Mouvement

Tourner : (1point). Tourner le pirate de 90° en restant sur la case occupée.
Se déplacer : (1point). Déplacement sur l'une des trois cases avant, sans changer d'orientation. Déplacement en diagonale autorisé.
Déplacement latéral : (2points). Sur une case latérale, même orientation.
Reculer : (3points). Déplacement sur une case arrière vide sans changer d'orientation. Si obstacle, effectuer un jet de faux-pas.
Sauter : (2points). Saut possible sur les cases avant. Effectuer un jet de dés dans la table de saut. Si dénivélation après un obstacle, pénalité de -1 au dés et le personnage subit des dégâts dus à la hauteur.
Pour sauter par dessus un trou, il faut posséder 2 points de mouvement, et impossibilité de sauter en une fois 2 éléments difficiles.
D'un obstacle à l'autre : situé sur une case adjacente, sans jet dans la table de saut, coûte 2 points de mouvement.
Se jeter : (1point). Saut possible sur une des cases avant, située à plus de 2 niveaux en dessous, non occupée. Effectuer un jet sur la table de saut une fois la figurine placée sur la nouvelle case.
Se relever : (2points). Se relever dans la case où la figurine se trouve et peut choisir son orientation.
Se traîner : (2points). Un pirate à terre se traîne sur une case adjacente.
Faux-pas : Trébucher et tomber est possible chaque fois que le pirate recule en traversant une case encombrée. Sur 1D8, résultat de 1 ou 2, le personnage tombe à terre. Sur 3 ou plus, rien ne se passe.
Un boiteux tombe toujours dans ce type de case.

Table de saut

Lancer 2D8 et additionner la DEX du personnage.

2-7 : A terre ! Le pirate tombe à terre dans la case d'arrivée du saut et passe son tour. La différence de niveau détermine les dégâts, en rajoutant un niveau dans le tableau des dégâts. Le pirate est perdu si il tombe dans un trou!

8-11 : Pas facile ! Le personnage atterrit sur la case mais ne peut plus dépenser de points de mouvement. S'il y a une différence de hauteur, le personnage subit des dégâts dus à la hauteur.

12+ : C'est bon ! Le personnage atterrit sur la case et il peut poursuivre son mouvement s'il lui reste des points de mouvement à dépenser. S'il y a une différence de hauteur, le personnage subit des dégâts dus à la hauteur mais on soustrait un niveau pour lire les dégâts dans le tableau.

Double 1 : Mince ! Le pirate est à terre et subit une blessure en plus.

Si il y a une différence de hauteur, le pirates est considéré comme une perte.

double 8 : Parfait ! Le personnage réussit parfaitement sans subir aucun dégât du à la hauteur et gagne un points de mouvement supplémentaire.

Table de dégats dus à la hauteur

La différence de niveaux entre les cases départ/arriver détermine les dégâts

1 niveau de différence : aucun dégât
2 niveaux de différence : tombe à terre et passe son tour
3 niveaux de différence : Blessure critique, tombe à terre et passe son tour.
4+ niveaux de différence : Le personnage est retiré du jeu!

Toucher

Effectuer la différence entre le niveau d'expérience (VET) de l'attaquant et du défenseur. Se référer au tableau ci-dessous puis appliquer les bonus/malus.

Difficulté des attaques :

EXP attaquant – EXP défenseur

Différence EXP	-4 ou moins	-2, -3	-1	0	+1	+2, +3	+4 ou plus
Difficulté	11	10	9	8	7	6	5

Modifications pour les attaques au corps à corps :

+ Défense passive indiquée sur la carte action de la cible (en haut à droite)
+2 pour une attaque avec la main maladroite
+1 la cibles est dans une position avantageuse
-2 attaque depuis le côté ou l'arrière de la cible ou cible à terre
-4 attaque depuis l'arrière garde de la cible (non cumulable avec la précédente)
Un double 8 provoque toujours les dégâts maximum sur la table des dégâts. Dans ce cas, l'attaque ne peut pas être parée.

Toucher pour une attaque à Distance.
La difficulté est toujours de 8, modifiée par la distance et modificateurs.

