

TABLE DES CARGAISONS

Résultat modifié (#)	Zones Maritimes			
	Atlantic	Caribbean Central America South America	East Africa Gold Coast	India
1 *	0	100	50	500
2 *	100	400	150	1 000
3 *	200	600	300	1 200
4	300	800	500	1 500
5	400	1 000	600	1 800
6	500	1 200	700	2 000
7	600	1 300	800	2 500
8 **	700	1 500	1 000	3 000
9 **	800	2 500	1 200	4 000
10 **	1 000	3 000	1 500	7 500

(#) = 1d6 + valeur de Cargaison du Navire Marchand

* = Diminuez la Loyauté de l'équipage de 1

** = Augmentez la Loyauté de l'équipage de 1

Le résultat indique la valeur du Butin, qui occupe une Cale.

TABLE DES EFFETS DES TEMPÊTES

Résultat modifié (#)	Effet de la tempête sur le Navire du Pirate
1-2	1 Point de Dégâts de Vitesse
3-5	2 Points de Dégâts de Vitesse
6	3 Points de Dégâts de Vitesse
7	Navire coulé

(#) = Ajoutez 1 au résultat si le Pirate se trouve dans une Case de Transit

POINTS DE VICTOIRE

Cause (#)	Points de Victoire gagnés par le Joueur Pirate (sauf exception notée)
Pirate réussit à se Retirer des Affaires	2 PV par Point de Notoriété 1 PV par 100 Doublons de Magot (ignorez les fractions)
Pirate éliminé (pas par un CR) ou encore en jeu à la fin de la partie	1 PV par Point de Notoriété 0 PV pour son Magot
Pirate éliminé par un CR	1 PV par Point de Notoriété 1/2 PV par Point de Notoriété du Pirate (arrondi au supérieur) (Joueur AP)
Combat entre un Pirate et un Navire de Guerre	1 PV par Point de Dégâts subi par le Pirate (Joueur AP)

(#) = Les joueurs ajustent leur marqueur VPs sur le compteur Victory Points au moment où ces événements se produisent.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

TABLE DE NOTORIÉTÉ

Accomplissements du Pirate	Points de Notoriété gagnés
Pillage d'un Navire Marchand (8.36)	valeur de Cargaison du Navire Marchand + 1d6
Torture d'un Otage (8.45)	trait Valeur de l'Otage
Attaque réussie contre un Port (9.53)	valeur de Richesse du Port ×2
Pillage réussi d'un Port (9.55)	valeur de Richesse du Port ×3
Victoire contre un CR lors d'une bataille en mer (10.34)	valeur de Combat du CR ×2
Victoire contre un Navire de Guerre lors d'une bataille en mer (6.46)	valeur de Combat du Navire de Guerre
Tentative manquée de Débusquage par un CR (10.51)	1 Point de Notoriété

TABLE DE LOYAUTÉ DE L'ÉQUIPAGE

Modif.	Raison
-1	Le jet de modifié sur la Table des Cargaison indique un résultat avec * (voir Table des Cargaisons)
-1	Apparition initiale du Scorbut, puis au début de chaque Tour de Joueur du joueur au Pirate frappé de Scorbut (17.2)
-1	Le Pirate tente sans succès de se Retirer des Affaires en soudoyant un Gouverneur (18.41D)
-1	Le Pirate perd une bataille contre un Navire de Guerre (6.46)
-1	Chaque fois que la Vitesse du Navire Pirate passe de 0 à -1 (6.26)
-1	Le Pirate décide de ne pas s'emparer de la cargaison d'un Navire Marchand (8.36)
-1	Le Pirate réprime une Mutinerie sur un jet de dé égal à son trait Commandement (14.2)
+1	Le jet de dé modifié sur la Table des Cargaisons indique un résultat avec ** (voir Table des Cargaisons)
+1	Le Pirate effectue une Débauche & Ripaille dans un Port non-Pirate (13.21)
+3	Le Pirate effectue une Débauche & Ripaille dans un Port Pirate (13.21)
+1	Le Pirate torture un Otage, quel que soit le résultat (8.45)
+1	Le Pirate attaque un Port avec succès (9.53)
+1	Le Pirate Pille un Port avec succès (9.55)
+1	Le Pirate vainc un CR dans une bataille en mer (10.34)
Redémarre à '6'	Réussite d'une Mutinerie (14.2)

TABLE DE TRAHISE

Jet de dé	Résultat
1-2	Preuves insuffisantes. Le Pirate peut se Retirer des Affaires avec dignité.
3-4	Le Pirate passe en jugement. Jetez 2d6. Le résultat multiplié par dix (×10) représente le pourcentage de son Magot que l'accusé doit payer pour être acquitté (arrondi au supérieur).
5-6	Jugé, reconnu coupable et pendu. Le Pirate perd tout son Magot (mais pas sa Notoriété).

