Pirates du Reik

Adaptation libre de Phil Marin, d'après le Town Cryer

Quoi ! Des Hauts Elfes qui arpentent les rues de Mordheim… Pourquoi pas une bande de demoiselles d 'honneur ou une armée d'invasion du Mootland tant qu'on y est ? Non, Mordheim c'est la cité des damnés, un lieu de perdition et de dangers. Une bande qui veut y survivre est forcément puissante, sans foi ni loi et, par dessus tout, intéressée (aller à Mordheim pour l'honneur est à mon avis peu réaliste).
Ceux qui sont à la hauteur du défi, dont la soif d'or et de pillage est à la mesure des dangers de cette ville sont fort bien connus des habitants de l'Empire. Il s'agit des pirates du Reik. Spécialistes de la rapine et de l'attaque de vaisseaux, ces farouches pillards ne peuvent résister à une ville réputée emplie de richesses. D'autant plus que Mordheim n'est pas spécialement reconnue pour l'efficacité de ses forces de l'ordre…

Règles spéciales

Enrôlement : Les pirates, quand ils ont besoin de bras à bord de leur vaisseau, n'hésitent pas à recruter de force. Cette pratique est bien entendu utilisée à Mordheim où il peut parfois apparaître plus simple d'enrôler de force un personnage plutôt que de se lancer dans un recrutement long et fastidieux.

Chaque héros humain (pas Skaven ni homme-bête mais seulement humain) d'une bande rivale qui après une partie contre des pirates obtient le résultat « capturé » sur le tableau des blessures graves peut se voir offrir une place dans l'équipage plutôt que les options habituelles (le pirate doit choisir : soit enrôlement soit rançon, esclavage, …)
Chaque joueur lance 2D6 : le pirate ajoute le commandement de son capitaine, l'ennemi ajoute la valeur de commandement du personnage capturé. Si l'un des camps a gagné la partie, il peut ajouter +1 à son total.

Si le pirate obtient le plus haut résultat, le héros est enrôlé. Il conserve son profil actuel, ses compétences et son expérience ; il devient l'un des nouveaux *héros* de la bande de pirates. Tout son équipement est perdu et devra être remplacé par du matériel un peu plus dans l'esprit de ces loups de mer. Tout autre résultat indique que le personnage résiste et refuse de rejoindre l'équipage. Dans ce cas, il tout de même enrôlé mais bel et bien de force et devient un « volontaire » (avec le profil des enrôlé volontaires donné plus loin).

Les hommes de main peuvent aussi être recruté mais seulement si les pirates gagnent la partie. Un homme de main mis hors de combat et qui quitterait sa bande d'origine (1-2 sur le jet de blessure) peu être considéré comme pouvant rejoindre l'équipage des pirates. Pour cela le pirate jette 1D6 et sur 4+ il récupère un homme de main désireux de changer d'air (si le test est raté on considère que l'homme de main est mort). Le test de 2D6 + commandement doit toujours être fait, si le pirate gagne l'homme de main devient un *membre d'équipage* et conserve son profil et ses éventuelles compétences (il perd par contre son équipement et doit être ré-armé). En cas contraire, il est tout de même enrôlé de force et devient un « volontaire » avec le profil donné plus loin.

Les francs-tireurs et les personnages spéciaux sont bien trop habiles pour se laisser séduire ou capturer de la sorte et cette règle ne s'applique donc pas à eux.

Choix des guerriers

La bande doit inclure au moins 3 figurines ; elle dispose de 500 co pour recruter et équiper ses héros et hommes de main. Le nombre maximum de figurines est de 15.

Capitaine : Chaque bande doit être commandée par un (et un seul) capitaine.

Lieutenants : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 lieutenants.

Mousses : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 mousses.

Artilleurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 artilleurs.

Abordeurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 abordeurs.

Enrôlés « volontaires » : Votre bande peut inclure jusqu'à 5 enrôlés « volontaires ».

Hommes d'équipage : Votre bande peut inclure autant d'hommes d'équipage que vous le désirez.

