

JE SUIS UN PIRATE *(tiens, du rhum ? pour moi !)*

Personnage polyvalent, roublard et plutôt habile. Se promène une mauvaise réputation.
Ne peut changer de métier (pirate pour la vie !). Armure max : PR3. Pas d'arme à deux mains.
Peut utiliser les objets magiques ou parchemins.
Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



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 rejoindre 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.

J'ai développé les compétences suivantes :

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'arnaquer les marchands pour obtenir des remises.

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.



Je peux développer les compétences suivantes :

- Détection (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