PROCÉDURE : ATTAQUE D'UN PIRATE PAR UN NAVIRE DE GUERRE

Étape	Activité	Procédure
1	Le Joueur AP annonce une Action AP pour tenter de trouver le Pirate avec un Navire de Guerre (6.45)	Ne peut se produire qu'en réponse à une Action 'Repérer Navire Marchand', 'Piller Navire Marchand', 'Convertir Navire Marchand' ou 'Attaquer Port'. Le Pirate décide s'il tente de s'échapper ou s'il livre combat. S'il tente de s'échapper , les joueurs jettent 1d6 et ajoutent leur valeur respective de Vitesse à leur résultat : <ul style="list-style-type: none"> • Si le total du Navire de Guerre est supérieur à celui du Pirate, le Navire de Guerre trouve le Pirate et doit l'attaquer. • Si le total du Navire de Guerre est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate s'échappe et aucun combat ne s'ensuit. L'Action du Pirate est immédiatement annulée. Le Navire de Guerre demeure En Station.
2	Le Navire de Guerre attaque le Pirate (6.46)	Les joueurs jettent 1d6. Le Navire de Guerre ajoute sa valeur de Combat ; le Pirate ajoute la valeur de Combat de son Navire et son trait Aptitude : <ul style="list-style-type: none"> • Si le total du Pirate est supérieur au total du Navire de Guerre le Pirate subit 1 Point de Dégâts de Combat et le Navire de Guerre est replacé dans le Pool de Navires de Guerre. Le Pirate doit à présent poursuivre l'Action qu'il s'apprêtait à effectuer. Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal à la valeur de Combat du Navire de Guerre. • Si le total du Pirate est inférieur ou égal à celui du Navire de Guerre, le Navire de Guerre a chassé le Pirate et l'Action Pirate est annulée. Le Navire Pirate subit un nombre de Points de Dégâts de Combat égal à la différence entre les deux totaux et le Navire de Guerre reste En Station. Enfin, le Pirate subit la perte d'un point de Loyauté d'équipage.

PROCÉDURE : ATTAQUE D'UN PORT PAR UN PIRATE

Étape	Activité	Procédure
1	Le Joueur Pirate annonce une Action Pirate 'Attaquer Port' (9.51)	Le Pirate doit se trouver dans la Zone Maritime bordant le Port.
2	Le Pirate attaque le Port (9.52)	Le Pirate jette 1d6 et ajoute son trait Aptitude et la valeur de Combat de son Navire, plus les éventuels Points d'Informations obtenus d'un Otage. Un autre joueur jette 1d6 et ajoute la valeur de Défense du Port : <ul style="list-style-type: none"> • Si le total d'attaque du Pirate est supérieur au total de défense du Port, l'attaque réussit. Le navire du Pirate subit 1 Point de Dégâts de Combat. • Si le total d'attaque du Pirate est inférieur ou égal au total de défense du Port, l'attaque échoue.

PROCÉDURE : PILLAGE D'UN PORT PAR UN PIRATE

Étape	Activité	Procédure
1	Le Joueur Pirate annonce l'Action Pirate 'Piller Port' (9.55)	L'Action 'Piller Port' d'un Pirate doit suivre immédiatement l'Action 'Attaquer Port' de ce même Pirate. Le Pirate doit être À Quai pour Piller le Port.
2	Le Pirate tente le Pillage (9.55)	Le Pirate jette 1d6 et ajoute son trait Cruauté. Si le résultat est supérieur à la valeur de Défense du Port, le Port est Pillé et détruit. Si la tentative de Pillage échoue, rien ne se passe, mis à part une Action gâchée – le Pirate ne pourra retenter de Piller ce Port que s'il s'en va et attaque à nouveau.
3	Détermination des effets	<ul style="list-style-type: none"> • Un Port Pillé est détruit et inutilisable pour le restant de la partie – placez un marqueur <i>Port Destroyed</i>. • La Loyauté de l'équipage du Pirate augmente de 1. • Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal à trois fois (×3) la valeur de Richesse du Port. • Le Pirate est placé hors du Port, dans la Zone Maritime qui le borde. • L'équipage se lance dans une Débauche & Ripaille automatique ; placez un marqueur <i>D&R</i> sur le pion du Pirate et consultez 13.0.

