

Nouveau Monde

*Un jeu de rôles pour les pirates libertaires qui ne
s'embarrassent pas de réalisme*

Par Alexandre Diot

Nouveau Monde utilise l'EW-system, celui de Arkeos et de Cirkus. Les règles sont cinématographiques, le credo est « L'action au cœur du jeu et le joueur au cœur de l'action !! ». Beaucoup de détails ont donc été revus vers la simplification mais je me suis efforcé de garder ce qui fait l'essentiel d'un film de pirates.

L'univers de Nouveau Monde se veut facile à appréhender, le premier chapitre, celui du contexte est prévu pour être lu à haute voix aux joueurs avant le début de la partie. Pour apporter un peu de piment un soupçon de fantastique a été rajouté mais pas trop pour ne pas avoir à assimiler trop de nouvelles données. L'accent est mis sur une version idéalisée des idéaux pirates qui en font les précurseurs d'une aspiration à une société plus juste et égalitaire.

Mon intention est d'approfondir l'univers au fur et à mesure du déroulement de la campagne. Sont donc à venir : plus de précisions sur les navires, des règles avancées pour les batailles navales, la société des mayas et ses merveilles, la sorcellerie indienne, une description détaillée des Frères de la Côte.



NB : les illustrations ont été honteusement pompées sur le bouquin de chez Osprey, sauf celle-ci qui vient de PoisonDlo et qui est plus jolie en couleur.

Contact : major.paz@wanadoo.fr

Finalisé le 27 novembre 2007.

Contexte

Un nouveau monde

1492 : Christophe Colomb, en cherchant une route vers l'Inde, découvre des terres inconnues. Le royaume d'Espagne, pour qui il travaillait, se les approprie et commence à les exploiter. Les rois catholiques s'intéressent dans un premier temps au chapelet d'îles formant les Caraïbes et dont les principales sont Cuba, la Jamaïque, Hispaniola et Porto Rico. Pendant une vingtaine d'année ils vont se livrer au pillage de leurs richesses.

Les terres sont habitées par les Indiens Caraïbes qui seront exterminés par les marins ou décimés par les maladies européennes apportées involontairement par les explorateurs. Les navires débarquent sur une île, raflent les richesses des indiens, coupent les bois exotiques, capturent les animaux puis repartent vers le Vieux Continent. Les autres nations européennes ne sont pas en reste. Alliées avec l'Espagne, elles obtiennent l'autorisation de participer à l'exploitation. En guerre contre elle, elles arment des bateaux pour attaquer les navires ennemis et s'emparer de leurs richesses.

Les Espagnols tournent ensuite leur appétit vers le continent de Terre Ferme (l'Amérique centrale). Ils vont y rencontrer le peuple des Mayas qui y règne en maître et qui avait poussé les Caraïbes à fuir vers les îles.



La fin de la conquête espagnole

Au début l'exploitation des côtes n'a pas rencontré plus de difficultés que celle des îles. Mais en s'enfonçant dans les terres ce ne sont plus des tribus de sauvages mais de véritables armées que les conquistadors vont devoir affronter. Les soldats mayas sont farouches et bien entraînés mais les masses de pierre et les tenues aux plumes bariolées ne font pas le poids face aux mousquets et aux armures des conquistadors. L'Espagne continue sa progression en envoyant plus de troupes ainsi qu'une partie de sa flotte, l'Invincible Armada. L'enjeu est de taille, les éclaireurs décrivent que les villes à l'intérieur des terres sont recouvertes d'or !

Un jour funeste de 1588, alors que les troupes distinguaient à travers le feuillage de la jungle le scintillement doré d'une ville nommée Textuliacan, les mayas vont frapper un coup décisif qui va stopper net l'hégémonie des espagnols sur la région.

" L'armée des conquistadors n'était plus qu'à une portée de mousquets du centre de la ville, un gigantesque temple à degrés dont les murs semblaient fait d'or. Lorsque soudain, de derrière le bâtiment surgit la silhouette d'un immense aigle de métal doré dont l'envergure dépassait la largeur des troupes massées sur le front. Les soldats virent que l'air sous ses ailes tremblait. Alors que la silhouette les survolait ils sentirent la chaleur monter, monter, monter. Sur le passage de l'aigle l'herbe se mit à brûler, les chevaux s'enfuirent la crinière en feu, les chariots s'enflammèrent, la chair des hommes se mit à fondre dans leurs armures. L'aigle d'or poursuivit sa route jusque sur la mer, il survola les navires un par un, les enflammant au milieu des nuages de vapeur. L'incendie se poursuivit pendant toute la journée, la fumée s'éleva dans le ciel et fut aperçue par les colonies qui

dépêchèrent des bateaux. Mais elles ne trouvèrent que peu de survivant. Ceux qui n'avaient pas été brûlé avaient été capture et emmené comme esclave. Depuis la côte jusqu'à la ville une route d'arbres calcinés et de roche fondue marque encore le lieu de la tragédie.

De l'exploitation à la colonisation

Les velléités de conquête des nations européennes sont stoppées pendant une vingtaine d'année. Puis elles se rendent compte que les îles et le littoral du continent semblent indemne de l'influence des mayas. L'Espagne tout d'abord puis les Anglais et les Français installèrent respectivement des colons à Hispaniola, Providence (Bahamas) et dans les Petites Antilles (Guadeloupe, Dominique). Les dangers qu'ils affrontent sont nombreux : les maladies, les cannibales, les ouragans ou les pillages. Lorsqu'ils survivent leurs colonies prospèrent et s'équipent de ports et de forts qui abritent des gouverneurs.

À partir de 1620 un commerce régulier s'installe entre le vieux continent et le nouveau. Les Caraïbes deviennent le lieu d'un important trafic : tabac, sucre, indigo et autres matières premières partent vers l'Europe ; des esclaves arrivent d'Afrique pour travailler dans les plantations ; des produits manufacturés (tissus, futs de canons...) et des colons sont importés depuis l'Europe. Ce commerce triangulaire est très lucratif, il va attirer beaucoup de convoitise.

Chacun à sa technique pour s'enrichir: des hommes entrepreneurs s'installent sur une île accueillante et achètent des esclaves pour faire tourner la plantation ; quelques-uns s'établissent parmi les autochtones au point d'y fonder des familles et servent d'intermédiaire avec les marchands ; d'autres cherchent des investisseurs pour armer et remplir de vivres un bateau avec lequel ils partiront en course (les flibustiers), une autorisation des autorités (Roi ou gouverneur) est alors nécessaire, mais facile à obtenir si les nations sont en guerre.

Retour vers Terre Ferme

Après leur cinglante défaite les Espagnols décident d'aborder le problème sous l'angle diplomatique et commercial. Leurs ambassadeurs (et espions) vont découvrir une civilisation fondée sur des principes tout à fait différents des leurs et dont ils vont savoir tirer parti.

La société maya est unie par une même culture et une même religion mais n'a pas de pouvoir central, elle n'a pas d'empereur pour la diriger. Les villes sont indépendantes les unes des autres. Elles sont dirigées par la famille du roi qui exerce un contrôle absolu. Juste en dessous, jouant le rôle de conseiller, se trouve les prêtres. Ce sont eux et eux seuls qui gardent les secrets de la magie des mayas. Le gros de la population est composé d'artisans, d'officiers, d'artistes... Tout en bas de l'échelle on trouve les esclaves qui font toutes les tâches fatigantes: travailler la terre, construire les maisons, se battre.

La société des mayas présente une différence fondamentale avec l'européenne: Le concept même de commerce y est inconnu. Lorsque quelque chose vient à manquer (nourriture, esclaves, pierre...) la ville attaque sa voisine et la pille. La jungle est parsemée des ruines de villes n'ayant pas su se relever d'une guerre. Certains racontent qu'elles sont pleines de trésors qui n'attendent qu'un groupe de PJ intrépides.

Les Espagnols ont utilisé cette lacune et se sont proposés pour les fournir en esclaves et autres denrées en échange d'or que les mayas ont en abondance. Cet échange fut négocié pour chaque zones d'influence des villes tout le long de la côte, en secret. Et en 1557 le départ fut donné pour une colonisation rapide et massive tout le long de la côte. Désormais le monopole commercial des espagnols est assuré depuis la péninsule du Yucatan jusqu'au Venezuela. Les convois de galions espagnols aux cales regorgeant d'or repartant vers l'Europe sont une proie de choix pour les prédateurs des Caraïbes.

Au nord du continent

La colonisation de la partie du nord du continent (les Etats-Unis quoi) fut entreprise par les Anglais mais plus tardivement et de manière plus subtile. Il faut dire, d'une part, que les ressources qu'offraient le pays étaient moins attirantes que celles des Caraïbes et, d'autre part, que le continent étaient déjà habité. Echaudé par l'échec des espagnols, les Anglais ont d'abord demandé l'autorisation des autochtones la confédération Sioux (ou Les Premiers Hommes si vous voulaient les flatter) avant d'implanter des colonies.

Les Sioux sont organisés en tribus dirigées par des sorciers qui rendent compte à un grand conseil des sages. Les sorciers/shamans ont le pouvoir de rentrer en contact avec le monde des esprits. La gestion de la société indienne dépend de cette relation avec les esprits. Leur religion est animiste : chaque être vivant de cette terre est patronnée par une entité spirituelle et l'ensemble de ces entités forment un équilibre parfait. L'homme a sa place dans cet équilibre mais il ne doit pas outrepasser ses droits ni négliger ses devoirs. Ainsi chaque actions qui peuvent rompre l'équilibre de la nature doivent être approuvées auparavant par les entités et donc par les shamans qui sont les seuls capables de communiquer avec eux. Tous les actes de leur vie quotidienne sont rythmés par cette interaction. Leur société est très rigide et figée.

