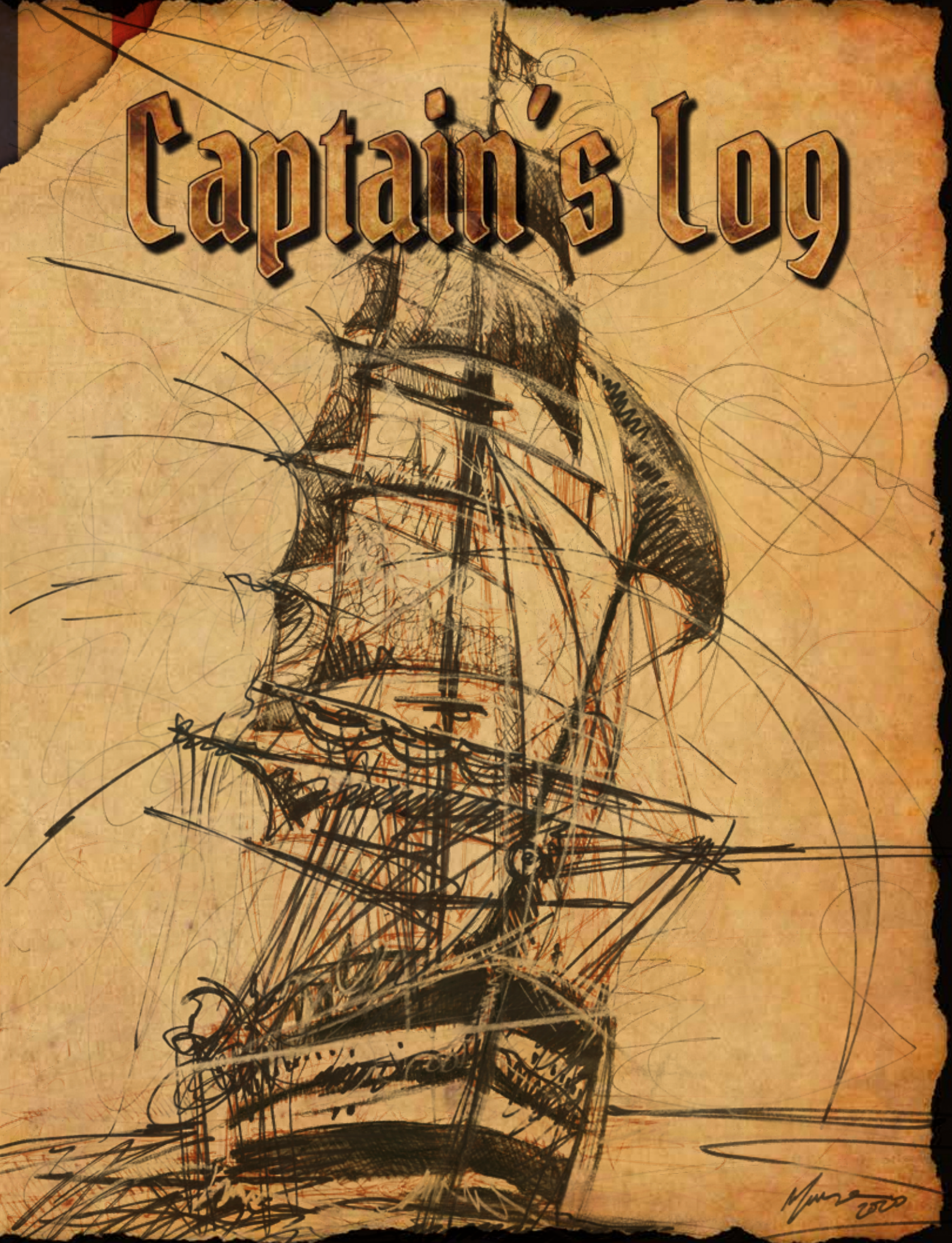


Captain's Log



Qu'est-ce que Captain's Log ?

Captain's Log est un jeu en monde ouvert se situant à l'époque coloniale, prévu pour 1 à 4 joueurs âgés de 14 ans ou plus et dont la durée d'une partie peut varier de 1 à 4 heures. Lors de vos parties, vous prendrez les commandes d'un navire à bord duquel vous tenterez de devenir le capitaine le plus célèbre des Caraïbes.

Tout commence par le choix de votre navire. Parcourez-vous les mers à bord d'un bateau léger et rapide, robuste et lent ou bien équilibré ?

Avec ce navire, vous allez tenter de devenir le capitaine le plus célèbre de la mer des Caraïbes et gagner votre place dans l'Histoire. Comment faire ? Vous pourrez transformer votre bateau en un navire de guerre redoutable ou en faire le voilier le plus rapide du monde ; vous pourrez aborder, piller, commercer, recruter un équipage, améliorer vos armes, gérer votre cargaison, vous engager sur des missions pour obtenir des récompenses, explorer l'océan à la recherche du grand trésor, créer des alliances ou affronter d'autres capitaines, mais surtout... Vous pourrez atteindre la renommée éternelle !

En somme, il s'agit d'un jeu sandbox : c'est vous qui fixez les limites (bon, en fait c'est plutôt votre table qui les fixera).

Tout au long de la partie, vous rencontrerez d'autres navires commandés par vos « amis » (mais tout le monde sait qu'il vaut mieux ne pas se fier aux amitiés dans un jeu de société). Au fur et à mesure de vos explorations, vous croiserez d'autres navires appartenant aux différentes nations en jeu, à savoir : l'Espagne, la Hollande, la France, l'Angleterre, ainsi que des pirates, des corsaires et peut-être même des créatures légendaires. Au cours de la partie, vous pourrez vous allier à l'une de ces nations et ainsi profiter des divers avantages que chacune peut vous apporter. Cependant, rien n'est gratuit en ce bas monde : vos actions peuvent contrarier les autres nations au point qu'elles décident de vous prendre en chasse.

Peut-on devenir pirate et s'allier avec une autre nation ? Bien sûr ! Vous signerez une lettre de marque avec cette nation et deviendrez un corsaire. De cette façon, vous pourrez continuer à commettre des méfaits, mais vous devrez rester loyal envers cette nation et laisser tranquille ses navires.

La marée et le vent fluctuent et ne vous seront pas toujours favorables. Vous pourriez être surpris par un orage ou du brouillard... Et que faire si le vent s'arrête soudainement ou si la marée devient trop basse ? Vous devrez être préparé à affronter vos ennemis, mais aussi à faire face aux aléas des événements.

Si vous parvenez à obtenir la renommée requise avant les autres joueurs, alors vous aurez écrit le journal de bord du plus célèbre capitaine de l'Histoire de la mer des Caraïbes !

Objectif du jeu :

L'objectif du jeu est d'obtenir des points de renommée. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint le nombre de points de renommée convenu au début de la partie.

Pour profiter de toutes les époques, il est recommandé de jouer en 21 points. Vous pouvez augmenter ou réduire cette valeur pour modifier la durée de la partie.



Obtenir des points de renommée :

- 1 Obtenir 2 jetons de barils = 1 point de renommée.
Ou 3 jetons barils dans les parties à 1 ou 2 joueurs.
- 2 Couler / Détruire un PJ/PNJ.
- 3 Capturer un navire.
- 4 Vendre 4 marchandises identiques sur le marché, sauf le bois.
- 5 Accomplir une mission.
- 6 Défausser 4 missions accomplies du même type (exemple : 4 missions de "transport").
- 7 Améliorer le navire (monter de niveau ou acheter un certain nombre d'améliorations).

LIRE CECI EN PREMIER

Les cartes peuvent modifier les règles et ont la priorité sur celles-ci.

Un nombre suivi de "K" équivaut à mille unités de ce nombre.

Exemple : 1K = 1000 doublons.

En cas de division, l'arrondi sera toujours le plus défavorable pour les joueurs, avec un minimum de 1.

Exemple 1 : Si vous devez payer 1500 doublons, vous en donnerez 2000, car il n'y a pas de monnaie de 500. Mais si vous devez recevoir 1500, vous n'en recevrez que 1000.

Exemple 2 : si pour une raison quelconque votre mouvement est réduit de moitié et que vous avez un mouvement de 7, vous ne pourrez vous déplacer que de 3 cases.

Exemple 3 : si vous devez perdre la moitié de vos marchandises et que vous en possédez 2 d'argent et 1 de thé, vous garderez 1 d'argent et 1 de thé.

NPC = PNJ : personnage non-joueur.

PC = PJ : personnage joueur.



Hollande



Espagne



Angleterre



France



Pirates



Corsaires

Si le jeu mentionne les nations, il fait référence à tous les PNJ.

Les pirates/corsaires se comportent différemment des autres nations.

Un nombre suivi d'un "D" puis d'un nombre indique un nombre de dés et leur type.

Exemple : 3D12 = trois dés à douze faces.



Réputation : Représente vos relations auprès des différentes nations.



Renommée : points pour gagner la partie.

Mode expert : tout texte dans un encadré vert comme celui-ci fait référence au mode expert. Ignorez-les lors d'une partie en mode standard.



