

Infamy と Disrepute

悪名高い海賊は、その名だけで恐れられ、港で優遇されたり、他のパイレーツロードの支援を取り付けたり、配下を増やしていったりすることが出来る。Infamy と Disrepute は、海賊団の悪名が広まっていく様をルール化する。

Infamy/Disrepute スコア

Infamy

- ・ PC 達の悪名がどれだけ広まっているかを示す
- ・ 最大 hp のようなもので、減少することはほぼない
- ・ $4 \times \text{PC の平均 Lv}$ 以上になることはない。

Disrepute

- ・ PC 達が悪名を使って誰かに何かをやらせたりするための消費可能なリソース
- ・ Infamy 以上になることはないし、0 未満にもならない。
- ・ 消費することで、特殊な効果（Imposition を参照）を発揮することが出来る。

Infamy と Disrepute の獲得

Infamy を得るには、聴衆、語るべき事柄、ストーリーテリングの能力があれば充分で、それを裏付ける略奪品があれば申し分ない。

- ・ Infamy を得るには、PC は船を港に最低一日停泊し、その間代表者が海賊団の偉業について語れば良い。
 - ・ 語ったら、Infamy 判定を行う。これは、Bluff/Intimidate あるいは Perform のスキルチェックであり、DC は $[15 + \text{パーティの平均レベル} \times 2]$ である。
 - ・ 判定に成功したら、海賊団の Infamy と Disrepute は 1 ずつ増加する。5 以上成功したら、+2、10 以上成功したら +3 になる。
 - ・ 失敗したら、その日は無駄になるが、他のペナルティは無い。
- ・ シナリオの効果で Disrepute を得ることもある。
- ・ 同じような話を何回も聞いても聴衆は満足しない。同じ港で獲得できる Infamy/Disrepute は 5pt である。
 - ・ ただし、Infamy レベル（後述）が増加すれば、この制限はリセットされる。

Plunder と Infamy

- ・ Plunder は Infamy の獲得に二つの効果を持つ。
 - ・ Infamy 判定の前に Plunder を 1 消費するごとに、Infamy 判定に +2 のボーナスを得ることが出来る。
 - ・ Infamy 判定に失敗した際、Plunder を 3 消費することで、リロールできる（1 回のみ）。

Infamy レベル

Infamy が特定の値を超えると、海賊団は Infamy レベルを得る。Infamy レベルに応じて、様々な効果が得られる。

不名誉な海賊団 /Disgraceful(10+ Infamy)

- ・ disgraceful impositios を使える。
- ・ Favored Port を一つ指定する。そこでの Infamy チェックに +2 ボーナス

卑劣な海賊団 /Despicable(20+ Infamy)

- despicable imposition が使える。
- 1 週間に 1 回、囚人あるいはクルーを生贄に捧げることで、1d3pt の disrepute を獲得できる。生贄は致命的である必要があり、もし蘇生した / させた場合には、1d6disrepute を失う。

悪名高き海賊団 /Notorious(30+ Infamy)

- notorious imposition が使える。
- disgraceful impositions はコストが半分（切り捨て）になる。
- 二つ目の favored port を選ぶ。そこは +2 になり、最初の港は +4 になる。

忌まわしき海賊団 /Loathsome(40+ Infamy),

- loathsome imposition が使える。
- despicable impositions はコストが半分（切り捨て）になる。
- plunder を売却するためのスキルチェックに +5 ボーナス。

邪悪な海賊団 /Vile(55+ Infamy)

- vile imposition が使える。
- notorious imposition はコストが半分（切り捨て）になる。
- disgraceful imposition はコストが 0 になる。
- 三つ目の favored port を選ぶ。そこは +2 になり、最初の港は +6 に、二つ目の港は +4 になる。

Impositions

- Disrepute を消費して、Imposition の効果を得ることが出来る。
- 使用できる Imposition は Infamy レベルによって決まる。
- Disrepute を消費しても、Infamy は減少しない

Disgraceful Impositions

Yes, Sir!(2pt)

For the next hour, the PCs ' crew completes any mundane tasks they ' re assigned in half the expected time. This typically relates to Craft and Profession (sailor) checks made to prepare, maintain, or repair the ship, and cannot be applied to combat or more complex deeds like crafting magic items.