Peut être est-ce la rigueur des protestants anglais qui leur a plus et que c'est pour ça qu'ils les ont autorisés à s'installer. Du moins en petit nombre et sous certaines conditions. A moins que cela fasse partie d'un plan que seul les esprits connaissent.



Bien qu'éloigné des Caraïbes les Indiens y ont une forte influence. D'une part leur lien étroit avec la nature et leur magie élémentaire leur permet de contrôler la météo et d'autre part ils sont capables de fabriquer des membres de bois doués d'un semblant de vie, qui remplacent presque comme des vrais ceux qu'on peut avoir perdu par un boulet de canon égaré

Pendant ce temps en Europe

L'aristocratie européenne est toute entière issue de la famille des Borgia qui régnait sur l'Italie vers 1500. A l'époque où Colomb découvrait les Indes, Lucrèce Borgia découvrait le secret de l'immortalité. Nul ne sait d'où lui vint ce don bien que des rumeurs parlent d'alchimie ou de bain dans du sang de vierges... Lucrèce vécut très longtemps et eut de nombreux enfants à qui elle légua une espérance de vie très rallongée, une immunité aux maladies et un pouvoir de guérison record. C'est l'un de ses propres enfants, devenu Pape, qui l'assassina pour laver les péchés de son existence dissolue. La descendance des Borgia essaima dans toute l'Europe. Des alliances furent conclues et scellées par des mariages, assurant l'immortalité à un parti et le pouvoir à l'autre.

A l'heure actuelle toute l'aristocratie européenne bénéficie du don d'immortalité. La main-mise de la noblesse sur le pouvoir n'en est que plus forte. Ils avaient déjà la légitimation par la religion, la richesse, la naissance; ils l'ont maintenant par leur sang.

Les Frères de la côte

Au début il y avait les boucaniers. Parmi les immigrants vers le Nouveau Monde il y avait une grande quantité de personnes

qui fuyaient: les guerres de religion, une vie de galérien, un mariage forcé... Rêvant d'une vie meilleure et souhaitant se faire oublier ils se glissèrent entre les interstices de la société des Caraïbes. Ils vécurent sur des îles quasi-désertes, braconnant les troupeaux revenus à l'état sauvage ou coupant le bois qu'il revendait ensuite à des navires de passage. Les conditions de vie étaient extrêmes et souda les survivants. Plus tard ils construisirent des pirogues et s'emparèrent par la ruse de bateau, de bateau de plus en plus gros et devinrent des pirates. Mais les idéaux qui les avaient unis étaient toujours présents. Ils tournèrent résolument le dos aux tyrannies qui les avaient persécutés et s'efforcèrent de construire entre eux une société plus juste et plus fraternelle. Voir aussi page 9.



Création de personnages

Introduction

Les personnages sont créés selon le mode Survie pour la répartition des PC.

Chaque archétype a une seule aptitude, le personnage l'obtient automatiquement sans avoir à la payer.

Première étape :

On choisit d'abord une nationalité parmi:

espagnol
français
anglais
hollandais
portugais
africain
indien Caraïbe
métis (deux nationalités mais un trait obligatoire)

Deuxième étape :

Et ensuite une religion parmi:

catholique
protestant
athée
juif
animiste

Troisième étape :

Et pour finir le choix de l'archétype, des spécialités, des traits...

Même si les archétypes avancés sont facile à atteindre un perso débutant ne devrait pas pouvoir débiter avec. Si les conditions sont requises c'est à son premier gain d'expérience qu'il pourra bénéficier des archétypes avancés.

Archétypes

Les archétypes rassemblés ici ont été sélectionnés pour représenter la population qui avait le plus de chances de finir dans les rangs des Frères de la côte: boucaniers bannis de par leurs croyances, marin aventureux, colon dégoûté par l'exploitation des Compagnies, déserteurs et rebelles de tous poils.

Vous n'y trouverez donc pas d'archétypes orientés vers les connaissances (savant, médecin) ni de prostituées ou de saltimbanques. De mon expérience d'Arkeos j'ai retiré que les joueurs qui ont choisi d'incarner des Savants Fous ou des Femmes Fatales se sont trouvés fort dépourvus quand le temps de l'action fut venu.

- **Boucanier**

Les boucaniers sont pour la plupart des gens fuyant les persécutions dans des coins reculés. Dans des conditions très difficiles ils survivent grâce aux troupeaux de bovins ou porcins retournés à l'état sauvage et grâce à la revente de viande séchée aux navires de passage ou de la coupe de bois exotique (interdites par les espagnols).

Ils ont peu à peu formé une société marginale ou les Frères de la côte ont puisé leur inspiration et de nombreuses recrues.

Comp: conn 3 com 2 hab 1 soc 2

Spécialité de base: survie

Aptitudes: **Vie à la dure**

Laissez le sur n'importe quelle bout de roche perdu dans une mer insalubre et il sera capable de dénicher des coquillages et de les assortir avec quelques algues, pas de quoi faire un plat succulent mais de quoi tenir pendant quelques temps.

Une fois par partie il peut considérer un jet de Survie comme automatiquement réussi. Il faut tout de même lancer les dés, la marge de réussite (ou d'échec) indique le temps qu'il pourra tenir et les impacts éventuels sur sa santé.

Équipement: mousquet, chien, cuir tanné, viande séchée, des balles et de la poudre.

Spécialités: Culture, Faune, flore, géographie, religion / Armes de mêlée courtes, Arme à poudre, bagarre, esquive, arme de jet / Agriculture, artisanat (cuir), dressage (chien), chasse, survie, discrétion, grimper, nager, premiers soins, vigilance / commerce, milieu (pirate, commerce), sang-froid

- **Marin**

Comp: conn 3 com 2 hab 1 soc 2

Base: Manœuvre nautique

Aptitudes: **Météo**

A force d'être sur le pont, le nez en l'air à scruter les nuages ou sur l'horizon à guetter les vagues le marin a acquis un sens aigu du temps qu'il va faire.

Une fois par partie le personnage sent venir un changement de temps (vent qui tourne, tempête qui approche).

Équipement: hamac, balluchon, couteau, tatouages

Spécialités: arts (danse, musique), cartographie, culture, géographie, météorologie, navigation / arme courte, armes à poudre, armes lourdes, bagarre, esquive, armes de jet / acrobatie, grimper, manœuvre nautique, nager, vigilance / Baratin, Jeu, Sang-froid

- **Truchement**

Pour faciliter le commerce certains marchands s'installaient au sein même des tribus autochtones, parfois ils s'y mariaient et faisaient des enfants. Lorsque les marchands de leur nation d'origine revenaient ils étaient en mesure de négocier plus facilement.

Avec le temps et loin des contraintes morales de son éducation le truchement se laissait aller à des modes de vie un peu plus malhonnêtes. Il pouvait devenir une espèce de petit escroc quoi.

Comp: conn 2 com 3 hab 2 soc 1

Base: baratin

Aptitudes: **Des amis partout**

Cela fait des années que le personnage est intégré à la société des Caraïbes, autochtones et colons confondus. Parfois même c'est un de ses ancêtres qui faisaient office de truchement. Alors pensait bien si il connaît du monde et si il a su se fabriquer son réseau d'amis, de connaissances, de débiteurs ou de cousins.

Une fois par partie, et dans n'importe quel situation le personnage peut tomber sur quelqu'un qu'il connaît et qui est prêt à lui rendre service.

Équipement: une case, un coffre, une arme blanche, une arme à poudre, outils de crochetage et de contrefaçon.

Spécialités: cartographie, culture, faune, flore, géographie, histoire / arme de mêlée courtes et longues, armes à poudre, esquive, arme de trait / agriculture, artisanat, contrefaçon, crochetage, passe-

passe, survie / baratin, comédie, commerce, éloquence, étiquette, intimidation, Milieu, sang-froid, séduction



- Colon

Lorsqu'on se lance dans l'aventure de l'établissement en pays étranger il faut avoir du savoir-faire, de la pugnacité, du courage et surtout beaucoup de chance. Ceux qui le faisait était souvent des personnes de bonne éducation.

Comp: conn 1 com 3 hab 1 soc 2

Spécialité de Base: agriculture ou artisanat

Aptitudes: **Système D**

Une fois par partie le colon répare avec trois fois rien un objet de son artisanat, ou arrive à en fabriquer un si il a les matériaux de base, sans avoir à réussir de jet.

Équipement: de quoi bricoler ou cultiver, seau, corde, arme courte, arme longue, arme à poudre.

Spécialités: arts, culture, encyclopédie, faune, flore, histoire, lois, météorologie / arme courte, armes longues, arme à poudre, esquive / agriculture, artisanat, chasse, discrétion, dressage, manœuvre nautique, premiers soins, vigilance / baratin, étiquette, milieu, sang-froid

- Marchand

Comp: conn 2 com 2 hab 3 soc 1

Base: Commerce

Aptitudes: **Evaluation**

Pas la peine de faire de jet, le personnage est capable d'évaluer la véritable valeur d'un objet rien qu'en l'observant. Après avoir examiner une soute il fait le calcul de tête de la valeur d'un navire. Il connaît d'instinct les valeurs en hausse du marché où il se trouve après l'avoir parcouru.