PROCÉDURE : UTILISATION DES RÉPERTOIRES GÉOGRAPHIQUES

Étape	Procédure
1	Photocopiez ou imprimez le Répertoire Géographique correspondant au nombre de joueurs dans la partie.
2	Quand un Otage fournit des informations sous la Torture (8.46), inscrivez le nombre de Points d'Informations gagnés sur la ligne du Port, dans la colonne 'Infos' correspondant au numéro d'ID du Pirate tortionnaire. Si par la suite, ce même Pirate obtient à nouveau par la Torture des informations sur ce même Port d'un nouvel Otage, ajoutez les Points d'Informations du nouvel Otage au nombre existant pour ce Port.
3	Quand un Pirate achète un Havre Sûr (9.45), inscrivez une croix sur la ligne du Port, dans la colonne 'Havre Sûr' correspondant au numéro d'ID du Pirate. Effacez la croix si le statut de Havre Sûr ne s'applique plus, que ce soit parce que le Pirate a attaqué un Port de la même nationalité ou parce qu'un Gouverneur Anti-Pirate est apparu dans ce Port.

PROCÉDURE : PILLAGE D'UN NAVIRE MARCHAND

Étape	Activité	Procédure
1	Détermination de la cargaison (8.32)	Jetez 1d6 sur la <i>Table des Cargaisons</i> et joutez la valeur de Cargaison du Navire Marchand ; croisez le total avec la <i>Zone Maritime</i> – le résultat indique la valeur de la cargaison en Doublons.
2	Décision de saisir ou non la cargaison/le Butin (8.33)	<ul style="list-style-type: none"> Oui : Placez des marqueurs numériques dans une des Cales vides pour refléter la valeur de cette cargaison ; ajustez la Loyauté de l'équipage selon le résultat obtenu sur la <i>Table des Cargaisons</i> (si nécessaire). Non : La Loyauté de l'équipage est réduite de un.
3	Tirage d'un pion d'Otage (8.41)	Tirez au hasard un pion du Pool d'Otages ; révélez l'identité et les caractéristiques de l'Otage.
4	Détermination du statut de l'Otage (8.43–8.45)	<ul style="list-style-type: none"> Mise à rançon : Placez le pion d'Otage dans la case <i>Hostages</i> de la Fiche de Pirate. Torture : Jetez 1d6 – si le résultat est supérieur au trait Cruauté du Pirate, l'Otage fournit des Informations ; si le résultat est inférieur ou égal, il n'en fournit pas. Dans les deux cas, l'Otage meurt ; remplacez son pion dans le Pool d'Otages.
5	Ajustement de Notoriété et de Loyauté	Voir les <i>Table de Notoriété</i> et <i>Table de Loyauté de l'Équipage</i> .
6	Enlèvement du pion de Navire Marchand	Remplacez le pion de Navire Marchand dans le Pool de Navires Marchands.
7	Déclaration de D&R (8.38)	Uniquement si le joueur le désire ; placez un marqueur D&R sur le Pirate.

PROCÉDURE : ATTAQUE D'UN PIRATE PAR UN COMMISSAIRE DU ROI

Étape	Activité	Procédure
1	Le Joueur AP annonce une Action AP de CR (4.65)	Ne peut se produire qu'en réponse à une Action 'Mouvement', 'Repérer Navire Marchand', 'Piller Navire Marchand', 'Convertir Navire Marchand' ou 'Attaquer Port' (10.31) ; un CR ne peut pas attaquer un Pirate dans un Port (mais peut le Débusquer – 10.5).
2	Le CR tente une Interception (10.32)	<p>Les deux joueurs jettent 1d6 et ajoutent la Vitesse respective de leurs Navires (le CR retranche un de son résultat s'il est entré dans la <i>Zone Maritime</i> du Pirate lors de cette même Action de CR) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Si le total du CR est supérieur à celui du Pirate, le CR a Intercepté le Pirate. Le Pirate doit engager le combat ou utiliser une Lettre de Marque pour se rendre et se Retirer immédiatement des Affaires (10.33) – l'Action AP est terminée. Si le total du CR est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate a réussi à échapper au CR et l'Action Anti-Pirate prend fin (aucun des pions n'est déplacé sur le plateau de jeu). <p>Si le Pirate est Intercepté après avoir annoncé une Action 'Piller Navire Marchand' mais avant d'avoir effectué cette Action, le Navire Marchand lui échappe ; remplacez-le dans le Pool de Navires Marchands. Si le Pirate est Intercepté pendant la procédure de Pillage, il conserve ce qu'il a pu piller jusque-là mais le Navire Marchand s'échappe ; remplacez-le dans le Pool de Navires Marchands.</p>
3	Résolution du combat (10.34)	<p>Le Pirate jette 1d6 et ajoute son trait Aptitude et la valeur de Combat de son navire. Le CR jette 1d6 et ajoute sa valeur de Combat :</p> <ul style="list-style-type: none"> Si le total du CR est supérieur à celui du Pirate, le Pirate est éliminé – voir 18.4 pour calculer les PV. Si le total du CR est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate a vaincu le CR. Le CR est retiré du jeu. Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal au double (×2) de la valeur de Combat du CR, et la Loyauté de son équipage augmente de 1.