Carte de renommée

Matériel



Kraken



Goëlette : 4 navires - PJ



Brigantin : 4 navires
PNJ agressif



Caravelle : 4 navires
PNJ marchand



Navire de Ligne : 4 navires
PNJ défensif



La Baleine Blanche



14 dés à 12 faces
1 dé à 20 faces



Ce livret de règles



13 Cartes "Trésor"



83 Cartes "Mission"



27 Cartes
"Evènement"



7 Cartes "Vent"



46 Cartes PJ - PNJ



4 Aides de jeu
Renommée / Réputation



4 Aides de jeu
PJ / PNJ



1 Carte de Guerre



4 Plateaux de joueur
double face "A-B"



24 Tuiles de Carte



4 Tuiles de Marché
double face "A-B" et 4
Indicateurs de Marché



1 Plateau de Score
double face "A-B"



1 Plateau de Réputation
double face "A-B"



18 Jetons renforcement
de forteresse



2 Tuiles de
Brouillard



36 Jetons Barils



25 Cubes Verts
(Thé)



25 Cubes Gris
(Argent)



25 Cubes Roses
(Coton)



25 Cubes Blancs
(Sucre)



25 Cubes Bois
(Bois)



15 Cubes Jaunes
(Huile)



30 Cubes Noirs
(Canons / Équipage)



30 Cubes Rouges
(Feu)



30 Cubes Bleus
(Eau)



20 Jetons Verts



20 Jetons Bleus



20 Jetons Orange



20 Jetons Violets



4 Délimiteurs de Cale
/ Quille



1 Tour de Cargaison



Notice de montage de la tour



30 Jetons Dégâts et
Blessures



24 Jetons Drapeaux



62 Doublons



1 Jeton de Temps
1 Jeton de Fin du
Jeu



24 Socles de PNJ



31 Cartes de
Capitaines



4 Cartes de
Récompenses



1 Plateau de Taverne /
Chantier Naval "A-B"



4 Jetons d'Huile



6 Jetons "Navire
détruit"



1 Sac en tissu



44 Améliorations
Officiers et Spécialistes



16 Améliorations
de Nation



24 Tuiles de Zones
Inexplorées



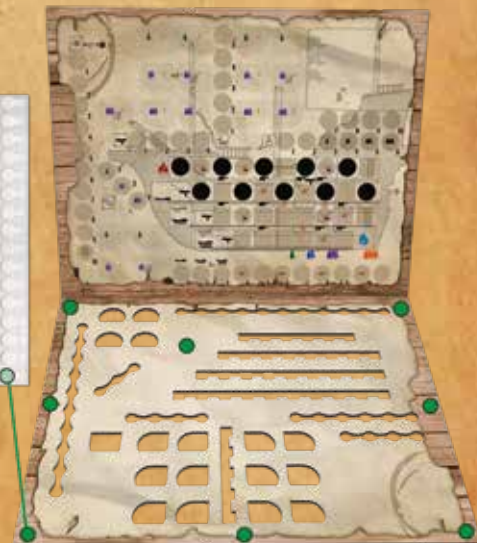
12 Jetons Pêche





16 Améliorations de
Munitions




36 Autocollants pour les plateaux de PJ




Règles non utilisées dans une partie standard

Lors d'une partie standard, ignorez toute règle avec les icônes d'abordage  et d'équipage .

Si vous tirez une carte ou un élément qui implique l'une de ces règles, ignorez cette iconographie, mais appliquez le reste des effets.

 Ignorez également les récompenses d'abordage lors d'une partie standard.

Les tuiles de carte 22, 23 et "calme", la carte de vent "Calme" ainsi que tous les monstres sauf le Kraken sont écartés du jeu dans une partie standard.

Les règles marquées de  sont optionnelles. Elles peuvent modifier en partie le déroulement du jeu.

Il se peut que certaines missions soient impossible à accomplir, soit parce qu'elles requièrent un autre joueur (il y en a 2 de ce type) ou d'abordier un navire (il y en a 1 de ce type), soit parce qu'elles exigent de se déplacer vers une des tuiles écartées (22 et 23). Tirer une mission de ce type est un coup de malchance, la taverne n'avait pas d'autre offre de travail.

Images des éléments à retirer :



Préparation de la partie

Le mode standard correspond au coeur du jeu. Ce mode est recommandé pour se familiariser avec les règles essentielles au bon déroulement d'une partie. Vous pourrez ensuite introduire autant de règles du mode expert que vous le souhaitez.



1 Carte du monde (ou Plateau de jeu)

2 Cartes "vent"

3 Marché

4 Tour de cargaison

5 Plateau de réputation

6 Carte de guerre

7 Plateau de renommée

8 Plateau de joueur

1 Mise en place de la carte du monde

Mélangez les tuiles de carte, révélez-en autant qu'il y a de joueurs et placez-les au centre de la table. Placez le reste des tuiles autour de celles-ci, face cachée. Cela forme le plateau de jeu.

L'exemple présenté ici est pour 3 joueurs.

Déployer les tuiles de carte de cette manière permet d'ajuster l'espace qu'elles occupent sur la table. Ceci est vraiment utile quand on joue sur une petite table, car l'espace nécessaire est délimité dès le début de la partie.

Carte Dynamique : Cette configuration est expliquée à la page 15.

2 Cartes "Vent"

Mélangez le paquet de cartes "Vent" et révélez la première carte.

Ces cartes servent entre autre à indiquer la direction Nord dans le jeu.

3 Marché

Placez dans un ordre aléatoire les 4 **tuiles de marché**, en vous assurant qu'elles soient toutes sur la même face (A ou B). Ensuite, lancez 1D12 pour chaque marché : le résultat obtenu détermine la quantité de marchandises à placer en début de partie.

Pour placer les marchandises, prenez les cubes correspondants et remplissez la rangée en partant du haut vers le bas et de gauche à droite (voir l'exemple ci-dessous).

Les marchandises restantes forment la réserve.



4 Placez la tour de cargaison à proximité de tous les joueurs. Voir "Tour de cargaison" page 20.

5 Plateau de réputation

Placez le **plateau de réputation** sur la face "A".

Le **plateau de chantier naval et de taverne** y figure également.

Ensuite, placez un marqueur de chaque joueur dans chacun des 5 espaces de la colonne "0" du Plateau de réputation.



5 Pour utiliser le **plateau de réputation** face "B", vous devrez utiliser également le plateau de chantier naval et de taverne.

Placez le **plateau de chantier naval et de taverne** face "A" ou "B".



1 Chantier Naval :

Placez 1 carte de navire de niveau 3 dans chacun des quatre espaces réservés, en respectant les sceaux indiqués.

Sur chacune de ces cartes, placez un navire de niveau 2 avec le même sceau.

Placez-les de manière à toujours voir le nom, le prix et le type de navire des cartes de niveau 3.

2 Taverne :

Améliorations d'équipage : tirez au hasard 9 améliorations d'officiers et/ou de spécialistes pour remplir ces emplacements.

3 Améliorations d'équipage des nations : placez les améliorations spécifiques à chaque nation dans les espaces réservés avec leur drapeau. Ces améliorations ne changent pas d'une partie à l'autre.

6 Placez près du plateau de réputation la **carte de guerre** face "A", ou face "B" si vous souhaitez décider vous-même des guerres entre les nations. Voir "Carte de Guerre" page 6.

Carte de Guerre

Cette carte sert à représenter les conflits entre les nations. Les PNJ attaqueront les autres PNJ (ou PJ) appartenant à une nation ennemie.

Face "A"



Cette face représente les relations diplomatiques en 1805, lors de la bataille de Trafalgar. L'Angleterre est en conflit avec l'Espagne et la France. De plus, toutes les nations sont en conflit avec les Pirates.

Face "B"



Les joueurs décident quelles nations s'opposent. Pour ce faire, les joueurs remplissent (ou non) les emplacements à l'aide des jetons drapeaux.

Comme pour la face "A", toutes les nations sont en conflit avec les pirates.



7 Plateau de renommée

Placez le **plateau de renommée** face "A".

Placez le **plateau de renommée** face "B".



Défausses

Défausses

(Plateau de score face "A")

1 Zone de Trésor : Mélangez séparément les 3 paquets de cartes, puis placez face cachée une carte de chaque paquet dans cette zone. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Elles ne serviront pas pour cette partie.

2 Piste de renommée : chaque joueur place un marqueur de sa couleur sur la position initiale "0".

Placez le jeton de fin de partie sur le score final que vous avez convenu. Pour une première partie, il est recommandé de jouer à 5-7 points.

3 Mélangez le paquet "évènement" et placez-le face cachée dans cet espace.

4 Mélangez le paquet "Mission" et placez-le face cachée dans cet espace.

5 Placez le jeton de temps sur la première case de jour.

6 Zone pour les navires PNJ



Niveau 1 Niveau 2 Niveau 3 Niveau 4

- Séparez les navires par niveau.
- Mélangez ensemble les navires de niveau 3 et 4.
- Mélangez et placez par-dessus les navires de niveau 2.
- Mélangez et placez par-dessus les navires de niveau 1.

Optionnel : Si vous souhaitez que l'apparition des NPC soit plus équilibrée, séparez les navires en deux paquets selon leur sseau. Cela permet de réduire le hasard sur la nation des PNJ entrant en jeu.