Équipement: un écritoire, un registre, une balance, des plumes et de l'encre

Spécialités: cartographie, culture, encyclopédie, géographie, lois, navigation, religion / arme à poudre, esquive, arme longue /

contrefaçon / baratin, comédie, commerce, éloquence, étiquette, milieu, séduction

- Soldat

Comp: conn 3 com 1 hab 2 soc 2

Départ: une spé de combat au choix

Aptitudes: **Sens du combat (+1)** +2 en initiative

Survivant (+4) une fois par partie remet ses points de vie au maximum.

Spécialités: cartographie, géographie, histoire, médecine, stratégie / toutes celles de combat / acrobatie, discrétion, dressage, grimper, manœuvre nautique, premiers soins, vigilance / baratin, étiquette, milieu, intimidation, jeu, sang-froid

- Esclave

Une grande partie du contingent des Frères de la Cote est constitué par les esclaves. Qu'il s'agisse des blancs venus d'Europe par contrat, parfois des forçats, des noirs venus d'Afrique contre leur gré ou des indiens Caraïbes ayant échappé au joug des Mayas.

Comp: Conn 3 Com 2 Hab 1 Soc 2

Départ: trait courage = Volonté +1

Aptitudes: **Liberté chérie**

Jamais plus vous ne retournerez subir le joug et les humiliations de qui que ce soit. Vous gagnez un bonus de +1 dans toutes les situations où votre liberté est compromise.

Spécialités: culture, Faune, flore, langue / armes de mêlée courtes, bagarre, esquive, arme de jet, armes de trait / acrobatie, agriculture, chasse, discrétion, dressage, vigilance / comédie, sang-froid

Archétypes avancés

Il existe une certaine hiérarchie au sein d'un équipage, même pirate. Elle est reflétée par les archétypes avancés.

Tout en bas de l'échelle on trouve le mousse, jeune apprenti de moins de 12 ans, corvéable à merci. Même si son sort au sein de la Fraternité est meilleur qu'ailleurs son poste n'a pas vraiment d'intérêt pour le jeu et son archétype n'est donc pas décrit, à la rigueur on peut considérer qu'un personnage qui n'a aucune spécialité utile à la navigation est soit un invité, soit un passager, soit un mousse.

Au dessus on trouve le marin, tout personnage qui a une spécialité utile à la conduite d'un navire.

Puis vient le soldat, celui qui a été embarqué uniquement pour combattre. Les canonniers ont un peu plus de prestige au sein de cette classe.

Encore au dessus se placent les maîtres artisans indispensables à la bonne tenue du navire. Pour donner un nom à l'archétype c'est simple on ajoute maître devant son domaine de prédilection. Dans cette catégorie le pilote (maître-gouvernail) a plus de prestige.

Au sommet se trouve la chaîne de commandement. Le quartier-maître fait le lien entre le capitaine et son équipage. Le Capitaine: élu par l'équipage afin qu'il prenne les décisions et parce qu'ils lui font confiance. Ils peuvent aussi appeler à un vote pour le destituer si jamais cette confiance est perdue.

Au sein d'un même équipage (groupe de PJ) il peut y avoir plusieurs archétypes avancés identiques, exception du Capitaine, l'un des deux personnages devient alors le Second.

• Capitaine

Le capitaine d'un vaisseau pirate n'est pas le commandant suprême à bord. C'est l'ensemble de l'équipage, au vue de son mérite, qui le laisse les diriger. Car il faut bien que quelqu'un le fasse. Ils l'on choisit surtout pour sa valeur au combat, sa capacité à prendre les décisions et parce qu'il a su imposer sa grande gueule. Si jamais l'un ou l'autre de ses éléments venaient à être remis en question (en fuyant l'ennemi, après une longue période sans prise...) il y a risque de mutinerie.

Pré-requis: Présence 8, Une compétence de combat à +4, Navigation +3, Cartographie +3, l'un des traits suivants: estropié ou manchot ou borgne ou effrayant ou animal de compagnie ou avoir un objet distinctif et de valeur (grand chapeau avec des plumes, longue-vue surdimensionnée, épée de Tolède...).

Carac: conn 2 com 1 hab 3 soc 1

Aptitudes: **Ruse (+1)** : Lors d'un combat naval une ruse inventée par le capitaine va lui permettre d'obtenir un avantage sur son adversaire. A n'importe quelle phase d'une scène qui se déroule en mer vous pouvez obtenir un bonus de +1 à +3 selon la qualité de la ruse (à apprécier par le MJ), mais uniquement pour un seul jet.

Lettre de marque (+4) : au début de la partie désigner une nation, le capitaine possède des lettres de marque qui lui permettent de travailler pour cette nation. Le contenu peut être variable: les vaisseaux amis ne l'attaquent pas, il peut attaquer les bateaux ennemis, il peut faire un nombre limité de prise, il peut rançonner un navire mais pas le prendre...

Pré-requis pour cette aptitude: Etiquette +2.



- **Maître-équipage ou Quartier-maître**

Dans le jeu il synthétise les postes de bosco (qui dirige l'équipage) et de quartier-maître (qui dirige la manœuvre). C'est le mec qui répète en hurlant les ordres que donne le Capitaine, celui qui a un vocabulaire maritime à base de "hissez le cacatois" et autres "verguez les drisses bande de tire-au-flanc".

Pré-requis: Présence 7, Manœuvre nautique +4, Eloquence +2.

Carac: conn 3 com 2 hab 1 soc 1

Aptitudes: **Optimisation (+2)** Le quartier-maître sait jauger les hommes d'un coup d'œil, décelé leurs défauts comme leurs qualités. Il optimise ses qualités au sein de l'équipage et permet d'ajouter +2 dans une caractéristique du vaisseau pour le temps d'une action donnée.

Drapeau blanc (+4) Quelquefois pour calmer les tensions de l'équipage il suffit de mettre en perce un tonneau de rhum ou de fouetter quelques têtes échauffées. Une fois par partie permet d'annuler un jet qui aurait entraîné une mutinerie.

- **Maître-coque ou charpentier**

Ce solide gaillard toujours le maillet à la main n'a que peu de repos pendant le voyage, il y a toujours des trous à reboucher ou des cloisons à renforcer. Et lors d'une halte c'est pire, il va falloir penser à débarrasser la coque des mollusques qui s'y incruste sous peine de perdre de la vitesse.

Carac: conn 1 com 3 hab 1 soc 2

Pré-requis: Physique 8, Artisanat (bois) +4

Aptitudes: **Réparation de survie (+4):** Lorsque les conditions l'imposent le charpentier est capable de se surpasser. Une fois par partie il répare en ignorant tous les malus et en divisant le temps nécessaire par deux. La même aptitude sert pour construire une embarcation de fortune en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, une fois par partie.

Réparation de fortune (+4): Une fois par partie, après un combat, le charpentier ramène les points de Coque du vaisseau à leur valeur originelle de construction (sans les autres bonus).

- **Maître-voile**

Son domaine ce sont les cordes et les voiles, et croyait moi que ça fait de la surface et des kilomètres. De son travail va dépendre la vitesse du bateau et sa manœuvrabilité.

Carac: conn 1 com 2 hab 1 soc 3

Pré-requis: Artisanat (voile) +4, Météorologie +3

Aptitudes: **Singe des vergues (+2)** : Pré-requis 8 en Equilibre, grimper +3

En plein combat, le maître-voilier, grâce à son exceptionnel agilité et son talent pour la couture est capable de réparer les voiles au fur et à mesure qu'elle prenne des dégâts, de compenser la perte d'une corde par une autre... Si il ne fait rien d'autres pendant le combat il divise par deux les dégâts causés par des boulets ramés.

Réparation de fortune (+4) après un combat ramène les points de Voile du vaisseau à leur valeur originel de construction (sans les autres bonus).

- **Maître-canonier**

Parfois sur le pont, le plus souvent juste dessous, il cajole tendrement ses canons. Mais que le combat commence et il se transforme en seigneur des enfers au milieu des explosions, des nuages de fumée et du bruit assourdissant. C'est le chouchou des pirates qui savent bien que leur survie dépend souvent de lui.

Carac: conn 3 com 1 hab 1 soc 2

Pré-requis: Perception 8, Arme lourde (canon) +4, Encyclopédie +2.

Aptitude: **Munitions (+1)** Le canonier sait comment préparer différentes sortes de munitions. Cette aptitude donne le droit de se servir de boulets rouges, de boulets ramés et de mitraille.

Coup précis (+4): Une fois par partie, double les dégâts d'une bordée.

- **Maître-queue ou cuisinier**

Cela peut paraître anecdotique mais le rôle du cuisinier n'en est pas moins indispensable à bord. Pas question que les marins prennent leur quart le ventre vide, il faut toujours que quelque chose soit prêt à tout heure du jour et de la nuit. Et pas question que la bouffe est un goût avarié ou gare à la planche. C'est aussi lui qui connaît le mieux la soute du navire et qui a la responsabilité de son rangement.

Carac: conn 3 com 1 hab 2 soc 1

Pré-requis: Faune +2, Flore +2, Arts (cuisine) +2

Aptitudes: **Il doit m'en rester quelque part (+4):** C'est fou ce qu'on peut trouver au fond d'une cale. Surtout si le vaisseau a fait plusieurs rapines et que le maître-queue est consciencieux. Une fois par partie peut obtenir un objet indispensable en fouillant bien dans la soute.

Manger du lion (+1): Un marin bien nourrit c'est un pirate qui se bat bien. Par la qualité de sa tambouille le cuisinier permet de rajouter +2 à la valeur d'Abordage de l'équipage.