PROCÉDURE : MUTINERIE

Étape	Activité	Procédure
1	Le Joueur AP joue une carte <i>Mutiny Conspiracy</i> OU La Loyauté de l'équipage du Pirate atteint zéro	<p>Le Joueur AP jette 2d6 ; une Mutinerie éclate si le résultat est supérieur à la Loyauté de l'équipage du Pirate</p> <p>Une mutinerie éclate automatiquement et se reproduira chaque fois que le Pirate sera activé tant que la Loyauté de son équipage sera égale à zéro.</p>
2	Résolution de la Mutinerie	<p>Le Joueur Pirate jette un dé et en compare le résultat au trait Commandement de son Pirate :</p> <ul style="list-style-type: none"> Si le résultat est supérieur au Commandement du Pirate, la Mutinerie est réussie et le Pirate est définitivement éliminé de la partie – voir 14.2 Si le résultat est égal à son Commandement, le Pirate réprime la Mutinerie. La Loyauté de l'équipage diminue de 1, mais jamais au-dessous de '0'. Si le résultat est inférieur à son Commandement, le Pirate réprime la Mutinerie sans conséquence sur la Loyauté de son équipage.

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS PIRATES

Action	Résumé
Mouvement (7.0)	D'une Zone Maritime à une Zone Maritime adjacente ; d'une Zone Maritime à la Case de Port d'un Port dans cette Zone, ou vice-versa ; d'une Zone Maritime vers une Case de Transit adjacente, ou vice-versa.
Repérer Navire Marchand (8.1)	Jetez 1d6 et ajoutez le trait Aptitude du Pirate : un résultat supérieur ou égal à 7 est un succès.
Piller Navire Marchand (8.2, 8.3)	Voir Procédure : Pillage d'un Navire Marchand.
Convertir Navire Marchand (8.5)	Le Navire Marchand doit avoir été Pillé ; il devient un Navire Pirate (tout est transféré excepté les Dégâts) ; seuls les Sloops, Goélettes et Brigantins peuvent être Convertis.
Activités À Quai (9.4)	Le Pirate doit se trouver À Quai – les activités possibles sont : Échanger Otages contre rançon, Écouler Butin, Radouber navire, et Acheter statut de Havre Sûr pour le Port.
Dérober Butin (9.6)	Le Pirate doit se trouver À Quai en même temps qu'un Pirate (appartenant à un autre joueur) en train de se livrer à une D&R. Chaque Pirate jette 1d6 et ajoute son trait Aptitude ; en plus de cela, le Pirate activé ajoute encore +1 à son résultat. Si le résultat du Pirate activé est supérieur, il dérobe le Butin ; s'il est inférieur, la tentative est un échec ; en cas d'égalité, un Duel se produit (15.0).
Récupération de D&R (13.23)	Le Pirate doit se trouver À Quai – une Action pour récupérer d'une D&R Volontaire ; deux Actions pour récupérer d'une D&R Involontaire.
Attaquer Port (9.5)	Voir Procédure : Attaque d'un Port par un Pirate.
Piller Port (9.55)	Voir Procédure : Pillage d'un Port par un Pirate.
Former Alliance pirate (11.0)	Une Alliance entre deux Pirates appartenant au même joueur ; toutes les Actions sont effectuées de concert.
Se Retirer des Affaires (18.4)	Automatique dans un Havre Sûr ; nécessite de posséder une Lettre de Marque ou de soudoyer un Gouverneur dans un Port Pro-Pirate.
Tirer nouvelle Carte Pirate et/ou déployer nouveau Pirate (5.1)	Nécessité de respecter les restrictions concernant le nombre de Cartes Pirate En Main et le nombre de Pirates sur le plateau de jeu ; possibilité de tirer une nouvelle Carte Pirate et de déployer ce Pirate dans le cadre de la même Action.

