

## Tableau de rencontres – Pirates des Caraïbes

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Pirates Humains (PNJs)</b>									
Jack Sparrow	15	13	55		4	1D+8	13	NON	Armé d'un sabre magique – Au besoin voir fiche de perso
William Turner (*)	13*/14**	14*/11**	45		4	1D+8*/1D+6**	17	NON	Armé d'un sabre* et d'une dague** – Ambidextre, 2 AT/assaut (deuxième attaque : AT-5) – Au besoin voir fiche de perso – Uniquement dans la version longue (*)
<b>Pirates Hommes-Poissons</b>									
Davy Jones, capitaine, pieuvre-crabe	15	13	70		6	2D+7	1000	160	Armé d'un sabre magique – Une fois par combat, il peut casser une arme avec sa pince sur éprouve AD, AD 10 (sauf rupture) – Lent, boîte de sa jambe de crabe – Se jette sur celui qui a le coffre/cœur
Second, tête de requin marteau	14	12	60		5	2D+5	1000	140	Armé d'une hache à 2 mains – Dirige les autres hommes-poissons – Vision 360 : impossible de l'attaquer par en arrière (Peut toujours faire une parade) – Une fois par combat, il donne un coup tellement puissant que son adversaire échappe son arme (même si parade réussie) sur éprouve AD, AD 10
Pirate, tête de serpent de mer	13*/10**	10	55		4	1D+7*/2D+2**	1000	130	Armé d'un sabre* – 1 tour sur 3, il tente de mordre une personne à la tête** (PR ne compte pas sauf casque), au lieu de son attaque normale, sur éprouve AD, AD 10 – Meurt si tête tranchée
Pirate, tête de mollusque	11	14	35		3	1D+4	1000	40	Armé d'un sabre émoussé – Maladroït : Attaque un allié 1 tour sur 3 – Si attaqué à la tête, lancez 1D6, 1-2-3=tête de mollusque part en l'air, AT/PRD-4 pour le reste du combat
Pirate, poisson porc-épic (barbillons)	12*/11**	12	50		4	2D+2*/1D+2**	1000	130	Armé d'un marteau* – Une fois par combat, il donne un coup de tête** (PR ne compte pas sauf casque), au lieu de son attaque normale, sur éprouve AD, AD 10 – Un coup de tête réussi a 2 chance sur 6 d'assommer la cible et l'homme-poisson pour 3 assauts (faire un test pour chacun)