Au début de la partie, le premier et le troisième joueur tireront un navire du paquet pour l'utiliser comme carte de PJ et un autre navire du paquet pour l'utiliser comme PNJ.

Tandis que le deuxième et le quatrième joueur tireront un navire du paquet pour l'utiliser comme PJ et un autre navire du paquet pour l'utiliser comme PNJ.

Plateau de joueur "A" - Standard



Plateau de joueur "B" - Expert



8 Plateau de joueur

Chaque joueur prend :

1 Un **plateau de joueur** face A (standard).

Un **plateau de joueur** face "B" (expert).

Les joueurs peuvent utiliser une face de plateau différente (A ou B). Chaque face a ses propres avantages et inconvénients.

2 Une **figurine de navire** de chaque type. Il y en a 4 différents au total.

3 Les **socles de navire** (PNJ et PJ) avec le numéro correspondant à l'ordre de jeu (1, 2, 3 et 4) de chaque joueur.

4 Le navire de chaque joueur est représenté dans le coin supérieur droit du plateau.

Si vous jouez avec le plateau "B", vous devrez choisir une carte navire d'une valeur de 10 000 doubloons parmi : Nao, Hulk ou Carrack.

Les joueurs 1 et 3 prendront leur carte du paquet

Les joueurs 2 et 4 prendront leur carte du paquet

5 Une **carte de navire PNJ aléatoire**, sans la révéler.

La carte du PNJ devra être du sceau contraire à votre navire :

Les joueurs 1 et 3 prendront leur carte du paquet

Les joueurs 2 et 4 prendront leur carte du paquet

Une fois ces cartes distribuées, mélangez les cartes restantes et placez-les sur les cartes de navire de niveau 2 sur le plateau de score.

6 **3000 doubloons**, que vous pouvez dépenser au tout début de la partie. Voir "Placement initial sur le plateau de jeu" page 11.

7 Tous les **marqueurs et éléments de la couleur** assignée.

8 **Deux canons** (cubes de couleur noire).

9 **Un délimiteur de cale / Quille**.

10 Placez un marqueur de votre couleur sur la piste de tirant d'eau en fonction du navire.

11 Placez un marqueur de votre couleur sur la piste de l'équipage, indiquant ainsi votre équipage initial ; au début de la partie, tous les joueurs commencent avec 3 membres d'équipage.

12 Chaque joueur choisit 1 carte de capitaine parmi les 3 qui lui ont été distribuées. Une fois choisie, il modifie sa réputation selon la carte de guerre et remet les autres capitaines dans leur paquet.

Plateau de joueur "A - B"

Il est conseillé d'utiliser la face A du plateau pour les premières parties. Cette face présente moins d'icônes que la face B. Elle est donc plus facile à appréhender. De plus, les améliorations du navire sont prédéterminées, ce qui simplifie aussi les choix d'évolution.

Pour le plateau standard, le joueur place un marqueur de sa couleur sur les améliorations qu'il acquiert. Tandis que pour la face experte, on place les jetons d'améliorations que l'on achète à la taverne.

Il est possible pour les joueurs d'utiliser une face de plateau différente de celle des autres joueurs. Certains peuvent utiliser la face A, pendant que d'autres utilisent la face B.

- 1 **Améliorations de canon** : indique le nombre de canons améliorés dont dispose le navire.
- 2 **Officiers** : emplacements destinés aux améliorations d'équipage de type officier. Il faut respecter le critère de niveau du navire.
- 3 **Niveau des voiles** : Augmentez cet indicateur chaque fois que vous améliorez les voiles du navire. Le nombre maximal d'améliorations des voiles est indiqué sur la carte de votre navire.
- 4 **Spécialistes** : emplacements destinés aux améliorations d'équipage de type spécialiste. Il faut respecter le critère de niveau du navire.
- 5 **Emplacement de la carte PJ** : Elle est déjà imprimée sur le plateau face A. Les 3 niveaux de navire que le joueur pourra utiliser sont affichés ici. En dessous est indiqué le coût pour passer au navire de niveau supérieur.

Si vous jouez avec la face B, placez ici la carte de votre navire. Elle indique ses caractéristiques initiales.

5 Carte de navire (PJ)



1 **Défense / Robustesse** : capacité à résister aux attaques / Quantité de dégâts (d'un même type) que le navire doit subir avant d'être détruit.

2 **Équipage / Améliorations** : capacité d'équipage à bord du navire / Nombre maximum d'améliorations d'équipage* (officiers + spécialistes).

*Les munitions ne sont pas comptées dans ce maximum.

3 **Mouvement / Voiles** : nombre de cases dont se déplace le navire / Nombre maximum d'améliorations des voiles du navire.

4 **Embarquée** : pénalité de mouvement en fonction de l'orientation de la figurine avant de se déplacer.

5 **Nom / Valeur** : modèle de navire / Valeur au chantier naval.

Un navire sans valeur ne peut pas être acheté ni apparaître dans le chantier naval.

6 **Niveau / Tirant d'eau** : époque du navire et ses dimensions.

7 **Image** : représentation du navire réel.

8 **Sceau** : indique à quel paquet de cartes de navire appartient cette carte.

Plateau du joueur "A" - Standard



Plateau du joueur "B" - Expert



1 - Prédéfini



6 Amélioration d'équipage : emplacement additionnel pour un septième officier ou spécialiste. Celui-ci rapporte 1 point de renommée.

7 Chaloupes : chaque fois que le joueur acquiert une chaloupe, cet indicateur augmente de 1. Sa limite maximale dépend de la cale de votre navire.

8 Équipage : Si cette valeur tombe à 0, le navire est détruit. Il est possible d'avoir plus de 10/20 marins. Pour le signifier placez un second jeton.

9 Canons longs : distance depuis laquelle les canons peuvent tirer sans pénalité.

10 Quille : sert à dimensionner le navire représenté sur la carte PJ.

11 Capacité du navire : l'espace délimité par la "quille" représente la cale du navire. Chaque emplacement dans cette zone est une place disponible pour votre cargaison.


On peut placer des marchandises uniquement dans des emplacements complets (certains navires recouvrent partiellement ces emplacements).


En outre, toute l'iconographie visible à l'intérieur de la cale représente des améliorations que le navire peut recevoir.


12 Emplacement des munitions : c'est ici que l'on place les différents types de munitions acquis au cours de la partie.


13 Tirant d'eau : profondeur de la coque. Peut empêcher l'accès à certaines cases de la carte.


Iconographie imprimée à l'intérieur du navire :


 **Icône de niveau** : représente le niveau de navire nécessaire pour pouvoir acquérir cette amélioration.

 **Sabord** : emplacement permettant de tirer avec vos canons s'ils sont placés là. On peut y placer n'importe quelle marchandise (comme un emplacement de cargaison normal).


 **Canon** : chaque icône comprise dans votre cale représente la quantité maximale de canons que vous pouvez utiliser lors d'une attaque.


 **Dégât** : si votre navire est détruit, vous réapparaîtrez avec autant de dégâts dus à l'eau que d'icônes visibles dans votre cale.

 **Renommée** : lorsque vous recouvrez un emplacement avec cette icône, gagnez un point de renommée. Si l'emplacement n'est plus recouvert par la suite, perdez ce point de renommée.

 **Équipage** : quantité d'équipage à bord du navire.

L'icône de niveau indique l'équipage avec lequel le navire commence.

 **Chaloupes** : chaque icône comprise dans votre cale représente la quantité maximale de chaloupes que vous pouvez posséder.

 **Cabine** : emplacement possible pour cette amélioration. Vous pouvez y placer des marchandises tant que l'amélioration n'a pas été achetée.



Placement de la quille ou délimiteur de cale

La **quille** se place en fonction du modèle de votre navire (carte PJ).

L'axe vertical dépend du niveau du navire, tandis que l'axe horizontal dépend de son tirant d'eau.

Poids du navire

Chaque tranche de 5 cubes dans votre cale (canons, marchandises et dégâts) alourdit votre navire, ce qui augmente son tirant d'eau de 1.

Les cylindres indiquant un type d'amélioration ne comptent pas pour le poids.

Tirant d'eau

Profondeur de la partie immergée du navire.

La cargaison du navire augmente le tirant d'eau. Cela peut vous empêcher de traverser certaines zones de la carte, en plus de réduire votre capacité de mouvement (indiqué par dans l'exemple ci-dessous).

Pour les navires avec un tirant d'eau de 2.5 et 3, le premier malus est déjà pris en compte sur la carte PJ ; il ne faut pas l'appliquer une seconde fois.



Il existe 5 valeurs de tirant d'eau initiales :



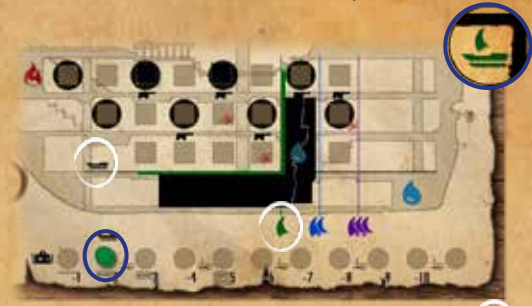
Après avoir choisi votre navire, placez un de vos jetons sur la valeur de tirant d'eau indiquée par la carte.

