs de pirates. Si le joueur le désire, il peut ajouter un Détail qui Tue qu'il aura choisi ou tiré au hasard.

Mort du personnage : pour le tuer vous pouvez essayer de le pendre à une potence, mais il lui faudra deux ou trois jours pour mourir et entre-temps il aura probablement réussi à se faire la belle.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Ceci est un aperçu de la feuille de personnage, vous pouvez la télécharger sur le site du jeu : <http://zapti.free.fr>.

<p><i>True de Pirate</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. marauder <input type="checkbox"/> 2. tuer <input type="checkbox"/> 3. taquiner <input type="checkbox"/> 4. dévaster <input type="checkbox"/> 5. voltiger <input type="checkbox"/> 6. picoler</p>		<p><i>Dece</i></p> <p>..... </p>	
<p><i>Tabous</i></p> <p>tripoter les portes causer mal aux dames tuer en nombre impair boire seul réfléchir avant d'agir dépouiller un camarade</p>		<p><i>Bâtiment</i></p> <p>.....</p>	
<p><i>Diapheles</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. brûlé <input type="checkbox"/> 2. crochet <input type="checkbox"/> 3. jambe de bois <input type="checkbox"/> 4. édenté <input type="checkbox"/> 5. cache-œil <input type="checkbox"/> 6. plus d'oreille(s)</p>		<p><i>Réputation</i></p> <p>.....</p>	
<p><i>Frères à enterrer</i></p> <p>.....</p>			<p>..... 3 4 5</p> <p>..... 30 45</p>



Pirates!

*Ce journal de bord appartient à
 pirate sans foi
 ni loi né en 1700 et des bananes.*

<i>Rang</i>	<i>Réputation</i>	<i>Titre</i>
<input type="checkbox"/> 0.	0	moussaillon
<input type="checkbox"/> 1.	50	matelot
<input type="checkbox"/> 2.	120	pirate
<input type="checkbox"/> 3.	250	loup de mer
<input type="checkbox"/> 4.	500	vieux loup de mer
<input type="checkbox"/> 5.	1000	légende flottante