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS ANTI-PIRATES

Action	Résumé
Tenter de déployer un Commissaire du Roi (10.12)	Jetez 3d6 : le déploiement est réussi si le résultat est inférieur aux Points de Notoriété du Pirate (aucune Carte Événement AP nécessaire).
Utiliser un Commissaire du Roi (10.2)	Le CR peut se déplacer, Intercepter et attaquer un Pirate, Débusquer un(des) Pirate(s), Attaquer un Port Pirate (aucune Carte Événement AP nécessaire).
Utiliser un Navire de Guerre En Station (6.43)	Le Navire de Guerre attaque un Pirate (aucune Carte Événement AP nécessaire).
Jouer un type de Carte Événement AP (17.0)	Voir la description des cartes en 17.2.

RÉCAPITULATIF DES STATUTS DES PORTS

Activité	Port Anti-Pirate	Port Neutre	Port Pro-Pirate	Port Pirate	Havre Sûr
Écouler Butin	Non	Oui, sur une base de 2:1 (arrondi au supérieur)	Oui, sur une base de 1:1	Oui, sur une base de 1:1	Oui, sur une base de 1:1 +10% (arrondi au supérieur)
Échanger Otage contre Rançon	Non	Oui, sauf dans les Ports portugais ou arabes	Oui, sauf dans les Ports portugais ou arabes	Non	Oui, sauf dans les Ports portugais ou arabes
Radouber Navire	Non	Oui (sauf dans les Ports arabes) : réparez 1d6/2 Points de Dégâts par Action	Oui (sauf dans les Ports arabes) : réparez 1d6/2 Points de Dégâts par Action	Oui : réparez tous les Points de Dégâts des deux types	Oui (sauf dans les Ports arabes) : réparez 1d6/2 +2 Points de Dégâts par Action
Se Retirer des Affaires	Non	Non	Par pot-de-vin (18.41D)	Non	Volontaire (18.41A)
Autre	Considéré comme Pro-Pirate si le Pirate a une Lettre de Marque (9.31)	Considéré comme Pro-Pirate si le Pirate a une Lettre de Marque (9.33)	Peut acheter le statut de Havre Sûr (9.45)	Une D&R augmente la Loyauté de l'équipage de +3	—

RÉSUMÉ DES CARTES ÉVÉNEMENT

#1

BURIED TREASURE TRÉSOR ENTERRÉ

1 Action ET Événement

Une carte au trésor fait surface.

Visitez la *Isle of Pines* afin de tenter de localiser ledit trésor pour votre gloire personnelle.*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#2

DEBAUCHERY & REVELRY DÉBAUCHE & RIPAILLE

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

Rhum, femmes & chansons...

À jouer contre un Pirate À Quai. Ce Pirate doit utiliser sa prochaine Action pour faire... rien du tout.

*À conserver jusqu'à utilisation**

#3

DISEASE OUTBREAK ÉPIDÉMIE

Ne peut pas être utilisée comme Actions

'Mon mal s'accroît...'

Une épidémie frappe un Port au hasard. Jetez **D66** pour découvrir lequel. Tous les Gouverneurs, Pirates et/ou Otages dans ce Port meurent.

Doit être jouée immédiatement

#4

DOUBLE CROSS TRAÎTRISE

Carte Anti-Pirate

Actions (trait Initiative) OU Événement

Pas si vite, mon vieux...

À jouer afin de dénoncer un Pirate utilisant une Lettre de Marque pour se Retirer des Affaires. Jetez **1d6** pour établir le résultat du procès qui s'ensuit.*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#5

EUROPEAN TURMOIL AGITATION EN EUROPE

Ne peut pas être utilisée comme Actions

Rien de nouveau dans le Vieux Monde

Tous les CR en jeu sont replacés dans leur Pool. Retirez également du plateau de jeu tous les Navires de Guerre En Station.

Doit être jouée immédiatement

#6

FAIR WINDS VENTS FAVORABLES

1 Action ET Événement

Eh bien, voilà qui est plaisant.

Déplacez immédiatement un Pirate ou CR vers n'importe quelle Zone Maritime de la carte, quelle que soit la distance.