Modificateurs pour les attaques à distance :

+ Défense passive indiquée sur la carte action de la cible (en haut à droite)
+2 pour une attaque avec la main maladroite
+1 la cible est à couvert
-2 attaque à bout portant.

Un double 8 provoque toujours les dégâts maximum sur la table des dégâts. Dans ce cas, l'attaque ne peut pas être parée.
Un double 1 est toujours un échec et on applique la règle *Saletés d'balles !*

Attaque avec une arme de tir.
Pour déterminer le modificateur de distance, diviser la portée de l'arme indiquée à côté de l'icône arme à feu par 4. Exemple : pistolet. 12/4 = 3

Très courte distance : aucune modification (dans l'exemple, de 1 à 3 cases)
Courte distance : +1 à la difficulté d'attaque (dans l'exemple, de 4 à 6 cases)
Longue Distance : +2 à la difficulté d'attaque (dans l'exemple, de 7 à 9 cases)
Très longue distance : +4 à la difficulté d'attaque (dans l'exemple, de 10 à 12 cases)

Tirer sur un capitaine fait subir une pénalité de 2 sur la difficulté du tir.

Attaque avec une arme de lancer. Pour déterminer le modificateur de distance, diviser par 2 la portée de l'arme blanche. Rappel : On ne peut pas jeter une arme sur une cible située dans une case adjacente au tireur.

Courte distance : aucune modification
Longue distance : +2 à la difficulté d'attaque.

Dégâts

Différence entre le jet pour toucher et la difficulté de l'attaque

Pointu niveau	Pointu dégâts	Tranchant niveau	Tranchant dégâts	Pénétrant niveau	Pénétrant dégâts	Perforant niveau	Perforant dégâts
0	- / 9	0	1 / 9	0	1 / 9	0	1 / 10
1	1 / 9	1	1 / 10	1	1 / 10	1	2 / -
2	1 / 10	2	2 / 10	2	2 / -	2	3 / -
3	2 / 10	3	2 / -	3	3 / -	3	3 / -
4	3 / -	4	3 / -	4	3 / -	4	4 / -
5	4 / -	5	3 / -	5	3 / -	5	5 / -
6+	5 / -	6+	4 / -	6+	5 / -	6+	6 / -

Contondant niveau	Contondant dégâts	Coup niveau	Coup dégâts	Saisie niveau	Saisie dégâts	Explosion niveau	Explosion dégâts
0	- / 8	0	- / 8	0	- / 8	1	-
1	/ 9	1	/ 8	1	1	2	/ 9
2	1 / 9	2	/ 9	2	-1	3-4	1 / 9
3	1 / 9	3	/ 10	3	2	5-6	1 / 10
4	2 / 10	4	/ -	4	1 / -2	7	2 / 10
5	3 / -	5	1 / / -	5	1 / 3	8	3 / -
6+	5 / -	6+	1 / / -	6+	1 / 3 / -		

Description des icônes se trouvant dans le tableau des dégâts

En plus des dommages infligés, on peut trouver des icônes dans le tableau de dommages. Ces icônes représentent les effets supplémentaires des dommages subits. Si un résultat possède plusieurs icônes, elles seront résolues dans l'ordre suivant :

Dégâts : correspond aux dégâts infligés. Quand un personnage perd son dernier point de vie, il est retiré du jeu et est considéré comme une perte.

Blessure critique : correspond aux blessures critiques. En plus des dégâts infligés, vous avez provoqué une blessure critique. **Tirer une carte au hasard.**

Test de Moral : le personnage doit effectuer une Test de Moral (Difficulté : 9) après avoir résolu le combat. **Rajouter l'expérience du pirate au résultat.**

Sonné : Malus de -2 à la vitesse sur la prochaine carte d'action.

Tomber à terre La figurine est placée couchée. Les seuls actions possibles sont celles avec assez de pas de base lui permettant de se relever. Ils n'ont plus de (ZAC) et sont considérés de côté lorsqu'ils sont attaqués. La figurine devient un obstacle infranchissable mais ne gêne pas le vue.

Submergé L'attaquant bouge l'ennemi en ligne droite, sans changer d'orientation,vers une case adjacente. Si le mouvement se fait vers ou à travers des éléments bas, le pirate tombe à terre et subit un point de dommage. Idem pour une case de niveau inférieur, sauf que le combattant subira des dégâts dus à la hauteur (+1 niveau). Blessure critique si le personnage ne peut pas se déplacer.