Équipage de base

Après avoir choisi votre navire, commencez avec le nombre d'équipage correspondant à votre niveau de navire.

Exemples de Placement de la Quille

Exemple 1 : niveau 1 et tirant d'eau 2 (mode de jeu standard).

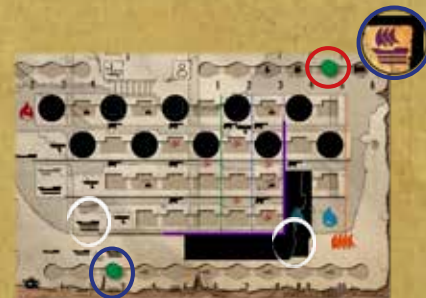


Dans l'exemple ci-dessus : on observe un navire de niveau 1 avec un tirant d'eau initial de 2 . Cette disposition est indiquée par la **Quille**.

Dans cet exemple, le navire a 15 emplacements de cargaison, dont 6 sabords.

Ce navire peut posséder jusqu'à 4 canons.

Il y a aussi 2 icônes de dégâts. En cas de destruction, ce navire réapparaîtra donc avec 2 dégâts dus à l'eau.



Exemple 2 : niveau 3 et tirant d'eau 3.

Dans cet exemple, le navire a 26 emplacements de cargaison, dont 8 sabords.

Il peut posséder jusqu'à 8 canons, 4 chaloupes et 5 améliorations de cabine.

Il y a aussi 6 icônes de dégâts. En cas de destruction, ce navire réapparaîtra donc avec 6 dégâts dus à l'eau.

Exemple 3 : niveau 2 et tirant d'eau 1,5.



Dans cet exemple, le navire a 13 emplacements de cargaison, dont 7 sabords.

Il peut posséder jusqu'à 5 canons, 1 chaloupe et 2 améliorations de cabine.

Il y a aussi 3 icônes de dégâts. En cas de destruction, ce navire réapparaîtra donc avec 3 dégâts dus à l'eau.

Début de la partie

Premier joueur

Le dernier joueur à avoir regardé un film de pirates est désigné premier joueur ; sinon, c'est le dernier à avoir bu du rhum. En cas d'égalité, choisissez un joueur au hasard.

Placement initial sur le plateau de jeu

- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place un de ses jetons sur la case numérotée de la tuile de son choix. Cette case est son point de départ. Chaque case numérotée ne peut être choisie que par un seul joueur.
- Avant de commencer, chaque joueur peut dépenser ses doublons au chantier naval et à la taverne (les achats sont limités à ceux sans exigence de réputation).
- Le premier joueur place, lui, directement son navire en l'orientant dans la direction de son choix, puis la partie commence. Les autres joueurs remplaceront leur jeton par leur figurine de navire au début de leur tour.

Cette règle est importante pour équilibrer l'ordre du tour.



Séquence Générale de Jeu

Le jeu se déroule en un nombre indéterminé de tours de jeu, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne le nombre de points de renommée stipulé au début de la partie.

Chaque **tour de jeu** est composé des étapes suivantes :

1. Tour individuel de chaque joueur
 - A) Tour du PJ
 - B) Tour du PNJ
2. Avancée du jeton de temps

1. Tour individuel de chaque joueur

A) Tour du PJ

Vous pouvez réaliser l'une des combinaisons suivantes :

Mouvement + Action

Action + Action

Action + Mouvement

Tout ce qui n'implique pas de mouvement est une action, il est permis de réaliser deux fois la même action, **mais pas de se déplacer deux fois**.

En outre, vous pouvez réaliser toutes les actions gratuites que vous souhaitez.

B) Tour du PNJ

Chaque joueur se voit assigné 1 à 3 PNJ (en fonction du nombre de joueurs), qu'il devra activer après son tour de jeu.

Comme les PJ, les PNJ peuvent réaliser un maximum de 2 actions avant de terminer leur activation et passer au PNJ ou PJ suivant.

Si un PJ doit activer plus d'un PNJ, il les active toujours dans le même ordre : celui dans lequel ils sont apparus dans la partie. Voir page 24.

2. Avancée du jeton de temps



À la fin de chaque tour de jeu, une fois que tous les PJ et PNJ ont fini leur tour, le jeton de temps avance d'une étape.

Ce jeton indique si c'est le jour ou la nuit. De plus, un nouvel événement est révélé au début de chaque étape de jour.

Lorsque le jeton atteint la dernière étape, il retourne immédiatement sur la première.



Jour : quand le jeton de temps arrive sur une étape de jour, tirez **une carte événement**. Certaines missions et compétences sont affectées pendant le jour.



Nuit : Certaines missions et compétences sont affectées pendant la nuit.

À la fin de chaque tour de jeu, tous les barils et compteurs de temps en jeu sont tournés d'un cran.



Mouvement

- Un navire peut se déplacer d'autant de cases que la valeur de ses voiles, modifiée par **l'embarquée, le vent et le tirant d'eau**.
- Il est impossible de se déplacer sur la terre ferme.
- Réaliser une action non gratuite met immédiatement fin au mouvement. Les points non dépensés sont perdus.
- Il est impossible de s'arrêter sur une case occupée par une autre figurine.
- Il est cependant permis de traverser et/ou d'effectuer des actions gratuites sur une case occupée par une autre figurine.

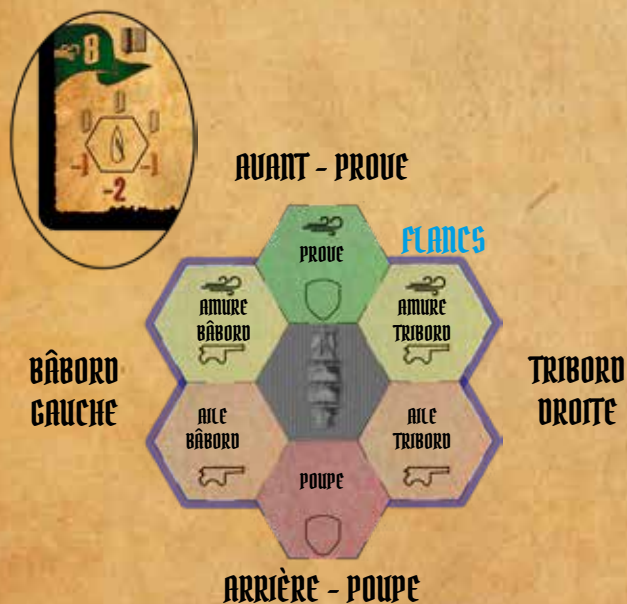
- Si un PJ ou PNJ traverse une case occupée par un PNJ ennemi, ce dernier attaquera avec ses canons/capacités.
- Si la case est occupée par un PJ, c'est à ce joueur de choisir s'il tire ou non.
- Un PNJ traversera une case occupée par un ennemi ou un PJ seulement s'il n'a pas d'autre option pour se rendre à son objectif.

Embarquée

Les navires ont un socle hexagonal. Les faces représentent l'avant (proue), les côtés (tribord et bâbord) et l'arrière (poupe).

Quand il commence son mouvement, un navire peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Mais se déplacer vers une des 3 cases de l'arrière donne une pénalité de mouvement, variable selon votre navire.

Pour savoir si vous embarquez, ne tenez compte que de l'orientation de votre figurine et de la direction dans laquelle vous souhaitez vous déplacer.



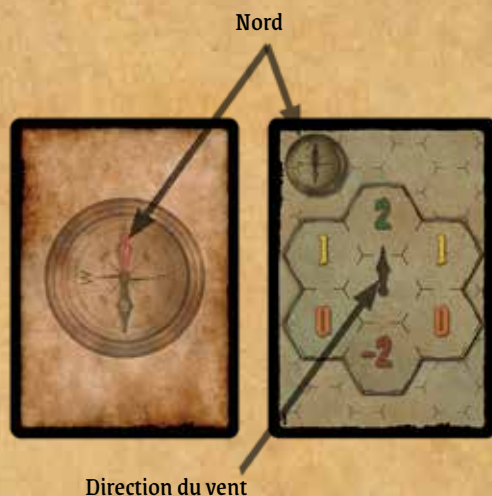
Vent

Le vent est fondamental pour les bateaux à voile. Voyager dans le sens du vent ou à contresens vous apportera des avantages ou des pénalités similaires à l'embarquée.

En fonction de la carte de vent révélée et du premier mouvement réalisé, vous obtiendrez une valeur qui s'ajoute ou se soustrait à vos points de mouvement. La modification ne s'applique que pour le premier mouvement de votre déplacement.

Note : Certains événements peuvent faire changer la carte de vent.

Note du créateur : certains joueurs préfèrent mélanger le paquet de carte vent chaque fois qu'il change, ce qui augmente l'aléatoire du jeu.



Carte vent calme



La carte de vent calme peut donner l'impression que certains modèles de navire ont un avantage. La raison pour laquelle elle est séparée du reste est d'éviter cette fausse impression jusqu'à ce que les joueurs maîtrisent le fonctionnement des navires lourds (tirant d'eau -3).

Bancs de sable

Les bancs de sable, présents sur la carte du monde, sont des zones peu profondes empêchant le passage des navires dont le tirant d'eau est inférieur au nombre indiqué par le banc de sable.