À conserver jusqu'à utilisation

#7

FINGER OF FATE LA MAIN DU DESTIN

Ne peut pas être utilisée comme Actions

'un tour de roue furieux de la capricieuse Fortune'

Chaque joueur doit immédiatement se défausser d'une des cartes de sa main et passer les cartes qui lui restent au joueur à sa gauche.

Doit être jouée immédiatement

#8

GENERAL PARDON AMNISTIE GÉNÉRALE

Ne peut pas être utilisée comme Actions

'Elle tombe du ciel, comme une pluie douce...'

Sera jouée trois fois au cours de la partie :

1re fois. Pas d'effet.

2e fois. Amnistie Générale déclarée.

3e fois. Fin de la partie.*

Doit être jouée immédiatement

#9

NEW GOVERNORS NOUVEAUX GOUVERNEURS

Ne peut pas être utilisée comme Actions

'Bienvenue, Monsieur le Gouverneur'

Jetez deux **D66** et placez un nouveau Gouverneur Anti-Pirate dans les deux Ports correspondants (tout Gouverneur déjà en place est remplacé).

Doit être jouée immédiatement

#10

HEAVY GUNS CANONS DE GROS CALIBRE

1 Action ET Événement

Remplacez ces canons !

À jouer sur votre propre Pirate À Quai pour bénéficier d'un modificateur permanent de **+2** aux jets de combat de son navire.*

À conserver jusqu'à utilisation

#11

KC SURPRISE APPARITION SURPRISE D'UN CR

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

Voilà quelque chose de tout à fait déplaisant !

À jouer immédiatement après qu'un Joueur a utilisé une carte *Warship Sighting* pour tenter d'attaquer un Pirate. Le Navire de Guerre se révèle être un CR...*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#12

LETTER OF MARQUE LETTRE DE MARQUE

2 Actions OU Événement

Ce qui est fait, a été ordonné

À jouer sur un Pirate se trouvant dans un Port avec un Gouverneur Pro-Pirate. Le Pirate peut dès lors librement entrer dans les Ports de la nation qui a émis la Lettre et/ou se Retirer des Affaires.*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#13

LOCAL RESISTANCE RÉSISTANCE LOCALE

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

Nous ne tolérerons plus les pirates !

À jouer sur un Port abritant un Gouverneur Pro-Pirate. Si **1d6** > Richesse du Port, retirez le Gouverneur Pro-Pirate du jeu et Débusquez tout Pirate présent dans ce Port.

*À conserver jusqu'à utilisation**

#14

MAL DE MER

Ne peut pas être utilisée comme Actions

Marins d'eau douce !

Vous perdez votre Tour de Joueur, car tous vos Pirates sont frappés de mal de mer. Vous tirez tout de même le nombre requis de Cartes Événement pour compléter votre main.

Doit être jouée immédiatement

#15

MUTINY CONSPIRACY COMLOT DE MUTINS

Carte Anti-Pirate

Actions (trait Initiative) OU Événement

Gibiers de potence vérolés !

À jouer contre le Pirate activé. Jetez **2d6**. Si le résultat est supérieur à la Loyauté de l'équipage, une Mutinerie éclate (voir règle 14.0).

*À conserver jusqu'à utilisation**

#23

NATURAL DISASTER CATASTROPHE NATURELLE

Ne peut pas être utilisée comme Actions

'un vacarme à effrayer un monstre...'

Jetez **1d6** sur la table figurant dans la description de la carte (17.2). Ce Port est détruit ; tous les Navires Marchands sur le plateau de jeu sont remplacés.*

Doit être jouée immédiatement

#16

PIRATE CONVERTS PIRATE CONVERTI

Carte Anti-Pirate

3 Actions OU Événement

On joue dans les deux camps...

À jouer pour déployer un de vos Pirates ayant réussi à se Retirer des Affaires comme CR, avec une valeur de Combat de **9** et une Vitesse de **3**. Rappelez-vous, 1 seul KC par joueur.

À conserver jusqu'à utilisation

#17

PIRITICAL AMBITION PIRATE AMBITIEUX

Carte Anti-Pirate

Actions (trait Initiative) OU Événement

En garde, capitaine !

Si vous avez une Carte Pirate non jouée dans votre Main, vous pouvez la jouer pour utiliser ce Pirate dans un Duel (15.0) contre le Pirate activé.*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#18

SCURVY OUTBREAK ÉPIDÉMIE DE SCORBUS

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

'Par ma foi, j'estime que c'est...'