Immobilisé Le pirate passe son tour. Son EXP est réduite comme indiqué. A la phase d'évènements, l'attaquant peut lâcher prise. Dans l'autre cas, l'immobilisé peut tenter de se défaire : chacun lance 1D8, ajoute leurs COR et EXP. Si la prise tient toujours, les pirates n'ont plus d'action pendant ce tour. Si la prise est défaite, les personnages jouent normalement ce tour.

Zone de défense

La parade n'est possible que sur les attaques issues des cases indiquées sur l'icône des symboles de défense de la carte d'action.

Parade(s) possible sur les attaques issues des cases avant.

Parade(s) possible sur toutes les attaques issues de la ZAC.

La 1ere parade n'a pas de malus. Si la 1ere est parée, la seconde à un malus de -1 et ainsi de suite.

Table de parade

Pour parer une attaque, il faut dépasser le jet de dé obtenu par l'ennemi avec 2D8, en appliquant les modificateurs suivants :
+/- : Le modificateur pour parer est indiqué dans l'icône du profil d'équipement
+1 : Si le personnage a 2 objets lui permettant de parer
+1 : Si vous êtes dans une meilleure position que l'attaquant.
-1 : A chaque fois qu'une attaque est parée dans le même tour.

Arme utilisée comme objet :

Elles utilisent toujours les mêmes profils saut si cela est spécifié sur les cartes de compétences.

Avec une main :

Avec deux mains :

Objets lourds :

Mains nues :

Les personnages peuvent attaquer avec leur poings, leurs pieds :

L'ivresse

Un des pirates (autre que le capitaine) sera la vigie et ne sera pas concerné par l'ivresse. Lancer un 1D8 pour connaitre le statut de l'équipage.

Table d'ivresse lancer 1D8
1- gueule de bois
2-6 pinté
7+ ivre
Gueule de bois Le pirate agit en dernier si sa carte action est égale à celle d'un autre pirate. Si les 2 ont la gueule de bois, on procède normalement.
Pinté : pas d'effet
Ivre : les membres d'équipage gagnent +1 en Bravoure (BRV)

Modificateurs sur le jet d'Ivresse
+1 si le capitaine est alcoolique (compétence)
-1 si le capitaine est sobre
+1 si du Rhum est payé à l'équipage avant la partie

Du rhum pour l'équipage ! Possibilité de payer un doublon supplémentaire pour tout membre de son équipage exempté de la règle d'ivresse, afin qu'ils boivent avant la partie.
Rhum : Un pirate possédant une flasque ou une bouteille de rhum peut en boire tout au long de la partie. Il pourra faire un jet d'ivresse. Si la bouteille est utilisée comme arme, elle ne pourra plus être utilisée pour boire.

Test de moral

Test de Moral (Fortitude Check) 2D8 + BRV	
Réussite	-
Raté de 1	Sold (**Sonné**)
Raté de 2 à 3	Withdraw (**Se replier**)
Raté de 4 ou +	Wring (**Battre en retraite**)
Double 1	Parliament (**Parlementer**)

-1 si plus de la moitié des PV perdus
Un personnage **Inconscient** (Brainless) est immunisé aux tests de moral.
Sans précision, la difficulté est de 9
Face à un Personnage qui fait **Peur**, la difficulté du Test de Moral est égal à son score de Peur

Sonné : le personnage doit s'arrêter et passer son tour.
Se replier : Replis vers une case éloignée de l'attaquant, sans changer d'orientationet sans entrer dans une case contenant un obstacle. Si ça n'est pas possible, le personnage doit *battre en retraite*.