Expérience de départ :

Un **capitaine** débute avec **20** points d'expérience.
Un **lieutenant** débute avec **8** points d'expérience.
Un **mousse**, un **artilleur** ou un **abordeur** débute avec **0** points d'expérience.
Tous les **hommes de main** débutent avec **0** points d'expérience.

Héros

1 Capitaine :
60 Couronnes d'or
C'est un vieux loup de mer, rusé et obstiné qui sait mener ses hommes partout où le profit semble bon. Souvent duelliste expérimenté, la capitaine est la personnalité dominante qui arrive à faire une vraie bande du ramassis de coupe-jarrets qui le suivent

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	8

Armes/Armure : Le capitaine peut s'équiper avec du matériel tiré de la liste d'équipement des pirates.

Chef : Tout membre de la bande situé à moins de 6 pas du capitaine peut utiliser le Commandement de ce dernier à la place du sien pour effectuer ses tests.

0-2 Lieutenants :
35 Couronnes d'or
Chaque navire pirate dispose de plusieurs lieutenants qui servent le capitaine et font appliquer ses ordres. Efficaces et redoutés, les lieutenants sont plus qu'utiles à bord bien que leur seul objectif soit de devenir un jour Cap'tain à la place du Cap'tain.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/Armure : Un Lieutenant peut s'équiper avec du matériel tiré de la liste d'équipement des pirates.

0-2 Mousses :
15 Couronnes d'or
L'appel de la mer est souvent captivant. De nombreux jeunes hommes y succombent et certains pensent pouvoir en plus y acquérir la richesse en rejoignant les pirates. Depuis le noble désargenté jusqu'à la fripouille qui pense se faire oublier le temps d'un voyage en mer, beaucoup deviennent mousses, apprenant à la dure la vie et les règles des pirates.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes/Armure : Un mousse peut s'équiper avec du matériel tiré de la liste d'équipement des pirates.

Hommes de main
(achetés par groupes de 1 à 5)

Equipage :
25 Couronnes d'or
C'est la masse des marins qui forme l'équipage. Séduits par la vie des pillards des mers ces derniers sont experts en navigation et bien sûr en combat ! Un bon homme d'équipage est celui sait deviner le temps, lire dans les étoiles et le ciel et par-dessus tout anticiper les humeurs de son capitaine !

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/Armure : Un homme d'équipage choisit son matériel dans la liste d'équipement des pirates.

0-2 Artilleurs :
25 Couronnes d'or
Il n'y a pas que les coureurs de voilures et les spécialistes de l' abordage dans un navire pirate. Les artilleurs s' habituent à travailler la poudre noire et utilisent leurs talents sur les canons du bord.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/Armure : Un artilleur choisit son matériel dans la liste d'équipement des artilleurs.

0-5 Abordeurs :
32 Couronnes d'or
Tous les navires pirates ont leurs casse-cou spécialistes de la voilure. Ils passent leur temps dans les voiles, sur les mâts, dans les entreponts. Ils attendent avec impatience l'arrivée d'une proie, se lançant à l'aide de grappins dans la mêlée, souvent en première ligne des abordages.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/Armure : Un abordeur choisit son matériel tiré dans liste d'équipement des pirates.

0-5 Enrôlés « volontaires » :
Spécial
Chaque navire compte son lot de personnes capturées pour servir à bord. Ces dernières n'ont pas le choix et savent très bien ce qui leur arrivera en cas de tentative d'évasion. Ils font de leur mieux même si la motivation n'est pas réellement là.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes/Armure : Ils s'équipent à partir de la liste des enrôlés.

Spécial : Les enrôlés sont gratuits, ils suivent les règles spéciales de recrutement données au début. On ne peut pas en acquérir autrement. Ils ne gagnent jamais d'expérience, la réussite idéale étant pour eux l'évasion plus que la piraterie. Bien qu'étant des hommes de main, ils ne sont pas tenus d'être équipés de la même manière.

Si une bande de pirates effectue une déroute volontaire, tous les enrôlés qui ne sont pas hors de combat sont considérés comme venant de s'enfuir avec succès, profitant de la débandade (Y'a plus d'bon personnel !)

