

TABLE D'ABORDAGE		
Résultat	Perte des assaillants	Pertes des défenseurs
- 9	totalité	0
- 7 / - 8	4	0
- 5 / - 6	4	1
- 3 / - 4	4	2
- 1 / - 2	3	0
0	3	1
1 / 2	2	0
3 / 4	2	1
5 / 6	1	1
7 / 8	1	2
9 / 10	0	2
11	1	3
12 / 13	0	3
14 / 15	2	4
16 / 17	1	4
18 / 19	0	4
20	0	totalité

Utiliser un dé d'action. Soustrayez le rang d'équipage du navire abordé du rang d'équipage du navire qui aborde. Lancer un dé (non explosable) et ajouter ou retirer la différence. Consulter la table.

LA MONNAIE	
Avalon	1 livre = 20 shillings et 1 shilling = 1 guilder
Castille	1 doublon = 100 maravedi et 20 maravedi = 1 guilder
Eisen	1 mark = 10 florins = 100 pfennigs et 4 marks = 1 guilder
Montaigne	1 sol = 12 pistoles et 2 pistoles = 1 guilder
Ussura	1 guilder = 1 poulet ou équivalent (troc)
Vendel	1 guilder = 100 cents
Vesten	Troc, aucune monnaie
Vodacce	1 sénateur = 5 sièges et 3 sénateurs = 1 guilder

TABLES DES ARMES IMPROVISEES		
TAILLE	DEGATS	JET D'ATTAQUE
Tient dans la main	0G1	N/A
Plus petite qu'un être humain	1G1	N/A
Aussi grande qu'un être humain	2G1	- 1G0
Plus grande qu'un être humain	3G1	- 2G0

Les armes solides (faites de verre, bois...) se brisent dès qu'un 10 est obtenu sur les dégats. Les armes improvisées résistantes (métal ou pierre) se brisent dès que l'on obtient plus de 20 avec le même dé (donc exploser 2 fois).
La gaillardise est ajoutée aux dégats

SYSTEME DE REPARTIE		
Charmer	esprit contre esprit X 5	Réussir détermination jets. Une augmentation donne 1 jet réussi. Si un jet échoué, fin du charme
Intimider	détermination contre détermination X 5	Durée pendant une scène. 1 dé écarté + 1 dé écarté par augmentation
Provoquer	Panache contre panache X 5	Durée = 1 action. L'adversaire devra réussir autant d'augmentation dans sa prochaine action
Cabotinage	Trait + bateleur contre détermination X 5	Durée une heure. Réussite = 1 cent (+ 1 cent par augmentation)
Niveau de peur	ND cible = niveau de peur X 10	Si proie échoue, elle lance (peur) dés de moins sur tous les jets

On peut affecter : un vilain à la fois, plusieurs hommes de mains en utilisant une augmentation pour chacun au-delà du premier (idem pour les bandes de brutes)

FEU NOURRI	
Additionner les valeurs : chaque brute (1), homme de main (2), vilain/héros (3) et ajouter le niveau de menace des brutes.	
Déterminer le nombre de coup au but : diviser le nombre par 2. Lancer autant de dés. Tous les 8, 9, 10 ont touchés (relancer les 10).	
Domages : voir table pour chaque coup au but.	
ND de la cible	Blessures légères par coup au but
5	24
10	21
15	18
20	15
25	12
30	9
35	6
40+	3

Le dracheneisen permet d'ignorer un coup porté par dé de dommages écartés

PARIER ET TRICHER	
Bénéfice	ND
1/1	Automatique
3/2	10
2/1	20
5/2	30
3/1	40
7/2	50
4/1	60

Parier : jet esprit + parier contre le ND.

TABLEAU DU TRICHEUR	
Changer la couleur d'une carte	ND 15
Modifier la valeur d'une carte de +/-1	ND 10
Modifier le résultat d'un dé de +/-1	ND 15

Tricher : dextérité + tricher contre ND. Les ND peuvent cumulatifs.

AUGMENTATIONS EN COMBAT		
Bras / jambes	2 augmentations	Blessures supplémentaires : +1G0 / augmentation
Poitrine	2 augmentations	
Visage	4 augmentations	Coup précis : voir le tableau qui donne les augmentations à prendre pour les coups ciblés.
Pieds	3 augmentations	
mains	3 augmentations	

CROCHETAGE
Jet : dextérité + crochetage
Actions nécessaires : 5 actions ininterrompues
Utilisation d'outils improvisés (épingles à cheveux) : ND + 5
Utilisation d'outils d'excellente qualité : - 5 ND
Réduire le nombre d'actions requises de 1 : + 5 ND

CANONS					
TAILLE OU TYPE	DOMMAGES	PORTEE	COURTE PORTEE	LONGUE PORTEE	RECHARGEMENT
Pièce d'abordage	6G5	180m	+ 15 ND	+ 25 ND	30 actions
Pièce de 6 livres	7G6	205m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Pièce de 10 livres	8G7	230m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Pièce de 12 livres	9G8	250m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Canon mugissant eisenor (1)	10G9	270m	+ 25 ND	+ 35 ND	50 actions
Canon monté montagnois	6G5	60m	+ 10 ND	+ 20 ND	30 actions

Jusqu'à trois personnes (4 pour le canon eisenor) peuvent combiner leurs actions pour recharger le canon. Une blessure grave tous les 5 de marge d'échec.
(1) toute les personnes présentes dans les 6 mètres d'un individu tué sont sujettes à une action d'intimidation (détermination 3 pour le canon)

SAUTER D'UN TOIT A L'AUTRE
Si la distance est inférieure à 1,50m et au même niveau : action gratuite. Si la distance est supérieure : dex + sauter ND 15 ;
Modificateurs : + 5 ND tous les 1,50 supplémentaires et + 5 ND par niveau de différence plus élevé (-5 ND par niveau plus bas)