- **Maître-gouvernail ou pilote**

Rassemble deux fonctions distinctes de la marine classique, celle du barreur qui tient le gouvernail et celle du gars du coin qui connaît tous les endroits comme sa poche. Les bons pilotes sont très recherchés et ils n'hésitent pas à passer d'un bateau à l'autre selon les propositions, certains mêmes vendent leur service en free-lance, comme des mercenaires.

Carac: conn 1 com 3 hab 1 soc 2

Pré-requis: Géographie (au moins deux zones) +4, Navigation +3, Cartographie +2



Aptitudes: **Havre (+2):** Si le pilote sait où naviguer, il sait aussi où il peut s'amarrer. Une fois par partie, en s'approchant d'un port, le joueur peut demander au MJ un renseignement sur sa nationalité ou ses défenses ou son attitude face aux pirates.

Fuite (+4): "Si nous prenons cette direction je connais des haut-fonds sur lesquels leur coque se brisera !!" Une fois par partie et pourvu que le pilote soit dans sa région de prédilection (=qu'il ait le domaine de Géographie qui convient) cette aptitude permet d'échapper automatiquement à une poursuite.

Traits

Traits obligatoires

Frères de la côte

Un point essentiel du jeu est l'implication du personnage dans la fraternité des pirates.

Les Frères de la cote constitue une société en marge de celles présentes dans les Caraïbes. Autour d'elle il n'y a que des dictatures rigides, réactionnaires, impérialistes. Dictature de la nature pour les indiens, de l'argent pour les commerçants, aristocratique pour les nations européennes, système de castes chez les mayas, intolérance religieuse des espagnols...

Les PJ ne sont pas que des pirates assoiffés de sang d'aventure et de pillage. Ils sont aussi les précurseurs d'un monde démocratique où chacun a sa place et le droit de s'exprimer. Ils sont les porteurs du drapeau (noir !) de la révolte contre l'oppression. Ceux qui pensent qu' "un autre monde est possible" si vous voyez le parallèle qu'on peut faire avec le monde contemporain.

La société constituée par les Frères de la côte contient les prémices des courants à venir. Elle est une utopie libertaire. Les dirigeants (capitaine) sont élus et destitués par un vote, une pension est versée à ceux qui ont été blessés en combat, l'esclavage est aboli, toutes les religions sont tolérées...

Le code de l'honneur des pirates rassemble une série de règles à respecter. Il varie d'un équipage à l'autre. Son rôle est de maintenir la cohésion: pas de tricherie entre membres, punition pour ceux qui mettent en danger les autres, assistance aux frères en danger... Des variantes peuvent exister d'un navire à l'autre.

La valeur que le joueur décide de mettre dans le trait indique sa fidélité au Code des Pirates:

+2 adhésion totale au serment qui supprime les notions de religion et de nationalités, il est prêt à le défendre au péril de sa vie

+1 le serment est suivi mais un cas de conscience impliquant des valeurs personnelles peut entraîner un parjure

0 le serment est suivi quand ça lui chante, aucune règle si ce n'est celle du plus fort

-1 réservé aux ennemis de la Fraternité

Ce trait donne aussi un bonus à tous les jets sociaux entre pirates, y compris ceux de réputation.

Méprisé (-1) obligatoire pour les métis

Être métis n'est pas chose aisée, vous êtes méprisé par une origine comme par l'autre et on se méfie toujours de vous. Sauf les autres métis et les pirates les plus ouverts.

Traits spécifiques

Superstition (-1 à -3)

Les marins sont souvent superstitieux. Ils se racontent des histoires de serpents de mer, de tempêtes effroyables et appliquent les vieilles croyances de leur grand-mère. N'importe quel signe peut être alors interprété comme un présage de mauvais augure. Pour

chaque niveau choisir ou inventer une superstition, si jamais elle se présente en jeu le joueur aura la possibilité de faire un bon roleplay de panique. Ex: présence d'une femme à bord, la route du navire croise un troupeau de baleine, embarqué un soir de pleine lune...

Règle optionnel: la panique superstitieuse est contagieuse. En début de partie toutes les superstitions sont mises en commun par ceux qui ont le trait. De plus, si la majorité des PJ est superstitieux, ceux qui n'ont pas le trait doivent faire un jet de Volonté pour ne pas succomber à la panique face à une situation donnée.

Autres règles optionnel: le trait peut agir comme le trait de Sens du danger.

Estropié (-2)

L'un des membres inférieurs du personnage, en totalité ou en partie, n'est plus fonctionnel. Cet handicap n'est pas compensé par l'utilisation d'une béquille ni d'un pilon ou d'une jambe de bois.

Il ne peut pas courir et quoi qu'il fasse ira toujours moins vite que les autres. Il se fatigue plus vite aussi.

Manchot (-2)

Le personnage n'a pas l'usage de tout ou partie d'un de ses membres supérieurs.

Certaines situations où l'usage des deux bras est nécessaire sont impossibles (se battre en tenant une torche, grimper à une paroi...). Dans d'autres situations où deux bras ne sont pas indispensables mais facilitent les choses (nager, grimper aux gréments...) un malus de -2 s'applique. Il suffit d'écouter votre bon sens.

Borgne (-2)

La maladie ou un combat vous a fait perdre un œil.

Chaque fois que le MJ demande un jet de Vision vous devez faire deux jets et les réussir tous les deux.

En fuite (-1)

Après avoir passé une partie de votre vie en esclavage (ou en prison) vous avez fui vos maîtres (ou vos geôliers). Vous portez encore les

marques de votre passé sous formes de tatouages, marque au fer rouge ou bracelet à la cheville. Les autorités, quelles que soient, ne sont pas tendres avec les esclaves en fuite. Là où les autres pirates peuvent tenter de négocier vous serez systématiquement pendu pour l'exemple. S'applique aussi aux déserteurs.

Effrayant (-1 à -3)

Non seulement vous faites peur aux gens mais en plus vous êtes laid. Les enfants pleurent en vous voyant, les mamies changent de trottoir, les putes doublent leurs tarifs... Vous avez une vilaine cicatrice, ou des marques de variole (petite vérole), ou des dents gâtées, ou une barbe hirsute, ou des mèches de canons dans les cheveux (comme Barbenoire) ou le tout à la fois ! Votre aspect est toutefois idéal quand il s'agit d'intimider des notables qui refusent de dire où sont cachés leurs biens (véridique !!), le malus devient un bonus.

Animal de compagnie (+3)

Vous possédez une bestiole que vous avez apprivoisée et qui ne vous quitte jamais. Avec la spécialité de Dressage vous pourrez même lui apprendre des tours (un tour par point dans la spé). Dans une situation où le personnage se retrouve dans l'incapacité d'agir (attaché, échec critique, mauvaise posture) l'animal de compagnie va agir à la place du personnage. Exemple: Flynn est capturé par des cannibales, il loupe ses jets d'évasion, c'est son perroquet qui va s'envoler vers ses compagnons pour les prévenir; Arthur "la godille" coince sa jambe de bois dans un trou du plancher et perd son arme à la suite d'un fumble, alors que le garde s'approche Kiki le ouistiti lui saute à la figure, donnant le temps à son maître de se dégager.



Noblesse (+1 à +3)

Le personnage est issu de l'aristocratie, à cet égard il a du sang bleu dans les veines. Mais littéralement bleu, quoique tirant un peu sur le violet selon son pedigree. Nul ne sait d'où vient ce pouvoir mais il a permis aux lignées aristocratiques d'asseoir leur suprématie sur l'Europe. Car ce sang a des capacités hors du commun. Il permet de mieux résister aux effets du temps et de la maladie et de guérir plus vite de ses blessures.

Ajouter le bonus aux points de vie récupérés par le repos ou les soins (dégâts léthaux ou non). Ajouter le bonus pour résister à une maladie.

Sens de l'orientation (+1)

Rien ne peut faire perdre au pirate le cap qu'il s'est fixé tant qu'il reste vigile. Même sans point de repère il est capable de dire si le navire a changé de direction dans le brouillard par exemple. Ou en excursion dans la jungle dans quelle direction se trouve la plage où il a accosté.

Amateloier (+3)

La vie de pirate est dure, pour partager les souffrances certains marins ou boucaniers liaient toutes leurs ressources avec un compagnon, leur matelot. Ce qui est à moi est à toi et vice-versa, on partage tout et on s'entraide dans le besoin.

A certains moments de la partie le MJ et le joueur, après une action réussie, peuvent se mettre d'accord pour faire entrer en jeu le compagnon. Le joueur doit

alors faire un second jet pour simuler l'aide apportée au matelot. Si il est réussi le MJ donne un marqueur au joueur. Si le jet est manqué, l'action est considérée comme ayant échoué.

Plus tard dans la partie, après un jet manqué, le joueur pourra rendre l'un de ces marqueurs pour lancer à nouveau les dés comme si son matelot l'aidait en retour. L'aide au matelot peut aussi prendre une forme plus matérielle: ration divisée par deux, meilleur place dans le

dortoir, passé en premier dans la couche de la pute..., et donnera aussi droit à un marqueur de relance.

Panache (+1)

Y'a rien à dire vous avez la classe, mieux que ça l'Elégance. Dès qu'il s'agit de bouger votre corps (combat, danse, révérence...) vous le faites avec grâce. Ca vous donne un bonus aux yeux de la gent féminine (et pourquoi pas masculine).

Trait de caractéristiques

Lié à la Perception: Equilibre

Né avec un gyroscope dans la tête ce marin ne souffre jamais du mal de mer, retombe toujours sur ses pieds et est capable de tenir sur un pied tout en jouant du violon de l'autre.