Liste d'équipement

Pirates :		**Artilleurs :**		**Enrôlés « volontaires »**	
Dague (première gratuite)	2 Co	Dague (première gratuite)	2 Co	Dague (première gratuite)	2 Co
Sabre (épée)	10 Co	Sabre (épée)	10 Co	Sabre (épée)	10 Co
Gaffe	8 Co	Marteau / Masse	3 Co	Gaffe	8 Co
Marteau / Masse	3 Co	Hache	5 Co	Marteau / Masse	3 Co
Hache	5 Co	Arme à deux mains	10 Co	Hache	5 Co
Arme à deux mains	15 Co	Pistolet	15 Co	Arme à deux mains	15 Co
Pistolet	15 Co	Pistolet de duel	30 Co	Arc	10 Co
Pistolet de duel	30 Co	Casque	7 Co		
Arbalète	25 Co	Armure légère	20 Co		
Bouclier	5 Co	Tromblon	30 Co		
Casque	10 Co	Canon à mitraille	65 Co		
Armure légère	20 Co				

Equipement Spécial

Et maintenant, un peu de matériel pour rendre vos pirates plus performants que jamais. Vous trouverez ci joint la description des nouvelles armes de base (Gaffe et canon à mitraille) ainsi que du matériel spécial.

Gaffe *(Commun – 8 Co)* Les pirates se servent souvent de ces longues perches terminées d' un crochet. En effet, cet objet a su se rendre indispensable pour récupérer des objets flottants ou guider les petites embarcations. La gaffe compte comme une arme à 2 mains, son possesseur frappera systématiquement en premier. La gaffe ne s' utilise qu' au corps à corps avec la force de l' utilisateur -1.

Crochet *(Rare 8 - 20 Co - héros uniquement)* les pirates ont souvent perdu un de leur membre dans les batailles qu' ils ont connu. Certains remplacent parfois une main perdue par un crochet. Un personnage avec un crochet ne peut jamais avoir d'arme à 2 mains ni avoir 2 armes en même temps (le crochet remplace systématiquement cette arme). Le crochet est si affûte et si dangereux qu' il s'utilise avec la force du personnage + 1 et donne toujours un + 1 pour toucher au corps à corps. Un personnage qui veut escalader une paroi bénéficiera également d'un plus 1 à son jet, le crochet étant parfaitement adapté à ce besoin. Si un personnage vient à perdre son autre main dans un combat, il quitte la bande définitivement, son utilité étant alors grandement remise en cause. Une seule attaque par corps à corps peut être portée avec le crochet.

Canon à mitraille *(Rare 10 -65 Co - artilleur uniquement)* Les navires des pirates les plus riches sont équipés de ces petites merveilles. Ces canons miniatures (à peine 1 mètre de long) servent à cribler les ponts des navires ennemis de mitrailles et autres matériaux nocifs. Forcément, en se rendant dans Mordheim, on évite d' oublier ce genre d' accessoire qui donne un avantage décisif aux pirates. Les canons suivent toutes les règles des armes à poudre noire, notamment ils tirent un tour sur 2. Ils donnent une pénalité de tir de -1 pour toucher tant ils sont lourds à manipuler et suivent la règle de mouvement ou tir. Le canon a une force de 5, tire à 36 pas maximum et donne à la cible un malus de 2 à sa sauvegarde. Tout figurine à 2 pas de la cible principale est touchée sur un 4+ avec un force 3 et -1 à sa sauvegarde.

Tord-boyaux *(Commun -5 Co)* Les pirates distillent eux-mêmes leu fameux tafia, aromatisé avec ce qu' ils trouvent (algues fluviales, batraciens divers, moisissures de fond de cale). Il n' est pas rare que certains d' entre eux fassent quelques excès en voulant se donner du cœur au ventre avant d' entreprendre une bordée dans la cité maudite. Pour chaque pirate possédant un cruchon de tord-boyaux lancez un dé au début de la partie :

1. *Il est bon mais il est traître…*

Le tafia s'attaque directement aux intestins du pirate. Ce dernier ne peut rien faire pendant ce tour à part un mouvement à demi-vitesse. Tout attaquant chargeant le boucanier indisposé recevra un malus de -1 pour toucher, l'effet tord-boyaux n'étant pas totalement inodore. Calmé le pirate ne boira plus de la partie.