Exemple : un navire avec un tirant d'eau de -3 ne peut pas traverser les bancs de sables "-1" et "-2" car son tirant d'eau est trop fort. Mais il peut traverser ceux de "-3" à "-5".

Dans le rare cas où un navire échoue sur un banc de sable sans possibilité de sortir de cette situation (cf événements de marée haute/basse), le joueur contrôlant ce navire peut décider de le détruire. Voir "Navire détruit" page 19.


On ne peut embarquer son navire qu'au début du déplacement. La suite du déplacement se fait uniquement vers les 3 cases à l'avant du navire.

Une mauvaise gestion du mouvement peut provoquer le blocage du navire pour le tour.

Si un navire souhaite uniquement changer d'orientation sans se déplacer, cela nécessite tout de même une action de mouvement.

Exemple de mouvement

Pour commencer le mouvement, vous devez ajouter :

- 1°- La valeur de mouvement de votre navire. 
- 2°- les modificateurs du navire (tirant d'eau, améliorations).
- 3°- L'embarquée. Puis orientez ensuite le navire dans la direction vers laquelle vous souhaitez naviguer.
- 4°- Le vent.

Le résultat correspond au nombre maximal de cases que vous pourrez traverser au cours de votre mouvement. Après avoir obtenu ce résultat, plus aucun avantage ou pénalité ne sera appliqué au déplacement.

Trajet vert : Le navire a 8 points de mouvement et aucune amélioration de mouvement ni de pénalité à cause du tirant d'eau. Sachant qu'avancer vers l'une des trois cases de l'avant du navire ne génère pas de pénalité d'embarquée, vous décidez de profiter du +1 au déplacement qu'offre le vent, ce qui fait un total de 9 points de mouvement.

$$\text{Mouvement} = 8 + 0 + 0 + 1 = 9$$

Trajet orange : Dans les mêmes conditions, vous décidez d'embarquer à 180°, de manière à inverser la proue et la poupe du navire.

Cette manœuvre réduit votre mouvement de 2. Vous êtes également pénalisé de -2 par le vent, ce qui fait un total de 4 points de mouvement.

$$\text{Mouvement} = 8 + 0 - 2 - 2 = 4$$

Important

Lorsqu'un navire avance, il faut orienter sa figurine face à la direction dans laquelle elle se déplace (comme indiqué dans l'exemple).

Les avantages et pénalités de mouvement ne sont appliqués qu'une seule fois : au début du mouvement.



Exemples de mouvement complet

Voici d'autres exemples de mouvement avec les facteurs suivants : tirant d'eau, bancs de sable, vent et barils.

Le navire est dans une zone d'amarrage ; il ne subit donc aucune pénalité d'embarquée. Le navire a un déplacement de base de 7 et son but est d'atteindre l'amarrage de la tuile 21.

- **Trajet rouge :** avec cet itinéraire, le mouvement du navire sera réduit à 5 à cause de la pénalité de -2 de mouvement contre le vent. Il faudra un autre tour pour arriver à destination.

$$\text{Mouvement} = 7 + 0 + 0 - 2 = 5$$

- **Trajet vert :** grâce au +2 du vent, le navire a 9 points de mouvement. En chemin, le navire dépense 1 point de mouvement pour récupérer le baril, qui lui fait gagner trois marchandises. Ayant déjà 2 canons, cela fait un total de 5 chargements, ce qui fait passer le tirant d'eau à -4. À cause de cela, le navire ne peut pas traverser le banc de sable (-3) et doit donc longer l'île et amarrer dans le port hollandais. Il lui faudra donc un tour de plus pour arriver à sa destination finale.

$$\text{Mouvement} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$

- **Trajet bleu :** les conditions de départ sont identiques au trajet en vert, mais le navire décide de ne pas récupérer la totalité du chargement du baril (il laisse le bois). Son poids n'augmente pas, donc son tirant d'eau est suffisamment faible pour traverser le banc de sable -3 et avancer jusqu'à l'amarrage de la tuile 21.

$$\text{Mouvement} = 7 + 0 + 0 + 2 = 9$$



Actions :

- Explorer
 - Passer
 - Échanger
 - Interagir
 - Tirer / Combattre à distance (CD)
 - Réparer
- Aborder / Combattre au corps à corps (CC)

Actions Gratuites :

- Ramasser
 - Jeter par-dessus bord
 - Réorganiser le navire
- Éperonner
 - Prendre en tenaille
 - Pêcher

Explorer

Ligne de vue

Bien que la vigie du navire puisse voir à 360°, certaines zones peuvent être cachées de sa vue.

- Pour qu'un élément soit considéré comme visible par un joueur, il doit pouvoir tracer une ligne ininterrompue depuis le centre de la case du navire jusqu'au centre de la case cible.
- Les îles bloquent la ligne de vue.
- Les bateaux et monstres **ne bloquent pas** la ligne de vue.
- Une case avec de la terre est considérée comme occupant la case entière, même si ce n'est pas ce qui est représenté sur la carte.
- Les cases d'île sont délimitées par des lignes continues, tandis que les cases d'eau sont représentées par des lignes discontinues.



Révéler une tuile de carte :

La vigie du navire est attentive et observe tout ce qui vous entoure.

- Cette action permet d'agrandir le plateau de jeu en révélant les tuiles jusqu'à 3 cases de distance du joueur ayant réalisé l'action.
- Le joueur peut révéler autant de tuiles qu'il le souhaite, en commençant par les cases les plus proches, à condition qu'elles soient dans sa ligne de vue et situées à une distance maximale de 3 cases.
- Une fois révélée, tous les éléments indiqués sur la tuile sont placés dessus (jetons barils, forteresses).



Barils



Ce sont des restes de naufrages qui n'ont pas encore coulé. Chaque fois qu'une icône de barils est révélée, placez-y un jeton barils aléatoire, face numérotée visible.

Pour récupérer un jeton barils, il faut se rendre sur la case et dépenser 1 point de mouvement.

Les jetons barils ont une numérotation de 6 à 1, ceci ne sera pas utilisé en mode standard. Voir "Règle de flottaison" ci-dessous.

Règle de flottaison

Les jetons barils sont numérotés de 6 à 1. Cette numérotation indique le temps restant avant que les barils ne coulent et disparaissent.

Un jeton barils est toujours placé sur la position 6 si c'est le jour ou 5 si c'est la nuit. Orientez ce chiffre vers le nord pour l'indiquer.

Chaque fois que le marqueur de temps avance d'une étape, chaque jeton barils fait une rotation vers la droite, réduisant le temps restant avant de couler.

Lorsqu'un jeton barils devrait atteindre 0, retirez-le du plateau.

Pour savoir si tous les jetons barils ont été tournés, vérifiez que tous ceux présents sur le plateau soient sur un nombre pair (rouge-jour) ou impair (bleu-nuit).



Compteurs de temps



Certains évènements et missions nécessitent un compteur de temps. Pour cela, prenez un jeton barils non utilisé et placez dessus un jeton de joueur ou la récompense de la mission/évènement.

Ce jeton barils n'est plus considéré en tant que tel, et devient simplement un compteur de temps. Si vous le ramassez, ne gagnez pas les bénéfices inscrits sur le jeton.

Les compteurs de temps suivent également la règle de flottaison.

Carte dynamique

Si l'espace sur votre table est limité, il est recommandé d'utiliser la mise en place prévue pour le mode standard (page 5). Cela permet de déterminer dès le début l'espace que le plateau occupe sur la table. La carte dynamique quant à elle offre plus de possibilités dans l'exploration, ce qui augmente considérablement la variété des cartes.

Préparation de la partie

Au début de la partie, prenez autant de tuiles de carte que de joueurs ; ce sont les tuiles initiales.

Les joueurs choisissent comment placer ces tuiles, mais chaque tuile doit être en contact avec au moins une autre.

Exemples de placements initiaux



Deux joueurs



Trois joueurs



Quatre joueurs



Trois joueurs

Explorer, règles supplémentaires

Le joueur qui explore choisit le placement et l'orientation de la tuile, avec les restrictions suivantes :

- La tuile doit être placée depuis la case la plus proche remplissant les prérequis. S'il y en a plusieurs, c'est au joueur de choisir.
- Elle doit être placée entièrement, sans chevaucher les autres tuiles.
- Elle doit être en contact avec le plus grand nombre possible de cases.
- Il peut y avoir des espaces vides entre les tuiles. Ces espaces sont considérés comme des zones inexplorées, mais ne bloquent pas la ligne de vue.



Exemple de carte déployée.

Exemple d'exploration dynamique

Étape 1 :

Vous pouvez explorer jusqu'à 3 cases de distance (indiqué en bleu dans l'exemple).



Étape 2 :

Commencez par placer une tuile depuis l'emplacement le plus proche, en touchant le plus de cases déjà en jeu.

Une fois la tuile placée, il reste des cases à explorer : vous pouvez donc placer une seconde tuile de carte si vous le souhaitez.



Étape 3 :

Placée de cette façon, la tuile est en contact avec 7 cases déjà en jeu, mais avec seulement 4 cases de la nouvelle tuile. Elle ne peut pas être placée ainsi car il est possible de créer une plus grande surface de contact.



