

FICHE MÉTIER : PIRATE

Personnage polyvalent, roublard et plutôt habile. Se promène une mauvaise réputation.

Armure naturelle max. : PR3. Pas d'arme de bourrin.

Ne peut changer de métier (pirate pour la vie !).

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis un pirate, un vrai. Je suis absolument réfractaire à toute forme de réglementation et d'ordre. Je peux aussi bien faire le solitaire que joindre une coterie quelconque, voler, mendier, régner sur les mers. Je n'ai aucun code et je me fiche des religions, et je n'ai que faire des notions du bien et du mal. Je peux faire un peu tout et n'importe quoi, mais surtout, j'aime les choses simples de la vie : l'alcool, la fête, l'argent facile.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- ARNAQUE ET CARAMBOUILLE (CHA) : permet d'essayer d'arnaquer les marchands.
- CHOURAVER (AD) : donne un bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- ESCALADER (AD) : permet de grimper un peu partout avec un bonus aux épreuves.
- NAGER (AD, FO) : le héros a déjà appris à nager et peut passer des épreuves en immersion.
- PIED MARIN : Réduit les malus lors des épreuves à bord d'un bateau qui bouge.

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Compréhension de la pègre (bonus en marchandage dans l'illégalité)
- ☐ Connaissances aquatiques (bonus sur tout les jets de connaissances des mieux marins)
- ☐ Détecter (pièges et embûches, danger)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Instinct du trésor (sentir trésors et cachettes)
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- ☐ Tirer correctement