2-5 *Y'aurait pas aussi d' Ia betterave?*

Rien ne se passe le pirate peut continuer à boire et donc à relancer le dé au prochain tour.

6. *Faut r'connaître, c' est quand même plutôt une boisson d'hommes*

Le tord-boyaux dope le buveur qui frappe automatiquement en premier et double ses attaques pour ce tour.
la fin du tour, il est *sonné* par le brutal retour d'alcool. Le pirate ne boira plus de la partie (trop mal au crâne).

Pavillon noir *(Commun -50 co- un seul par bande)* Ah ! le crâne et les quatre tibias, ça c'est une vue qui vous fait vous sentir un vrai loup de mer même quand vous n'avez jamais navigué que sur le Reik! Tout pirate situé dans un rayon de 12 pas de la bannière réussi automatiquement ses jets de "seul contre tous", sauf les enrôlés "volontaires" qui ont décidément un bien mauvais esprit ! Le porteur du pavillon noir ne peut pas utiliser d'armes à deux mains.

Tableau de compétence des pirates

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Capitaine	X	X	X	X	X	X
Lieutenant	X	X		X		X
Mousse	X	X			X	X

Compétences Spéciales

Ces compétences ne sont valables que

pour les héros

Lorsqu'un pirate passe de niveau, vous pouvez décider de lui donner une compétence de cette liste plutôt qu'une des compétences des listes de base.

Marin Chanteur : Tout le monde le sait, les marins sont des habitués de la chansonnette. A bord de leur vaisseau ou dans les auberges qu'ils fréquentent dans les ports, on peut entendre leur chant si typique (qui a dit faux et paillard ?). Un héros avec une telle compétence a tendance à chanter dès qu'il entre au corps à corps pour mettre plus de cœur à l'ouvrage. Les adversaires en sont fréquemment surpris. Au premier tour de chaque corps à corps, un ennemi doit réussir un test de Cd ou perdre une de ses attaques. Ceci ne fonctionne que sur le premier tour du combat et n'affecte jamais les morts vivants ni les possédés.

Pied Marin : grimper en haut des mats, slalomer dans la voilure, sont des exemples d'activités qui font de certains pirates de vrais acrobates. Le sens de l'équilibre est en effet monnaie courante dans cette profession. Si un pirate avec cette compétence vient à chuter, il ignorera sur un 4+ sur un D6 le D3 dommages qu'il aurait normalement dû subir. De plus, un pirate mis au tapis à 1 pas du vide peut toujours relancer son test d'initiative s'il l'avait raté la première fois. Le résultat du second jet doit être conservé quel que soit le résultat.

Maître d'arme : Les pirates sont habitués aux abordages et aux combats dans les lieux clos. Alors que beaucoup de guerriers seraient gênes par le fait de combattre en mer, sur le pont d'un navire surchargé ou dans une cale étroite, le pirate a développé un style de combat qui le rend plus efficace dans ce type de combat. S'il est dans un lieu clos, une ruine ou à 2 pas d'un couvert, le pirate peut profiter de son expérience et considérer qu'il réussit une parade en faisant égal ou supérieur au jet de son ennemi (un 6 peut donc être paré) Le pirate ne peut profiter de cette compétence que s'il combat au sabre.

Aboyeur d'ordre: (Capitaine uniquement) lancer des ordres dans le feu de l'action et se faire entendre d'un bout à l'autre du navire est souvent le seul moyen qu'a le capitaine d'établir son autorité (même si un pistolet chargé y contribue aussi.) Une fois par tour, le capitaine peut choisir une figurine qui vient de rater un test de commandement ou un test de "seul contre tous". Cette figurine doit être à 8 pas maximum et elle pourra alors relancer son test pour se rallier et continuer le combat (et ce, avec le Cd de son capitaine).

Dur de dur : La vie de pirate est souvent très dure, emplie de privation et d'efforts. Cela contribue à doter les plus forts d'entre eux d'une constitution hors norme. Tout pirate avec cette compétence peut annuler en obtenant 5+ sur ID6 un coup critique réussi contre lui par un adversaire. Au lieu d'être un coup critique, avec les effets habituels, ce coup devient une attaque normale sans autre bonus.