Ajouter le bonus à tous les jets qui impliquent l'équilibre: se balancer au bout d'une corde, grimper aux cordages, courir sur les vergues...

Lié à Physique: Robustesse

Doté d'une bonne constitution le personnage résiste mieux que la moyenne aux agressions naturelles que représente les maladies, le froid, la faim... Par contre ça ne s'applique pas aux dégâts reçus lors des combats, des coups.

Traits réservés

Objet maya (+1 à +3) réservé aux indiens ou métis

Lors de leur fuite les ancêtres du PJ ont emporté l'un des trésors technologiques en possession des prêtres mayas. Hélas le mode d'emploi n'est pas toujours fourni. La valeur du trait dépend de l'utilité et du nombre de charges, en accord avec le MJ.

+1 la fonction de l'objet n'est pas connu du personnage et son usage est limité. Ex: une poignée de pièces d'une substance bleu translucide.

+2 la fonction est connue mais l'usage limité. Ex: la même chose dans une bourse avec des caractères mayas qui expliquent qu'une pièce sert à transformer un tonneau d'eau de mer en eau douce.

+3 la fonction est connue, l'usage illimité mais l'objet a peu de puissance. Ex: une pièce translucide sertie sur un bracelet, adouci un pichet d'eau et devient terne pendant un jour.

Pour les objets plus puissants il faudra attendre de les gagner au cours des scénarios. Ils vont tout de même pas commencer au niveau 1 avec une Vorpal !!

Sauvage (-1) réservé aux indiens ou africains

La technologie la plus simple soit-elle vous est inconnue et son usage problématique. Dans le meilleur des cas il vous faudra un temps de réflexion avant de comprendre ce qu'il faut faire (ouvrir une porte avec sa poignée) et dans certains cas ce sera impossible (se servir d'un briquet).

Haine (+2) réservé au cimarrons

Ce sont des métis d'esclave noir qui se sont enfuis et d'indiens Caraïbes. Ce sont des espèces de fous furieux qui sont prêt à tout pour conserver leur liberté, ils détestent les espagnols et sont apprécié par les Frères de la Côte car ils font de redoutables combattants.

Choisissez une nationalité, une religion, ou une classe sociale. Vous avez une rancune contre elle. Dans une situation où vous combattez contre elle, recevez un bonus de +1 à vos attaques.

Les spécialités

La liste des spécialités les plus utiles en cours de jeu et seulement celle-là. Il y a donc quelques raccourcis un peu rude (agriculture dans artisanat par exemple). Mais de nouvelles spé apportent plus de précision (nager est à part, grimper aussi).

[* : Spécialités fermées = il faut choisir un seul domaine.]

Connaissance

Arts* (architecture, musique, lettre, danse...)

Cartographie les tracer, les lire, faire un itinéraire au compas

Culture* (d'un peuple) Je pars du principe qu'à l'époque il n'y avait pas de cours de langue. Si la personne sait parler une langue étrangère c'est parce qu'elle a été en contact avec cette culture et on connaît donc un peu sur les us et coutumes du pays. La spécialité couvre donc la langue, l'histoire, la politique... Tous les personnages commencent avec la culture de leur nationalité (et pour les métis de deux).

Encyclopédie remplace la spécialité de Sciences Exactes et Sciences Humaines

Faune reconnaître un animal, savoir ses mœurs

Flore reconnaître une plante et ses utilisations

Géographie Connaissance de l'une des six grandes zones de la carte: Florida et Nouvelle Galice, Yucatan et Nouvelle Espagne (Amérique centrale), Nouvelle Grenade et Tierra Firme, Cuba, Hispaniola et Porto Rico, les Antilles (Iles vierges, Guadeloupe...).

Lois

Médecine

Météorologie

Navigation: tout ce qui concerne les bateaux et reste théorique, le vocabulaire, les pavillons, les noms des capitaines, leurs exploits...

Religion* catholique, protestante, vaudou, musulmane...

Stratégie toutes les connaissances théoriques sur les armées, l'art de la guerre, les tactiques navales...

Combat

Armes à poudre (mousquet, pistolet)

Armes exotiques* (fouet, sarbacane, filet)

Armes de jet

Armes de mêlée courtes (lame de moins de 50 cm = couteau, poignard, épée courte)

Armes de mêlée longues (d'escrime, lame de plus de 50 cm = sabre, fleuret, épée)

Armes d'hampe ou d'hast (hallebarde, lance)

Arme lourde (canons, bombe)

Armes de trait

Bagarre

Combat à deux armes

Esquive

Ecole d'escrime* (française, allemandes, espagnols, italiennes) voir le chapitre concerné



Habilité

Acrobatie: une discipline artistique qui utilise le corps (roulade, corde-raide, appui tendu...)

Artisanat* (agriculture, tannerie, menuisier, cordeur ??, voileur ??, forgeron)

Chasse (pister, reconnaître un animal, le dépecer, pêcher...)

Contrefaçon

Crochetage

Discrétion

Dressage* comprend les différentes manières d'apprendre des tours aux animaux (choisir un

animal), mais aussi comment faire un élevage (domaine: élevage pour tous les animaux domestiques)

Grimper

Manœuvre nautique (se servir des cordages, manier le gouvernail...)

Nager

Passe-passe: une discipline artistique qui joue sur la dextérité manuelle fine (jonglage, pickpocket, illusionniste)

Premiers soins

*Survie**
Vigilance

Social

Baratin s'exprimer pour embrouiller, séduire, marchander

Comédie se faire passer pour quelqu'un d'autre, aussi bien par le costume que par la parole ou le maquillage; simuler une émotion quelconque.

Commerce

Eloquence s'exprimer pour convaincre, diplomatie, poésie, débattre

Etiquette pour toutes les coutumes nécessaires aux relations sociales dans un milieu donné. Maîtrise: salle d'escrime, aristocratie, armée...

Intimidation

Jeu

*Milieu**: pirates, clergé d'une religion, armée d'une nation, noblesse, commerçant, expatrié d'une nation

Sang-froid

Séduction

Les styles d'escrime

Les écoles d'escrime de Nouveau Monde fonctionnent de la même façon que les Arts Martiaux décrits dans les règles de base. A chaque école permettra d'obtenir un bonus dans une situation particulière.

Pour pouvoir prendre Ecole XX comme spécialité il faut être de la même nationalité XX ou avoir la spécialité Culture XX.

Les écoles ont une arme de prédilection, la valeur de la spécialité se substitue à celle de la spécialité pour se servir de cette arme. Exemple: Le corsaire rouge a +4 en Arme de mêlée longue, il sait se servir indifféremment d'un fleuret ou d'une rapière. La godille, ancien

soldat français a +4 en Ecole Française, il sait se servir d'une rapière, mais bénéficie des capacités spéciales de l'école.

Ecole française

L'escrime française est assez classique mais se différencie par son élégance. L'escrimeur se doit de rester maître de ses mouvements en toutes circonstances que ce soit la tête en bas, en descendant les escaliers ou accroché au lustre.

Arme de prédilection: fleuret

Spécial: pas de malus lié aux conditions de combat.

Ecole allemande

Le pratiquant cherche à imposer sa force à son adversaire, à l'impressionner par sa puissance.

Arme de prédilection: épée large.

Spécial: au début du combat faites un jet d'Intimidation avec pour ND la volonté de l'adversaire, si le jet est réussi il a -1 à ses défenses.

Ecole italienne

Elle n'est pas trop différente de l'école française mais nécessite une parfaite condition physique puisque elle tire son avantage de sa rapidité d'exécution.

Arme de prédilection: rapière, main gauche.

Spécial: chaque fois que vous êtes le premier à agir vous obtenez +1 à votre jet d'attaque.

Ecole espagnole

Très cérébral l'escrimeur espagnol base ses attaques sur une géométrie complexe d'ellipses et de calculs mathématiques qu'il retranspose dans ses passes.

Arme de prédilection: rapière.

Spécial: après trois rounds d'observation l'attaquant est en mesure de jauger les points faibles de son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +1 soit à l'attaque soit aux dégâts à partir du quatrième round. Ce bonus augmente de +1 tous les 2 rounds.

Bottes secrètes

A partir de +4 en Armes longues ou courtes le personnage est considéré comme détenteur d'une botte secrète.

Le coup critique est obtenu sur 1 mais aussi sur 2 au jet de dé.

En cours de partie le personnage peut rencontrer des maîtres d'armes qui lui apprenne de nouvelles botes secrètes. Il réussit alors un coup critique sur 1,2 et 3. Et ainsi de suite.



Les navires

Les principes

Dans l'EW-System c'est le personnage actif qui fait les jets en confrontant son niveau d'aptitude NA à un niveau de difficulté ND. Dans Nouveau Monde on considère que le navire peut aussi être un personnage actif. Il a donc sa propre fiche avec caractéristiques et spécialités.

Les vaisseaux sont classés selon le nombre de mats, de zéro à cinq, afin de simplifier. Ce nombre fixe aussi un profil de base: selon que le navire a un ou trois mats sa cale sera plus ou moins large, il sera plus ou moins rapide... Par mats j'entend aussi celui qui est à l'avant, le mat de beaupré.

Les caractéristiques, au nombre de trois, seront exprimées sur une échelle de 1 à 10. Elles représentent ce qui définit le bateau: coque, voile et équipage. Ce sont des valeurs abstraites.

Les spécialités ou leur équivalent sont des traits de -2 à +6 qui servent à définir de manière plus précise les caractéristiques.

Ensuite les valeurs données par le profil seront amenées à être modifiées par les compétences de son équipage et par les circonstances.