Étape 4 :

Dans cette position, la tuile est aussi en contact avec 7 cases en jeu, mais cette fois-ci avec 6 cases de la nouvelle tuile. Ce placement offre la plus grande surface de contact. S'il y a plusieurs placements possibles, c'est au joueur de choisir.

Il reste deux cases vides à explorer, mais il n'y a pas assez de place pour placer une nouvelle tuile.



Tuiles de zone inexplorée



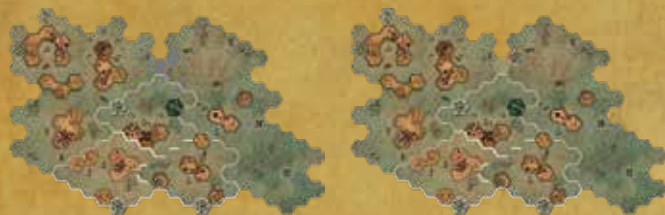
Jouer avec une carte dynamique peut créer des espaces vides entre les tuiles, ce qui peut donner des formes étonnantes. Ces espaces peuvent être remplis en utilisant les tuiles de zone inexplorée.



Ces cases sont comme des morceaux de cartes qui ont été perdus au fil du temps, par manque d'information ou encore des secrets de pirates.

- Lorsque vous explorez, s'il reste des espaces vides mais qu'il n'y a pas assez de place pour y placer une tuile complète, vous pourrez compléter ce vide avec ces tuiles (jusqu'à une distance de 3 cases du navire).

Exemple 1 :



Dans l'exemple précédent (page 15), il reste encore 2 cases à explorer dans lesquelles une tuile de carte ne rentrerait pas. On peut alors remplir ces espaces avec des tuiles de zone inexplorée.

Option 2 : Vous pouvez tenter de traverser un espace vide en vous y déplaçant, au risque de vous heurter contre une zone non praticable. Si cela se produit, subissez autant de dégâts dus à l'eau que de cases traversées pour y arriver (espace vide inclus).

Exemple 2 :



Il y a une case non révélée qui sépare deux tuiles de carte ; vous pouvez la traverser en vous déplaçant de 6 cases. Placez la tuile de zone inexplorée au moment d'entrer dans cette case. Pour l'exemple, la case révélée est une île : le navire subit 6 dégâts dus à l'eau et son mouvement prend fin sur la dernière case traversée avant la collision.

Mise en place :



Mélanguez toutes les tuiles de zone inexplorée en les laissant face récif visible.

Lorsque vous placez une de ces tuiles, vous pouvez soit la placer face récif (sans regarder l'autre face), soit la placer sur son autre face.

Un récif est infranchissable pour les navires, mais il ne bloque pas la ligne de vue.



Tuiles 22-23-Calme



Tuile 22

Si vous avez mauvaise réputation auprès d'une nation, cette dernière vous chassera. Dans ce cas, où embaucher de l'équipage ? Où réparer votre navire ?

Les ressources du peuple indigène sont limitées mais vous y êtes toujours le bienvenu. Ce port indigène donne accès aux interactions avec une exigence de réputation de 1.



Tuile 23



Les courants marins mènent votre navire vers une île aux falaises escarpées, autour de laquelle vous trouvez des restes de naufrages.

Vous repérez au loin un autre navire avec les mêmes intentions que vous. Qui sera le plus rapide à récupérer les biens à la dérive ? Soyez malin et essayez de les récupérer le plus rapidement possible.

Tuile de mer calme

Il y a quelque chose d'étrange dans cette zone. Il n'y a pas de vent, pas de courants marins, il n'y a... Rien.

Cette tuile utilise des règles spéciales :

- Tout navire sur cette tuile ignore la carte vent, ainsi que les événements liés au mouvement.
- Se déplacer sur une de ces cases coûte 2 mouvements au lieu de 1.
- Cela affecte les PJ et les PNJ.



Passer

Il est possible de n'effectuer qu'une seule, voire aucune action. Que ce soit de la volonté du joueur ou de par les circonstances de la partie.

Échanger

Lorsqu'un joueur est adjacent à un autre, il peut utiliser une action pour échanger avec lui des biens, des quêtes et/ou des doublons.

Les missions échangées conservent leur progression.

Voir "Missions" page 42.

Interagir

Il est possible d'interagir avec la majorité des icônes de la carte.

Pour interagir avec une case en mer, il faut être placé dessus. Si c'est une case terrestre, il faut y être adjacent.

Tuile de carte

Le monde attend d'être exploré... Que vous réserve l'avenir? Chaque tuile de carte révèle une partie du plateau ainsi que les lieux qui constitueront votre aventure.

Amarre

Si une case comporte un point d'amarrage, tout navire doit obligatoirement y être placé s'il souhaite interagir avec le port adjacent (situé en terre ferme).

Quand un joueur commence un mouvement depuis un amarrage, il peut embarquer en ignorant la pénalité de mouvement.

Ports

Lieu d'interaction avec les différentes nations. Les ports donnent accès au marché, à la taverne et au chantier naval de la nation représentée par le drapeau.

Pour une seule action, un joueur dans un port peut réaliser toutes les interactions disponibles, dans l'ordre de son choix.



Taverne



Chantier Naval



Marché d'Achat



Marché de Vente

Exemple : dans un port avec une icône de marché d'achat et de taverne, il est possible d'acheter des marchandises associées à cette nation, prendre une quête et acheter des améliorations d'officiers/spécialistes. Le tout en une seule action.

Lorsqu'un port non indigène et sans allégeance est révélé, tirez un drapeau au hasard pour déterminer son allégeance.

Navires PNJ

Cette icône de navire se trouve généralement près des ports. Ce sont les points d'apparition des PNJ. Ces points d'apparition peuvent concerner les navires marchands, défensifs, agressifs ou corsaires.



Marchand



Défensif



Agressif



Corsaire

Indigène

Ce sont des ports indigènes, qui n'appartiennent à aucune nation. Sauf exception, ils ne donnent accès qu'aux interactions sans exigence de réputation du chantier naval et de la taverne.

Bancs de sable

Ce sont des zones où l'eau est peu profonde, ce qui empêche le passage des navires dont le tirant d'eau est inférieur au nombre indiqué par le banc de sable. Voir "Bancs de sable" page 12.

Kraken

Lieu d'apparition du Kraken et potentiellement d'autres monstres marins. Si on révèle une des cartes événement du Kraken mais que cette case n'a pas encore été découverte, il n'apparaît pas.

"X" sur la carte du monde

Toute carte digne de ce nom contient un trésor caché sous un grand "X". Laquelle sera la bonne ? Voir "Le trésor" page 48.

Barils

Zone d'apparition des jetons barils. Quand une tuile de carte est révélée, placez un jeton barils sur cette case. Voir "Barils" page 14.

Baleines

Ce sont des points d'interaction pour divers PNJ et missions.

Forteresses +

Il y a 3 forteresses dans le jeu : deux d'entre elles appartiennent à une nation aléatoire, et l'autre appartient aux pirates (tuile 14).

Lorsqu'une forteresse sans drapeau est révélée, on y place le drapeau d'une nation au hasard : cela indique son allégeance.

Une forteresse et un port sur une même île appartiennent à la même nation.

Les forteresses sont bien protégées. Si un navire pénètre dans leur zone de tir tout en ayant une réputation négative auprès de leur nation, elles l'attaqueront. Résolez une attaque contre ce navire en lançant le nombre de dés indiqué sur la case, et en ajoutant à chaque dé un bonus égal à l'ère actuelle.

L'ère actuelle correspond au niveau du navire le plus puissant qui a déjà été en jeu (PJ ou PNJ).



Exemple : Le meilleur navire à être entré en jeu est de niveau 2. La case sur laquelle vous entrez affiche un 4 : si vous êtes en mauvais terme avec cette nation, la forteresse tirera sur votre navire avec quatre dés, chacun bénéficiant d'un bonus de +2.

- Vous subissez une attaque pour chaque case que vous pénétrez dans leur zone de tir.

Combat à Distance (CD)

Cette action permet d'attaquer un autre navire en tirant avec les canons.
Cette action se déroule en 5 étapes et concerne les PJ et PNJ.

1- Désigner une cible valide

Pour qu'un tir soit considéré comme valide, les conditions suivantes doivent être remplies :

- La cible doit être dans la ligne de vue de l'attaquant.
- La cible doit être sur un des flancs de l'attaquant. Un navire ne peut pas tirer depuis l'avant (proue) ou l'arrière (poupe).
- L'attaquant ne doit pas être sur une zone d'amarrage.

2- Établir la valeur d'attaque et les munitions

Une fois la cible désignée, il faut choisir quel type de munitions utiliser et appliquer les divers bonus. L'attaquant lance ensuite autant de D12 que de canons présents dans ses sabords.

- *Si différents dés ont différents modificateurs, lancez-les séparément ou bien utilisez des dés d'une couleur différente pour les distinguer.*

Munitions

Il faut choisir un type de munitions parmi ceux dont dispose le navire. L'effet du type de munitions choisi s'applique à l'intégralité du tir.

Améliorations du navire, officiers et spécialistes :

Appliquez tous les bonus au tir apportés par les différentes améliorations que possède le navire.