Battre en retraite : Au tour suivant, le pirate ne pourra utiliser que les cartes d'action suivantes : Retraite (Go Backwards), prendre position (Take Position), en garde (On Guard). De plus,il doit montrer immédiatement la carte action qu'il utilisera au tour suivant.
Parlementer : Le pirate se rend et est retiré du jeu. Il compte comme perte.
Inconscient (Brainless) : Les personnage ayant une Bravoure (BRV) de 5 ou plus (que ce soit au départ ou après une augmentation due à un effet de jeu) sont inconscients et réussissent automatiquement leur tests de moral sans avoir à lancer les dés.
Peur : Un personnage qui veut attaquer au corps à corps un personnage provoquant la peur, doit effectuer un test de moral dont la difficulté correspond à la compétence Peur du personnage effrayant. Si le test de moral échoue le personnage effrayé sera pénalisé avec une difficulté de +2 pour ses attaques. La difficulté du score de Peur s'applique à tous les tests de moral provoqués par le personnage, comme par exemple pour impressionner un ennemi.

Actions pirates

Manipuler

Prendre un équipement : Une figurine peut ramasser tout objet sur le sol dans sa case, sa ZAC ou sa besace. Objet lourd uniquement dans sa ZAC.
Lancer un objet : Considérée comme une attaque à distance normale. Portée maximum de 6 cases et objets lourds 2 cases. Les dommages sont considérés comme ceux d'un objet. Si le lancer est un échec, l'objet tombe dans une case adjacente : voir «balle perdue». Après le lancer l'objet est perdu et est retiré du jeu sauf pour les objets lourds.
Recharger : Si le pirate a son arme en main, il peut recharger pendant son tour.
Ouvrir/fermer : Une personnage peut ouvrir ou fermer n'importe quel objet indiqué dans le scénario (porte, trappe, coffre...).
Boire : Une figurine possédant une bouteille peut utiliser cette action pour boire et bénéficier des effets du breuvage.

Voler : Un personnage peut voler à un autre pirate, tout objet ou arme se trouvant dans la besace. Vol possible si la cible se trouve dans une case avant de la ZAC. Lancer 1D8, +2 si le vol se fait depuis une case arrière. Sur 5, l'arme ou l'objet est dérobé.
Echanger : Deux pirates se trouvant dans leur ZAC respectives, peuvent s'échanger un objet. Tout les deux devront avoir une action «manipulation».
Tir instinctif : Additionnez 2 à la difficulté de l'attaque.

Manipulation d'objets lourds et d'obstacles

Le poids est indiqué à coté de l'icône . Pour qu'un personnage puisse porter un objet lourd, son poids ne doit pas dépasser le double de sa Corpulence. *Exemple : Un pirate avec une Corpulence de 8 pourra porter des objets pesant jusqu'à 16, se battre à 8 et utiliser d'une seule main un objet lourd à 4.* Un personnage est considéré comme un objet lourd . Pour connaitre son poids, ont rajoute +2 à sa Corpulence.

Voix

La plupart des actions pirates ont certains effets décrits avec un mot ou l'icône , accompagée d'un nombre. Cette valeur indique la distance max pour réaliser une action entre deux personnages. Un pirate «Dur de la feuille» est immunisé et un «idiot» ne peut utiliser une action nécessitant la Voix.

Injurier : Action possible sur un pirate qui n'a pas encore été activé. La cible doit être à portée et ne pas être assujetie par la règle spéciale «Mutisme». Une ligne de vue entre les 2 pirates est obligatoire et pas plus d'un niveau de différence. Chaque joueur lance 1D8. L'agresseur ajoute sa Bravoure et soustrait son EXP. L'insulté ajoute son EXP et soustrait sa Bravoure (BRV). Celui qui obtient le résultat le plus haut a gagné. Dans le cas de l'agresseur ayant réussit son jet, l'insulté doit rejoindre l'agresseur, peu importe le nombre de points de mouvement, mais en effectuant tous les jets de sauts. L'attaque se déroule normalement avec l'arme dont il est équipé. L'agresseur peut tenter de bloquer si il est équipé de l'arme approprée. Si l'insulté n'arrive pas au contact, il perd toute autre action et fini le tour.

Intimider/Distraire : Intimidation possible sur un personnage qui n'a pas encore été activé. Le pirate effrayé passera son tour. Pour que cela prenne effet, le personnage intimidant doit être au maximum à 3 cases de la cible, avec une ligne de vue entre les deux et pas plus d'un niveau de différence. La cible doit faire un test de Bravoure, difficulté 8. Modification possible si l'intimidant provoque la peur.