Lorsqu'une action implique le navire on se reporte sur sa fiche pour savoir le NA. Lorsque l'action est celle d'un personnage c'est sur la feuille de perso qu'on trouve le NA.

Exemples: Calico Jack remonte l'ancre, il fait un jet de PHY + Manœuvre nautique. *La Marie Galante* rentre dans une crique pour

s'abriter de la tempête, c'est Coque + Manœuvre. Tim "la poudre" dirige la canonnade sur un vaisseau ennemi: Coque + canon, mais si il vise spécifiquement le capitaine étourdi exposé sur la dunette il fait PHY+Arme Lourde (canon). Le bateau a besoin d'être caréné, il n'a pas de rôle actif, c'est avec la valeur Equipage + compétence qu'on détermine le NA. Après un combat il faut le retaper, là aussi c'est l'Equipage qui est actif.

Caractéristiques et traits

Coque : tout ce qui est solide (bois et métal)

Solidité : comment le bateau résiste aux coups de canons, aux tempêtes et autres avaries

Tonneaux : c'est l'unité de base de volume.

Toutes les marchandises transportées s'exprime avec. C'est l'exception à la règle des valeurs abstraites, la valeur Coque + tonneaux donne le nombre réel de tonneaux transportables. Mais comme j'y connais rien en bateaux cette valeur ne correspond pas à l'échelle maritime mais à celle du jeu uniquement.

Canons : quel est sa puissance de feu.

La valeur de Canons prend en compte le nombre de canons, le poids des boulets et la qualité de l'artillerie.

Grément : tout ce qui est souple (toile et cordages)

Manoeuvre : toutes les mouvements délicats sont rapportés à cette valeur, naviguer entre les récifs, faire des virages serrés...

Vitesse : pour ce qui est de la célérité pure c'est cette valeur qu'il faut prendre en compte

Equipage : et finalement le facteur humain.

Il y a trois scores sur le tableau: le premier indique la valeur maximum (ici encore un nombre abstrait) qui peut se trouver

à bord. Le deuxième est la valeur moyenne (celle qu'on trouve le plus communément à bord). Le troisième est le minimum nécessaire pour les manœuvres.

Fiabilité : c'est le risque de mutinerie.

A tester lorsque les décisions des joueurs vont à l'encontre des opinions de l'équipage ou de leur instinct de survie.

Sa valeur est déterminé par le lien entre les marins: moyenne du Trait Fraternité, arrondi à l'avantage des joueurs.

Compétence : sont-ils de bons marins ?

Pour juger de la capacité des marins lors de leur enrôlement le recruteur se base sur ses propres connaissances. La Compétence des marins enrôlé est donc le reflet de celles des recruteurs, en l'occurrence: la moyenne des spécialités en Manœuvre nautique des joueurs.

Abordage : sont-ils de bons pirates ?

De la même façon qu'au dessus les PJ vont juger selon leurs propres critères. La moyenne de la meilleure valeur de combat des PJ devient la valeur d'abordage de l'équipage recruté.



Vous trouverez un tableau récapitulatif des caractéristiques des bateaux selon le nombre de mats avec toutes les autres tables.

Recrutement

Comment fait-on ?

Le score à inscrire sur la fiche en face de la mention Equipage sera fonction de la capacité des PJ à en recruter un.

L'endroit :

C'est l'endroit où se passe le recrutement qui détermine le niveau de difficulté du jet à faire. Plus le port où se trouve les pirates est grand, moins le ND sera élevé.

Rajuster le ND selon la moralité de l'endroit : à Port Royal ou La tortue -3 ; dans une colonie de Jésuites +3.

La technique :

Elle va déterminer avec quoi les joueurs vont faire le jet.

En draguant dans les tavernes : PRE+ Séduction

En les saoulant à mort : PHY

En faisant copain autour d'une partie de dés : MEN + Jeu

En faisant un beau baratin, un beau discours : PRE + Baratin / Eloquence

...

Le lieu :

En concentrant leurs efforts sur les docks les recruteurs ont plus de chance de trouver des marins, accordez leur un bonus de +1 en déterminant le score de Compétence ; même chose si ils cherchent des soldats mais avec le score d'Abordage.

Le but :

Si ils partent en mer avec pour objectif une proie facile les pirates seront plus motivés et dociles que si il s'agit d'une vague expédition à la recherche d'un hypothétique trésor. Le but présenté fera donc varier la Fiabilité de -3 / +3.

Le résultat du jet :

On fia donc un jet avec le NA déterminé par la technique de recrutement contre un ND variable selon l'endroit, modifié par là où ça se fait et le but.

L'écart entre le chiffre à obtenir et le résultat du dé + la meilleure réputation du groupe de PJ donne la valeur d'Equipage recruté pour un jour de recherche. Rien n'empêche de la répéter.

Si jamais le dé donne un échec critique le recrutement devient impossible. Option : malus de -3 à la fiabilité.

Les seconds rôles

En cas de réussite critique les PJ ont embarqué un second rôle.

Il faut lui trouver un nom, un look, une personnalité ou un élément qui le caractérise.

Ensuite il faut lui trouver une utilité: un trait à +3 ou une spécialité et une seule à +5 ou un archétype avancé.

Exemple: Matt le borgne est un cuisinier qui aime bien cracher dans la soupe pour la saler et sait préparer un grog qui réveillerait les morts (Archétype de cuisinier et l'Aptitude Manger du lion qui va avec). Rodrigo Hibanez est un sympathique métis qui porte autour du cou un pendentif maya qui l'identifie comme faisant partie d'une caste (trait Objet maya +3). François le nain est la meilleure vigie de Cuba (Vision +5).

De l'importance de l'équipage

Les capacités d'un navire ne se résument pas aux valeurs pré-établies par un profil. Il faut aussi savoir le manœuvrer, le guider, remplir sa soute... C'est là que l'équipage, et les compétences des PJ interviennent, par l'intermédiaire des archétypes avancés.

NB : Qui fait partie de l'équipage ?

L'équipage d'un navire comprend les PJ, les seconds rôles et les figurants.

Seuls les PJ peuvent prendre des décisions et influencer directement sur le scénario. Les seconds rôles peuvent avoir une importance ponctuelle, ils apportent leurs compétences dans un domaine précis et sont celui-là, des informations ou un rebondissement dans l'intrigue. Les figurants servent à faire joli dans le décor, ils n'ont pas de nom et ne sont représentés que par une valeur abstraite.

En répondant aux questions ci-dessous vous connaîtrez les modifications à apporter sur la fiche du navire, seuls les PJ et les seconds rôles sont pris en compte.

Présence à bord d'un maître charpentier: Solidité augmente de la valeur de Artisanat (bois) du PJ.

Présence à bord d'un maître voilier: Vitesse augmente de la valeur de Artisanat (voile) du PJ.

Présence à bord d'un cuisinier: Tonneaux augmente de la valeur de Navigation du PJ.

Présence à bord d'un quartier-maître: la valeur de Manœuvre nautique du second devient celle de Compétence.

Présence à bord d'un capitaine: sa meilleure valeur de combat devient celle d'Abordage ET ajouter +2 en Fiabilité.

Présence à bord d'un maître canonnier: Canons augmente de la spécialité Arme lourde (canon).

Présence à bord d'un pilote: Manœuvre augmente de la valeur de spécialité du PJ en Manœuvre nautique.

Présence à bord d'un musicien (un PJ qui a au moins +2 en Arts (musique)): Fiabilité +2.



La course

Dans un monde de piraterie, la course est une activité noble. Il existe différentes écoles, différentes approches et surtout plusieurs maîtres et leurs bottes secrètes.

En général, les navires flibustiers ou pirates sont petits mais rapides et très manœuvrables. La réussite des pirates tient moins à leur puissance de feu qu'à leur courage frôlant l'inconscience.

Pour l'instant les règles ne sont prévus que pour deux vaisseaux mais rien n'empêche de faire des combats à plusieurs. Par la suite j'espère proposer des règles Advanced avec l'utilisation des cartes hexagonales et une plus grande implication des personnages.

Les règles proposées ici ne sont qu'un exemple de ce que peut être une course. Elle sont modifiables et adaptables aux situations que les joueurs rencontrerons. Le tout est de donner une idée (assez précise) des conditions de la course. Il ne faut pas hésiter à pousser les joueurs à être inventif et leur donner des bonus (ou malus :) en fonction de leurs idées.

trois phases dans une course:

- la recherche de la proie,
- l'approche de la victime choisie,
- le combat proprement dit, aux canons ou par abordage

Une fois ces trois phases effectuée, il ne reste plus qu'à vider la proie ou ramener fièrement la prise au port.

La recherche

La phase de recherche peut prendre plusieurs jours, voire plusieurs semaine. C'est la période où les pirates cherchent leur proie. Un capitaine ou un maître averti ne se jettera pas sur le premier vaisseau venu. La suite des évènements dépend beaucoup de cette phase.

On utilise un jet de Perception.

La difficulté dépend de l'endroit de la recherche, voyez le tableau dans le fichier des tables.

Avant de faire sa recherche on peut s'être renseigné par divers moyens qui vont modifier le **ND** (voir tableau).

Le résultat du jet est modulable, par exemple:

L'approche

Une fois la proie choisie, il faut la poursuivre pour passer à l'abordage. Le maître prend en charge le bateau et hèle ses pirates pour rattraper la victime.

Il va falloir faire un jet avec NA Vitesse du poursuivant contre ND Vitesse du poursuivi.