Si l'attaquant bénéficie de plusieurs relances, chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

3- Défense de la cible

La défense est la valeur à dépasser pour pouvoir endommager la cible. C'est la somme des valeurs suivantes :

- **Défense de base** : elle est indiquée sur la carte du navire ciblé.
- **Améliorations** : ajoutez les éventuels bonus de défense du navire.
- **Distance** : ajoutez +1 à la défense du navire pour chaque case de distance au delà de la première.

Exemple: Adjacent : +0 / 2 cases : +1 / 3 cases : +2...

- **Position du défenseur** : si un navire est attaqué par la proue ou la poupe, ajoutez +1 à sa défense. (Le navire est plus difficile à toucher car la cible est plus petite).

**Pour le jeu, la poupe n'est pas considérée comme plus vulnérable, contrairement à la réalité historique.*

- **Amarrage** : les navires amarrés à un port gagnent +1 de défense (sauf contre une forteresse).

4- Calcul des dégâts

Tout résultat **supérieur** à la défense occasionne autant de dégâts que de points excédentaires, jusqu'à un maximum de 4 dégâts par dé.

5- Types de dégâts



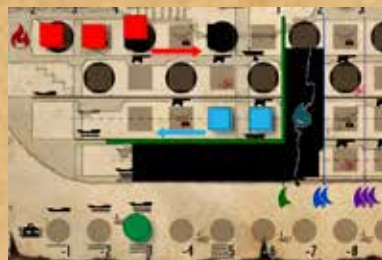
Eau

- Par défaut, les dégâts infligés sont dus à l'eau.
- Pour les PJ, les dégâts sont placés dans la cale de droite à gauche, en commençant du bas vers le haut.
- Si un dégât dû à l'eau recouvre une marchandise, cette dernière est jetée par-dessus bord sur la case du navire.



Feu

- Pour les PJ, les dégâts sont placés de gauche à droite, en commençant du haut vers le bas.
- Si un dégât dû au feu recouvre une marchandise, cette dernière est remise dans la réserve.
- **Propagation** : À la fin du tour d'un navire, pour chaque tranche de 3 dégâts dus au feu qu'il possède, il reçoit 1 dégât supplémentaire. (*exemple : un navire avec 6 dégâts dus au feu en recevra 2 de plus à la fin de son tour.*)



Exemple de dégâts dus à l'eau et au feu.

Commun aux deux types de dégâts

- Les dégâts **comptent pour le poids**.
- Un dégât devant être placé sur un canon se pose par-dessus. Il empêche l'utilisation du canon ainsi que son déplacement. De plus, les deux cubes comptent pour le poids du navire.

Note : un canon endommagé compte donc comme 2 charges au lieu de 1.

- Les canons ne peuvent pas être détruits par un dégât.
- Pour les PJ, comptez distinctement chaque type de dégât ; ils ne se cumulent pas.
- Pour les PNJ, les différents types de dégâts s'additionnent.



Huile : tout dégât devant être placé sur une ressource d'huile se transforme en deux dégâts dus au feu. L'huile est détruite.

- Si une cabine est recouverte par un dégât, vous ne perdrez pas de membres d'équipage, mais vous devrez la réparer pour pouvoir récupérer votre capacité maximale d'équipage.

Exemple : votre équipage est de 8, vous ne devrez pas le réduire à 6 à cause d'un dégât placé sur la cabine.

"12" naturel au Tir - Combat à Distance



En combat à distance, chaque fois qu'un 12 naturel est obtenu (=sans appliquer de modificateur), un membre d'équipage du navire attaqué est tué.

Cela s'applique, peu importe le type de munitions utilisé.

Déterminer le résultat après le combat à distance

Navire coulé

Un navire PJ est coulé s'il subit autant de dégâts dus à l'eau que sa robustesse.

Un navire PNJ est coulé s'il subit autant de dégâts que sa robustesse et que la majorité des dégâts sont dus à l'eau.

Un navire qui en fait couler un autre obtient :

- Tous les doublons inscrits sur la récompense (si c'est un PNJ).
- Tous les doublons placés sur la carte (si c'est un PNJ).
- La moitié* de toutes les marchandises différentes possédées (qu'il soit PJ ou PNJ), ainsi que la moitié des marchandises inscrites sur sa carte (si c'est un PNJ).
Rappel : *arrondi au détriment du joueur, avec un minimum de 1.
- 1 point de renommée.
- Des pertes et gains de réputation.

Navire brûlé

Un navire PJ est brûlé s'il subit autant de dégâts dus au feu que sa robustesse.

Un navire PNJ est brûlé s'il subit autant de dégâts que sa robustesse et que la majorité des dégâts sont dus au feu.

Un navire qui en fait brûler un autre obtient :

- Tous les doublons inscrits sur la récompense (Si PNJ).
- Tous les doublons placés sur la carte (si PNJ).
- Aucune marchandise (brûlées dans les flammes).
- 1 Point de renommée.
- Des pertes et gains de réputation.

Un navire brûlé par propagation du feu donne 1 point de renommée au dernier PJ/PNJ qui lui a causé un dégât.

Si un PJ met à feu plusieurs navires, il ne peut recevoir de récompense que du dernier navire attaqué (Vous pouvez l'indiquer en donnant un jeton du joueur au dernier navire qu'il a incendié).

Navire effondré

Un navire PJ s'effondre si sa cale est entièrement remplie de dégâts (tous types confondus).

Un navire PNJ s'effondre s'il subit autant de dégâts que sa robustesse et qu'il possède autant de dégâts dus à l'eau que de dégâts dus au feu.

Dans ce cas, le dernier type de dégât subi détermine si le navire est coulé ou brûlé.



Navire détruit

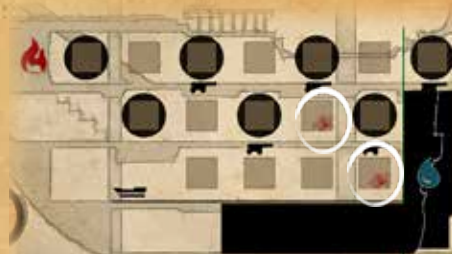
PNJ

- La carte du PNJ détruit retourne dans la boîte, puis on en tire une nouvelle (sans la révéler).
- Les PNJ restent secrets jusqu'à leur première activation.

PJ

- S'il a été détruit par un navire d'une nation, et que sa réputation auprès d'elle est inférieure à 0, alors cette réputation s'améliore de +1.
- Toute les marchandises sont perdues (l'attaquant en récupèrera une partie si le navire a été coulé).
- Toute les missions en cours (cachée ou visible) sont perdues.
- Les canons, améliorations et doublons ne sont jamais perdus.
- L'équipage du navire descend à "0".

- Les dégâts sont défaussés, puis le joueur en prend autant qu'indiqué dans sa cale. La quantité varie donc selon le type de navire.
- Au début de son prochain tour, le joueur lance 1D20 pour déterminer la case sur laquelle il réapparaît. Si la tuile n'a pas encore été révélée, il réapparaît alors sur la prochaine tuile de valeur inférieure à celle indiquée par le résultat du D20. Dans cette situation, on considère que 20 est inférieur à 1.



Dans l'exemple ci-dessus, le navire a deux symboles de dégâts. Il réapparaîtra donc avec 2 dégâts dus à l'eau.

- Le joueur reçoit un marqueur de navire détruit.
- Il gagne un nombre de membres d'équipage dépendant du niveau de son navire et du nombre de chaloupes possédées.



Jeton de navire détruit



Lorsque le navire d'un joueur est détruit, s'il ne possède pas déjà un jeton de navire détruit, placez-en un face "x1" sur sa carte de PJ.

Si ce navire est détruit à nouveau, retournez ce jeton, face "x2" visible.

S'il est détruit une troisième fois, défaussez ce jeton : le joueur perd un point de renommée.



Exemple de combat à Distance :



1. Désigner une cible valide

C'est au tour du joueur vert. Il souhaite effectuer un tir.

Dans cet exemple, les zones de tir possibles du navire actif ont été mises en évidence en vert.

Le navire bleu (2) est hors de son angle de tir, il ne peut donc pas l'attaquer.

Le navire Hollandais (3) est partiellement couvert. L'attaquant ne dispose pas d'une ligne de vue valide pour l'attaquer.

Le navire français (4) est une option valide, car il est en vue et dans la zone de tir.

2. Établir la valeur d'attaque

L'attaquant est un Galion (navire de niveau 2). Il possède 5 canons, tous améliorés (+2) ; il utilise des munitions explosives (+1). Il a donc un total de +3 pour tous ses canons.

En lançant les dés, il obtient: 4,9,9,11,12. Ce qui donne après modificateurs: 7,12,12,14,15.

3. Établir la valeur de défense

Le navire Français est une Nao avec une défense de «9». Ses améliorations ne lui donnent pas de bonus de défense (+0) ; il est à 3 cases de distance (+2) ; il est attaqué par un flanc (+0) ; il est amarré dans un port (+1). La défense totale est donc de 12.

4. Calculer les dégâts

Le navire subit autant de dégâts que chaque jet de dé moins sa défense. 7-12=0, 12-12=0, 12-12=0, 14-12=2 et 15-12=3 (total 2+3= 5 dégâts).