À jouer contre n'importe quel Navire Pirate En Mer. L'équipage de ce navire contracte le Scorbut.*

*À conserver jusqu'à utilisation**

#19

**SKULL AND CROSSBONES
PAVILLON NOIR**

3 Actions OU Événement

Aujourd'hui nous prenons notre fortune en main...

À jouer au prix d'un Point d'Astuce – pour annuler une carte qui vient juste d'être jouée contre ce Pirate OU pour bénéficier d'un +2 contre une tentative de vol de Butin (9.6).

*À conserver jusqu'à utilisation**

#20

**STORMS AT SEA
TEMPÊTES AU LARGE**

Ne peut pas être utilisée comme Actions

Tout cela ne me dit rien qui vaille...

Jetez **D66** ; les tempêtes frappent la Zone Maritime bordant le Port correspondant au Numéro Localisateur ainsi déterminé et (si approprié) les Casés de Transit.*

Doit être jouée immédiatement

#21

**WARSHIP SIGHTING
NAVIRE DE GUERRE À L'HORIZON**

Carte Anti-Pirate

Actions (trait Initiative) OU Événement

Voile à l'horizon, Capitaine !

À jouer pour placer un Navire de Guerre En Station, selon la règle 6.4.

*À conserver jusqu'à utilisation**

#22

**WEAR AND TEAR
USURE**

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

**Soupir... de la casse, une fois de plus...*

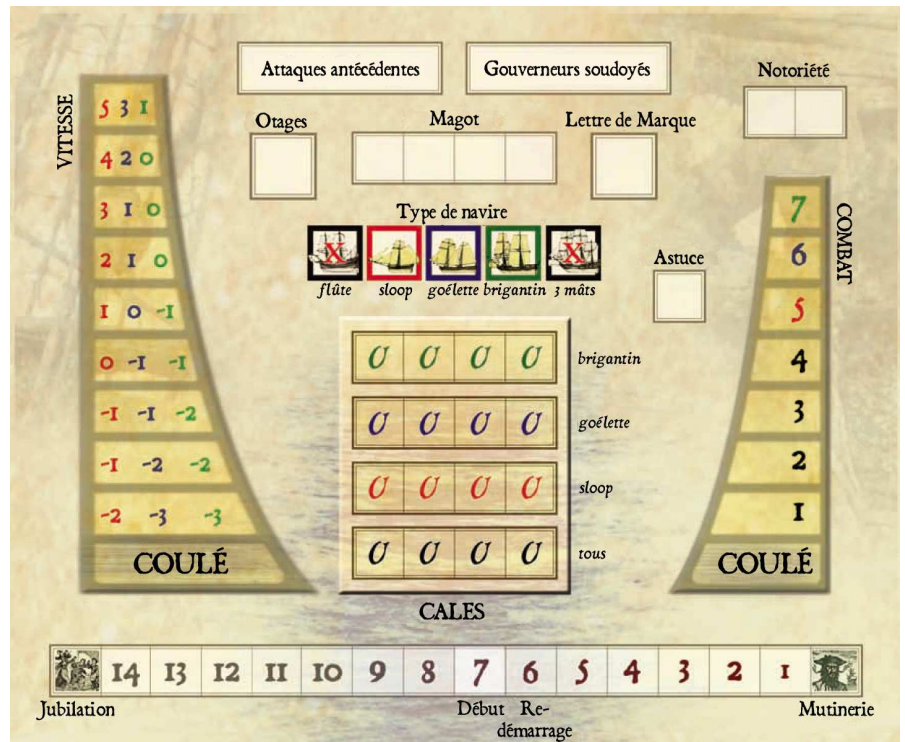
À jouer contre n'importe quel Navire Pirate n'étant pas À Quai. Jetez **1d6** et diminuez la Vitesse du navire de la moitié de ce résultat (arrondi à l'inférieur).