Les règles classiques de poursuite sont applicables avec les modifications suivantes. Comme je n'ai aucune idée de la distance à laquelle peut tirer un canon je préfère utiliser une valeur abstraite encore une fois. Donc au lieu d'utiliser des miles marins pour la distance entre les poursuivants et les poursuivis, fixer une valeur. Un

navire à l'horizon étant à 20. A chaque succès diminué la valeur de 1, de 2 si c'est un critique. Parfois les poursuites pouvaient durer plusieurs jours !!

Selon les circonstances, pour pimenter la poursuite, on peut imaginer des ruses, de longer les côtes, de passer sur des hauts-fonds... et on intercalera alors un jet NA Manœuvre contre ND vitesse ou Manœuvre.

L'approche discrète

L'une des grande difficultés de la vie des pirates est le risque de la corde. C'est pourquoi il est capital d'être discret lors de l'approche ou de l'abordage d'un vaisseau. Prendre d'abordage un vaisseau marchand au bord d'un port à la canonnade risque fortement de voir intervenir quelconque vaisseau de guerre qui surveille le port. Par contre, l'aborder en douceur par un quelconque subterfuge peut passer inaperçu.

Jet: Mental + discrétion pour le Capitaine.

Le **ND** peut être modifié dans différentes conditions, rassembler dans une table.

L'attaque

L'intimidation

Il arrive souvent, si les pirates approchent à grand renfort de cris et de coups de mousquets, que les marins se rendent sans combattre. Mais ce n'est pas toujours le cas.



Le jet a faire pour intimider l'adversaire est Présence + intimidation pour le capitaine sur un ND Volonté ou Peur pour le commandant adversaire.

Le **ND** peut être modifié dans différentes conditions, voir tableau.

On peut envisager que le jet d'intimidation soit relancé au cours de l'abordage pour savoir si l'équipage se rend.

A portée de canons !!

Lorsque la distance entre les navires est de 2 ils ont plusieurs possibilités: tirer au canon, tenter l'abordage, fuir.

Avant tout l'initiative, elle se fait avec la vitesse + 1D10. Le score le plus faible déclare ses intentions en premier puis en remontant.

	NA	ND
Tirer au canon	Coque + canon	Grément + manoeuvre
Se rapprocher pour un abordage	Grément + manoeuvre	Grément + manoeuvre
tenter de s'éloigner	Grément + manoeuvre	Grément + vitesse

Les dommages se déterminent par FD 18 contre Défense: coque + solidité.

Les dommages sont retirés aux points de structure et le navire devient donc de moins en moins fonctionnel au fur et à mesure qu'il prend des dégâts comme décrits sur le tableau des règles.

A portée de grappins !!

Lorsque la distance entre les navires est de 1 on peut tenter l'abordage. Une distance de 0 veut dire soit qu'ils se sont rentrés dedans (éperonner) soit qu'ils sont accrochés l'un à l'autre.

L'initiative est celle du Capitaine + 1D10.

On fait un jet de NA Equipage + abordage contre ND Equipage + abordage.

Pour les dommages: 4 + abordage comme FD contre Equipage.

Le résultat est retiré à la valeur d'Equipage, qui combat donc de manière de moins en moins efficace.

Et les personnages dans tout ça ??

A première vue les joueurs vont juste lancer les dés pour les manœuvres du vaisseau, l'abordage de l'équipage... mais rien n'est prévu pour leurs actions personnelles. Un combat peut être envisagé de cette façon mais ce sera frustrant pour les joueurs. Ca va bien pour une escarmouche en cours de partie mais si il s'agit d'une bataille finale ils l'auront un peu en travers.

Par contre rien n'empêche de gérer simultanément les deux fronts: au niveau des personnages et au niveau des bateaux. Je pense qu'il faut laisser aux joueurs le soin de prendre l'initiative quand à leurs actions, sans les freiner. Que ce soit pour participer aux manœuvres, se lancer le premier lors d'un abordage...

Grâce à la règle de dilatation temporelle pendant la même scène le combat fait rage sur le pont des deux bateaux (jet d'abordage) et le héros défie le Capitaine ennemi en duel (plusieurs jets de dés de combat).

Les ruses (source [Encyclopirate](#), choisir *encyclopirate*)

- La cruauté des flibustiers est si bien établie dans la tête des marins que, se voyant attaqués par des pirates bien décidés, le plus souvent on aime mieux se rendre sans combattre. Conscient de leur réputation, les pirates eux font tout pour augmenter la tension. Ils hurlent des menaces, brandissent leurs armes, jouent de la musique et tirent des coups de fusils, en restant toujours en dehors de la ligne de tir des canons ennemis. Cette mise en scène effrayante est un moyen efficace pour impressionner un navire marchand dont l'équipage est rarement prêt à sacrifier sa vie pour un salaire minable!
- Un navire surchargé d'hommes donne l'alerte au navires marchands. C'est pourquoi, les flibustiers approchent une proie en se cachant pour la plupart en fond de cale ou à plat ventre sur le pont.
- Parfois, les flibustiers tentent de se faire passer pour un navire marchand prêt à vendre de la nourriture fraîche au navire qu'ils approchent. Après des mois en mer, les Capitaines sont toujours contents de ce genre d'aubaines. Si les flibustiers jouent bien le jeu, ils accostent le navire marchand sans aucun combat... après quoi, il est trop tard et l'affaire tourne mal pour le marchand.
- En 1635, El pirata, pirate hollandais dont le vrai nom est Pie de Palo, se présente avec ses deux navires à l'entrée de la rade de Santiago de Cuba. Les hommes sont tous déguisés en franciscains. Le gouverneur envoie une barque à leur rencontre. Grâce à leur subterfuge, les pirates entrent dans la ville et la pille de fond en comble.
- L'équipage et les canons poussés d'un côté donnent de la gêne au bateau et après avoir baissé les voiles, quelques hommes lancent des signes de détresse. Malheur à qui vient leur porter secours.
- Demande de vivres, appel de détresse, déguisement de l'équipage qui, pour la circonstance, revêt de respectables uniformes d'une marine officielle.

- Déguisés en femmes, jouant du violon ou lisant, les pirates apparaissent comme de paisibles voyageurs dont on peut approcher le navire.
- Subterfuge le plus fréquent: on arbore un pavillon ami.
- Surcouf, corsaire français, se voyant suivi par un navire anglais mieux armé et plus rapide jette par dessus bord ses canons. Délesté, il réussit à distancer son ennemi. Plus tard, à nouveau confronté avec un anglais, il se fait lui-même passer pour un navire anglais venu apporter au capitaine de la Navy une bonne nouvelle: l'Amirauté lui accorde une promotion à un grade supérieur. A cela s'ajoute la nouvelle que le corsaire Surcouf à été capturé! Le capitaine Anglais est ravi. Il ralentit, s'arrête. Mais Surcouf, loin de s'arrêter se met au vent et laisse dans son sillage le naïf capitaine!
- Surpris après une nuit de beuverie, Blackbeard voit arriver sur lui deux navires américains. Il lève les voiles et met le cap vers le rivage. Croyant que le pirate veut s'échouer et s'enfuir à terre, les navires de la US Navy changent de direction afin de lui couper la route. Ils vont rattraper Blackbeard qui est tout près de la côte quand ils s'échouent sur un banc de sable.

Par sa manoeuvre, Blackbeard, qui connaissait l'emplacement exact du banc de sable, vient de renverser la situation. Ses ennemis immobilisés ne peuvent diriger efficacement leurs canons alors que lui a tout loisir de les canonner copieusement.

- Le plus souvent, les pirates n'attaquent que les navires séparés d'un convoi par le mauvais temps. Ils suivent pendant des heures le malheureux navire, à bord duquel la tension monte.



Autres modules

Armes et protections

Sont allégrement mélangé les armes de mêlée et à feu, mais rangé par ordre alphabétique, ça me semble plus facile à consulter.

En bout de ligne une courte description pour être sûr qu'on parle de la même chose et (pour les armes blanches) une règle optionnel afin de rajouter un peu de piquant.

Encore une fois tout est dans le fichier des tables.

Les dommages

Les combats de l'époque étaient souvent dévastateurs. Les moyens médicaux étaient radicaux et le manque de soins favorisait les infections.

Chaque fois qu'un perso descend au seuil de -4 il doit faire un jet sur la table suivante.

Localisation:

1-2 tête

3-4-5 bras

6-7-8 jambes

9-10 torse et abdomen

Conséquences:

1: ouf, tout va bien, juste un mauvais souvenir

2,3,4: cicatrice, de quoi frimer devant les filles

5,6,7: cicatrice très disgracieuse, elle est boursouflée, rouge, douloureuse

8,9: diminution fonctionnelle

sur un membre : -2 pour s'en servir

tête: voir le trait borgne

torse et abdomen : pas de souffle -2 pour nager

10: inutilisable

voir le trait manchot ou boiteux,

tête: un éclat dans le crâne qui provoque des douleurs fulgurantes, torse: ??



Train de vie

Si il y a bien un truc qui m'agace pendant une partie, aussi bien en temps que joueur que MJ c'est de passer trois plombes à faire les courses et de noter sur sa feuille toutes les dépenses faites. Ca et faire le calcul de l'encombrement.

Heureusement l'EW-system propose une règle simple: le train de vie. Seul problème, le module implique d'avoir des revenus régulières et ce n'est pas le cas des pirates, alors voilà une table des dépenses pour gérer les achats des joueurs.

Toujours dans un but de simplification les butins trouvés sur les navires sont exprimés en niveau de train de vie gagné.