Captain ' s Orders!(5pt)

As a standard action, a PC on board her ship can cast fog cloud, heroism, make whole, quench, or whispering wind with a caster level equal to her character level.

Walk the Plank!(5pt)

The PCs may sacrifice one crew member or prisoner to grant themselves and their crew one of two bonuses either a +2 bonus on all skill checks or a +2 bonus on attack rolls. These bonuses only apply while on board the PCs ' ship and last until either the next day or when the captain leaves the ship. If a sacrificed character is returned to life, the PCs and their crew members take a -2 penalty on both skill checks and attack rolls for 1 day.

Get Up, You Dogs!(10pt)

Every PC and allied character on the deck of the PCs ' ship is affected as per the spell cure light wounds, as if cast by a cleric of the PCs ' average party level. This imposition can only be used once per week.

Despicable Impositions

Lashings!(5pt)

The speed of the PCs' ship doubles for 1 day.

Shiver Me Timbers!(5pt)

While on board their ship, the PCs and their entire crew can reroll initiative or roll initiative in what would otherwise be a surprise round. The benefit of this imposition can be used immediately, but only once per week.

Besmara's Blessings!(10pt)

As a standard action, a PC on board her ship can cast animate rope, control water, remove curse, remove disease, or water breathing with a caster level equal to her character level.

Dead Men Tell No Tales!(10pt)

While on board their ship, the PCs can use this imposition to automatically confirm a threatened critical hit.

Notorious Impositions

You'll Take It!(5pt)

The PCs can spend up to 5 points of plunder in 1 day at 50% of its value (regardless of a community's maximum sale %). This amount cannot be adjusted by skill checks.

Honor the Code!(5pt)

The PCs and their crew gain a +4 bonus on all Charisma-based skill checks made against other pirates for the next 24 hours.

Master the Winds!(10pt)

As a standard action, a PC on board her ship can cast call lightning storm, control winds, mirage arcana, or telekinesis with a caster level equal to her character level.

Chum the Waters!(15pt)

For every Infamy threshold they possess, the PCs summon 1d4 sharks into the waters surrounding their ship. These sharks are not under the PCs' control and viciously attack any creature in the water.

Loathsome Impositions

Evade!(5pt)

Teleport your ship 100 feet in any direction. This imposition can be used once per day.

You'll Take It and Like It!(5pt)

The PCs can spend up to 5 points of plunder in 1 day at 100% of its value (regardless of a community's maximum sale %). This amount cannot be adjusted by skill checks.

Master the Waves!(10pt)

As a standard action, a PC on board her ship can cast control weather, discern location, hero's feast, or waves of exhaustion with a caster level equal to her character level.

The Widow's Scar!(20pt)

Choose one enemy to curse. You and your crew gain a +2 bonus on attack and damage rolls against that NPC for 1 week. The enemy is aware of the curse and who cursed her, and can end the effect with a remove curse spell.

Vile Impositions

More Lashings!(10pt)

The speed of the PCs' ship quadruples for 1 day.

The Hungry Sea!(15pt)

A PC aboard her ship may cast elemental swarm, storm of vengeance, or whirlwind as an 17th-level

caster.

Dive! Dive! Dive!(20pt)

The PCs' ship submerges and can travel underwater at its normal speed for up to 1 hour. During this time, the vessel is encompassed by a bubble of breathable air and takes no ill effects from the water?even most sea creatures keep their distance. The ship leaves no visible wake upon the waters above, but might be visible in particularly clear water.

Summon the Serpent!(25pt)

One sea serpent comes to the aid of the PCs' ship. This sea monster is under the control of the PCs and serves for 10 minutes before disappearing back into the deep.