*À conserver jusqu'à utilisation**

CARTE PIRATE



FICHE DE PIRATE



CR – CLARIFICATIONS & MODIFICATIONS

- **Modification** : Un CR peut Réagir aux Actions Pirates énumérées en 10.31 qui ont lieu dans la Zone Maritime qu'il occupe ou une Zone adjacente. Si aucun Pirate ne se trouve dans la Zone occupée par le CR ou une Zone adjacente, le CR reste sur le plateau de jeu mais ne peut rien faire tant qu'un Pirate ne se retrouve pas dans une telle Zone. Si un CR Intercepte un Pirate dans une Zone adjacente, il est immédiatement déplacé dans la Zone où se trouve le Pirate.
- **Réaction (nouvelle règle)** : Un CR peut Réagir aux Actions Pirates énumérées en 10.31 qui ont lieu dans la Zone Maritime qu'il occupe ou une Zone adjacente, et ce chaque fois qu'un Pirate effectue une de ces Actions. Quand un CR annonce une Réaction, son Joueur le place dans la même Zone Maritime que le Pirate et tente immédiatement d'Intercepter celui-ci pour engager le combat (avec le modificateur habituel de -1 s'il Réagit depuis une Zone adjacente à celle du Pirate). Un nombre illimité de CR peut Réagir lors d'un Tour de Joueur donné, mais un seul CR peut Réagir par Action Pirate – si plusieurs CR sont en position de Réagir, c'est le premier Joueur CR qui l'annonce qui Réagit (en cas de dispute, l'Ordre de Jeu déterminera qui Réagit). Une Réaction n'est pas une Action AP ; c'est juste une procédure utilisable par un Joueur CR chaque fois que la situation le permet. Un Joueur AP peut, lors du même Tour de Joueur, utiliser et une Réaction – chaque fois que c'est possible – et une Action AP (en suivant les règles normales d'Actions AP). Notez que les Casés de Transit ne sont pas considérées adjacentes aux Zones Maritimes auxquelles elles sont connectées.
- **Clarification** : Dès qu'un CR est déployé, il devient disponible pour effectuer une Réaction (car celle-ci n'est pas une Action AP).
- **Modification** : Remplacez l'intégralité de 10.23 par : "Lors d'un Tour de Joueur donné, un seul Commissaire du Roi peut effectuer des Actions AP de CR, et uniquement contre le Pirate actuellement activé. Mais souvenez-vous que la Réaction n'est pas considérée comme une Action AP de CR. *Note de jeu : En d'autres termes, une seule Action AP de CR par Tour de Joueur, mais aucune restriction sur les Réactions.*"
- **Modification** : Où qu'il se trouve sur le plateau de jeu, et quelles que soient les positions des Pirates en jeu, un CR peut effectuer UNE des Actions suivantes à n'importe quel moment durant l'Action d'un Pirate – ce qui constitue l'unique Action AP de CR de ce Joueur pour ce Tour de Joueur : (a) Mouvement (7.1 & 7.2) ; (b) Attaquer un Port Pirate (10.4) ; (c) Débusquer des Pirates (10.5). *Note de jeu : Bien que ceci constitue l'Action AP de ce joueur, son CR peut toujours Réagir pendant ce tour si la situation s'y prête. Par exemple, lors d'un Débusquage, ou lorsque le CR attaque un Port Pirate où se trouve un Pirate, si le Pirate quitte le Port il devient sujet aux règles de Réaction. C'est la même chose si le mouvement d'un CR le place dans une Zone Maritime contenant un Pirate (ou dans une Zone adjacente).*
- **Clarification** : Si un CR est en position de Réagir mais souhaite effectuer une Action AP de CR, il peut le faire – la Réaction n'est jamais obligatoire.

- **Modification** : Quand un Joueur AP annonce qu'il tente d'attaquer un Pirate avec un CR, le Pirate doit immédiatement décider s'il tente de s'échapper ou s'il reste pour livrer bataille. S'il tente de s'échapper, appliquez la procédure d'Interception décrite dans les règles. Si l'Interception est réussie, le Pirate doit combattre ; si elle rate, le Pirate s'échappe.
- **Addition** : Si le Pirate échappe au CR suite à une Interception manquée, il reste dans la Zone Maritime où il est ; l'Action Pirate qu'il était en train d'effectuer est immédiatement annulée – à l'exception d'une Action 'Mouvement' – et considérée comme dépensée. S'il était en cours de Pillage d'un Navire Marchand et n'avait pas terminé la procédure, il conserve tout ce qu'il avait déjà pu acquérir (dont l'Otage) et le Navire Marchand est retiré du jeu. (Toute autre interruption d'une Action concernant un Navire Marchand entraîne simplement son enlèvement du plateau de jeu.)
- **Addition** : Si un combat a lieu entre le Pirate et le CR, résolvez-le selon les règles (10.34) modifiées comme suit : À la fin de tout combat entre un Pirate et un CR, si le Pirate gagne il subit automatiquement 1 Point de Dégâts de Combat et le Joueur CR gagne immédiatement un PV pour ce Point de Dégâts.