Les relations internationales

Pour refléter le chaos qui règne entre les nations et les changements d'alliance inattendus les relations internationales seront l'objet d'un

tirage au sort en début de partie, à moins que le scénario ne le prévoit autrement.

Seront en lice: France, Angleterre, Espagne, Hollande, Portugal, les autres (Danemark, Italie...)

Les relations possibles :

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

Il est même envisageable de faire un diagramme des différentes nations avant de commencer à jouer et de le présenter aux joueurs.

La même table peut d'ailleurs servir pour déterminer l'attitude d'une nation envers les pirates.

Cartographie vite fait, bien fait

Je n'ai pas inclus de carte dans le jeu, par manque de compétence. Je vous conseille donc de piquer celle de Capitaine vaudou, facilement trouvable sur le net.

De la même façon que l'EWS propose un petit tableau bien sympathique pour improviser les PNJ, Nouveau Monde vous propose un tableau avec tout ce qu'il faut pour simuler sur le pouce un séjour en mer et les escales que les pirates pourront aborder. Il ne décrit que de petites péripéties qui peuvent arriver lors d'un voyage. Une tempête, l'exploration d'une île, le navire fracassé sur des récifs sont des péripéties qui justifient des chapitres à part entière dans le scénario. Ce n'est pas le monstre errant qui doit tuer les héros.

Si jamais on joue en campagne il ne faudra pas oublier de noter sur la carte ce qu'on a trouvé. Mieux: faire un jet de Cartographie, si il est loupé le mettre ailleurs.

Jeter les dés ou choisissez: les habitations / les protections qui vont avec / celui qui représente l'autorité / leurs réactions / allure de la côte / en pleine mer.



Les proues alchimiques

Bon alors, qu'est-ce que c'est ?

Les proues de certains navires de nouveau Monde ont été fabriquées selon des principes alchimiques qui prennent en compte l'alignement des étoiles, les matériaux utilisés, le moment où ils sont utilisés etc... L'alchimie permet à la proue de catalyser une forme d'énergie issue de l'équipage qui se manifeste lorsque la fraternité y est forte. On l'appelle Synergie. La Synergie va être catalysée par la proue et va induire des changements dans la structure du bateau ou le doter de capacités extraordinaires. Ces changements ont pour but de maintenir l'écoulement de cette énergie et vont donc être accordés avec elle, la refléter d'une certaine manière.

En début de partie, après avoir rempli la fiche du navire, les joueurs devront répondre à un questionnaire rapide, 4 ou 5 questions pas plus, pour déterminer quel est le pouvoir que confère leur proue au bateau. Les questions successives formeront un organigramme ramifié en branches d'arbre pour aboutir à la fin à une modification du bateau ou plutôt à un type de modification pour laisser libre interprétation au MJ.

Quelques précisions

Les proues qui ne sont pas accordées à un équipage se présentent comme une forme de bronze allongée aux contours mal définis, un

peu comme un cocon de métal qui serait resté trop longtemps sous l'eau. Une fois fixé sur la proue d'un bateau il va de suite commencer à capter la Synergie et à l'assimiler pour la transformer en pouvoir. A la faveur de la prochaine pleine lune la proue va se transformer pour prendre une forme symboliquement en accord avec l'équipage et le pouvoir conféré.

Organigramme de choix des pouvoirs

1ère question:

Sert à savoir si le pouvoir de Synergie a des conséquences matériels ou qui sont plus impalpables.

Additionner les valeurs d'acquisition des spécialités de connaissance + social d'une part et de combat + habileté d'autre part pour tous les membres de l'équipage.

Si la valeur la plus haute est dans le premier groupe le pouvoir de Synergie sera matériel. Si elle est plus grande dans le second c'est un pouvoir immatériel.

2ème question:

Sert à savoir sur quoi le pouvoir s'applique.

La majorité de l'équipage est de la même nationalité => le pouvoir a un effet sur l'équipage

La majorité de l'équipage suit la même religion => le pouvoir a un effet sur le bateau

Les deux propositions au dessus sont vraies => le pouvoir a un effet sur l'environnement proche

Aucun des trois cas au dessus => c'est les joueurs qui choisissent



3ème question:

Afin de déterminer si le pouvoir va rencontrer une résistance.

Plus compliqué à déterminer ici puisqu'il s'agit de l'histoire commune qui lie l'équipage. Si c'est la première aventure des PJ ensemble ils sont en haut de la table, mais au fur et à mesure des aventures ils vont descendre d'un cran. Par contre si dans leur background les joueurs ont imaginé des intrigues secondaires, des liens de fraternité voir un amatelotage permet aussi de descendre.

le pouvoir nécessite un jet pour se déclencher contre une difficulté Extrême et le résultat est déterminé par un jet opposé (contre l'adversaire si il y en a un)

le pouvoir nécessite un jet pour se déclencher contre une difficulté Difficile et le résultat est déterminé par un jet opposé (contre l'adversaire si il y en a un)

le pouvoir nécessite un jet pour se déclencher contre une difficulté Malaisé et le résultat est déterminé par un jet opposé (contre l'adversaire si il y en a un)

le déclenchement est automatique mais le résultat est déterminé par un jet opposé (contre l'adversaire si il y en a un)

le déclenchement et la réussite sont automatiques

4ème question:

le pouvoir peut aussi varier dans son intensité, c'est à dire dans sa capacité à influencer le cours du jeu.

Si il y a besoin de déterminer une puissance quelconque il faut compter le nombre de personnes qui sont tatouées au sein de l'équipage.

Sachant que dessiner un tel tatouage n'est pas à la portée du premier venu, il doit être fait par un maître tatoueur avec +4 en Art (tatouage) et représenter symboliquement la proue.

Quelques exemples

Exemple 1:

Un groupe de marchands portugais mettent en commun leurs moyens pour partir dans le Nouveau Monde avec une cargaison. Ils achètent à Venise une proue alchimique.

Q1: le pool d'acquisition est surtout favorable à des compétences sociales bien sur.

Q2: Ils sont tous portugais et sont tous de bons catholiques.

Q3: C'est leur premier voyage ensemble mais leurs intérêt commerciaux commun agit comme une forme de lien.

Q4: Aucuns n'est tatoués, ils n'ont pas osé.

Résultat: un pouvoir impalpable (Q1), sur les environs proches du bateau (Q2), qui se déclenche après un jet contre ND Difficile et peut rencontrer une opposition (Q3), dont la puissance est limitée (Q3).

Voyons, voyons, pourquoi pas une action qui calme les vagues autour du navire, ou bien qui les fait accompagner d'un groupe de dauphins ou qui éloigne les requins.

Exemple 2:

Une petite bande de boucaniers qui viennent juste de se lancer dans la piraterie. C'est un vieux capitaine qui les a pris sous son aile et leur a offert une proue.

Q1: C'est les spécialités d'habileté leur point fort.

Q2: Les nationalités sont diverses ainsi que les idéaux religieux sans qu'une majorité se dégage.

Q3: Le temps passé sur les îles désertes à chasser le bœuf sauvage a tissé des liens fraternels solides.

Q4: ils n'ont pas encore eu le temps de se faire tatouer.

Résultat: des conséquences matériels (Q1), les joueurs choisissent une action sur le bateau (Q2), le déclenchement est automatique mais le résultat dépend d'un jet opposé (Q3) et la puissance est limitée (Q4). Alors ça pourrait être les voiles qui se teintent en noir avec une tête de mort ou bien le pont qui sèche tout seul après la tempête, ou encore les boulets de canons tirés qui prennent la forme de tête de mort.

On peut imaginer que lorsque tout l'équipage sera tatoué la puissance augmentera et que les crânes seront alors enflammés, provoquant terreur ou incendie.

Exemple 3:

Plus classiquement un groupe de PJ qui ont déjà quelques parties à leur actif viennent de récupérer une proue sur l'épave d'un malheureux adversaire.

Q1: Ce sont en majorité des combattants.

Q2: Une courte majorité de français. Une grande majorité d'athée.

Q3: Ils ont tous +2 au trait de Fraternité et ont fait plusieurs aventures ensemble.

Q4: Les petits malins ont jeté un oeil sur les règles et se sont fait tatouer sauf deux qui sont superstitieux.

Résultat: un pouvoir aux conséquences matériels (Q1), qui agit autour du bateau (Q2), à déclenchement et réussite automatique (Q3), d'une puissance importante (Q4).

Lorsque l'équipage le décide le navire peut s'entourer d'une nappe de brume épaisse comme une purée de pois mais au travers de laquelle ils peuvent voir normalement.



Questions en suspens

A explorer: dans quels conditions le pouvoir se manifeste ? Comment apparait-il ? Le plus simple serait une fois par partie. A moins que ce ne soit déterminer par une question de l'organigramme.

Tous membres de l'équipage peut-il participer à l'élaboration de la Synergie ou faut-il qu'il le veuille ?
Inclue t'on alors les personnages secondaires ?

Les conséquences sur le milieu de pirates: existence d'un marché des proues, cherche à les échanger pour en avoir une qui colle mieux. Dans ce cas, une proue d'occasion ne conservent-elles pas quelques traces (du moins temporairement) de ceux qui l'ont utilisés avant ?
Pillage des épaves.

Les proues sont elles réservés aux pirates, les flottes anglaises ou françaises les utilisent-elles ? L'inquisition espagnole pourrait mener une chasse impitoyable aux bateaux qui en ont ?

Le principe de l'équipage qui influence les capacités du bateau (par l'intermédiaire de la proue) peut-il se concevoir dans le sens inverse. C'est à dire: si il arrive qqchose au bateau, y a-t'il des conséquences sur l'équipage ??