5. Établir le résultat après le combat à distance

On détermine ensuite si le navire est détruit (effondrement, coulé ou brûlé) ou s'il reste en jeu.

Réparer

En une seule action de réparation, un joueur peut réparer autant de dégâts que son bois le permet, dans les conditions suivantes :

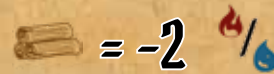
S'il est amarré à un port avec un chantier naval, il peut réparer jusqu'à 4 dégâts de n'importe quel type (feu ou eau) pour chaque bois dépensé.

On peut acheter du bois et faire des réparations dans le même tour.



1 bois = 4 dégâts réparés

S'il est en mer, un joueur peut réparer jusqu'à 2 dégâts de n'importe quel type (feu ou eau) pour chaque bois dépensé.



1 bois = 2 dégâts réparés

Tour de cargaison



Au début de la partie, décidez d'utiliser ou non cet élément.

La tour de cargaison ajoute une règle qui modifie légèrement le jeu.

Désormais, toute marchandise tombant à l'eau (dégât dû à l'eau ou naufrage du navire) est lancée dans cette tour :

- **Si elle atterrit côté barils :** la marchandise est placée sur la case où le dégât s'est produit / le navire a coulé.
- **Si elle atterrit côté vide :** la marchandise est perdue (elle retourne à la réserve).





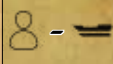
Abordage / combat au corps à corps (CC)

Cette action permet d'attaquer l'équipage d'un autre navire.
Il est impossible d'initier un abordage depuis un port.
L'action d'abordage se déroule en 5 étapes et s'applique de la même manière pour les PJ et PNJ.

1- Désigner une cible valide :

Pour qu'une cible soit considérée comme valide, elle doit être adjacente et flanc à flanc avec l'attaquant.

2- Déterminer le nombre d'attaquants :

 Lors d'un abordage, l'attaquant peut utiliser autant de membres d'équipage qu'il le souhaite, moins la valeur initiale de tirant d'eau de son navire. Cela représente l'équipage minimum nécessaire pour contrôler sa propre embarcation et ne pas la laisser à la dérive.

- Exemple : un navire avec 8 membres d'équipage et un tirant d'eau initial de 2 peut aborder avec un maximum de 6 membres d'équipage, car 2 membres doivent rester aux commandes du navire.

En outre, certaines améliorations (officiers et spécialistes) peuvent augmenter le nombre de dés ou ajouter un modificateur aux dés.

Abordage d'un PNJ : un PNJ qui se bat au corps à corps lance autant de dés qu'indiqué dans son action d'abordage, moins le nombre de blessures sur son navire. S'il y a des modificateurs indiqués sur la carte, ceux-ci s'appliquent dans tout combat au corps à corps.

3- Déterminer le nombre de défenseurs :

- Le **défenseur** utilise **tout son équipage** pour se défendre.
- En outre, certaines améliorations (officiers et spécialistes) peuvent augmenter le nombre de dés ou ajouter un modificateur aux dés.
- "Abordage dans un port" : il est possible d'aborder un navire amarré à un port, mais le défenseur gagne +1 défense.

4- Déterminer le succès de l'abordage :

- Les deux navires lancent simultanément autant de D12 que de membres d'équipage impliqués dans le combat. Chaque résultat égal ou supérieur à 11 cause à l'adversaire une blessure (pour un PJ, cela se traduit par la perte d'un membre d'équipage).

$$\geq 11 \text{ } \text{D12} = - \text{ } \text{Personne}$$

- Pour réussir un abordage et capturer le navire, l'attaquant doit avoir **3 fois plus de membres d'équipage que le défenseur, ou éliminer entièrement l'équipage** du défenseur.

Il suffit de multiplier l'équipage restant du défenseur par 3 : Si le produit est inférieur ou égal à l'équipage de l'attaquant, l'abordage est un succès.

- Si aucune des conditions précédentes n'est remplie, l'abordage est un échec. Cela conclut cette action d'abordage.

5- Déterminer la récompense de l'abordage :

Si l'attaquant est un PNJ

- Après un abordage réussi, l'attaquant reçoit 1000 doublons et enrôle les membres d'équipage du perdant (on retire des jetons blessures).

Si l'attaquant est un PJ

- Après un abordage réussi, l'attaquant reçoit toutes les marchandises et récompenses du navire attaqué et enrôle les membres d'équipage du perdant (il gagne des membres d'équipage).

Le navire abordé est un PNJ

Vous pouvez échanger votre navire contre celui qui a été capturé, à condition qu'il ne soit pas supérieur au votre de plus d'1 niveau.

Exemple : Si vous avez un navire de niveau 1, vous pouvez l'échanger contre un autre navire de niveau 1 ou 2, mais pas de niveau 3 ou 4.

Vous conservez les dégâts subis par le navire capturé, mais pas ses améliorations ni ses canons. Vous conservez vos améliorations déjà acquises.

Le navire abordé est un PJ

Contrairement à la capture du navire d'un PNJ, si vous capturez celui d'un autre joueur, vous ne pouvez pas échanger votre navire contre le sien.

Vous pouvez prendre toutes les missions inachevées de ce joueur et les poursuivre à l'étape où elles en étaient.

- Exemple 1 :

Un joueur avec un tirant d'eau initial de "2" et 8 membres d'équipage aborde un autre navire ayant 5 membres d'équipage : ils s'affronteront à 6 contre 5. L'attaquant obtient 6, 8, 8, 11, 11, 12 tandis que le défenseur obtient 4, 4, 6, 7, 11. En conséquence, il reste 5 membres d'équipage à l'attaquant et 2 au défenseur.

L'abordage est un échec car $2 \times 3 = 6$, ce qui est supérieur à 5.

- Exemple 2 :

Un joueur avec un tirant d'eau de "2" et 8 membres d'équipage aborde un navire ayant 6 membres d'équipage : ils s'affrontent à 6 contre 6. L'attaquant obtient 5, 6, 11, 11, 11, 12 tandis que le défenseur obtient 4, 4, 6, 7, 8. À la fin de l'assaut, l'attaquant a encore 6 membres d'équipage, tandis que le défenseur n'en a plus que 2.

L'abordage est un succès car l'attaquant a 3 fois plus de membres d'équipage que le défenseur. L'attaquant enrôle l'équipage restant du perdant (il aura donc 10 membres d'équipage) en plus de gagner les autres récompenses de cette capture.

Actions gratuites

Les actions gratuites s'utilisent à volonté et à n'importe quel moment pendant votre tour. Elles n'interrompent pas votre déplacement.

Réorganiser le navire

Pendant votre tour, vous pouvez réorganiser la cale de votre navire.


Les dégâts dans votre cale ne peuvent pas être déplacés.

Les canons bloqués par un dégât ne peuvent pas tirer ni être déplacés.

Ramasser

Lorsque vous êtes sur une case contenant au moins un élément d'interaction (un jeton barils, des marchandises ou le jeton d'une mission), vous pouvez dépenser un point de mouvement pour interagir avec un élément de cette case.

En dépensant 1 point de mouvement, on peut :

- Ramasser tous les éléments qui se trouvent sur votre case.
- Valider une étape de mission qui nécessite de visiter ou de ramasser quelque chose en haute mer.
- Ramasser un jeton barils. Pour cela : 

Retournez le jeton barils et gagnez la récompense inscrite. Puis conservez ce jeton jusqu'à en avoir suffisamment pour les échanger contre un point de renommée.

Si vous n'avez pas suffisamment de place dans votre cale pour ramasser toutes les marchandises, jetez les ressources excédentaires par dessus bord, sur votre case. Vous pouvez réorganiser votre cale et décider des ressources à garder/jeter.

Jeter des ressources par-dessus bord

Pendant votre tour, vous pouvez vous débarrasser de n'importe quel chargement en le jetant par-dessus bord. Cela diminue immédiatement le poids du navire.

Les marchandises sont placées sur la case où se trouve votre figurine.

Si en acquérant de nouvelles marchandises votre navire est complet, vous pouvez jeter n'importe quelle cargaison pour les remplacer par les nouvelles.

Vous ne pouvez pas récupérer une cargaison dans le même tour où vous l'avez jetée.

Éperonner

Pendant son mouvement, un navire peut entrer volontairement en collision avec un autre navire. Éperonner est considéré comme une attaque et interrompt le mouvement ; les points de mouvement restants sont perdus.

Dégâts pour l'Attaquant :

L'attaquant subit autant de dégâts dus à l'eau que la différence entre sa défense et celle de la cible, plus le nombre de cases traversées en ligne droite (en incluant celle occupée par la cible).

- $\text{Dégâts subis par l'attaquant} = (\text{Défense du défenseur}) - (\text{Défense de l'attaquant}) + (\text{mouvement de l'attaquant})$

L'attaquant n'a pas de bonus de défense s'il attaque de front.

Dégâts pour le Défenseur :

La cible subit autant de dégâts dus à l'eau que la différence entre sa défense et celle de l'attaquant, plus le nombre de cases traversées en ligne droite par l'attaquant (en incluant celle occupée par la cible).

- $\text{Dégâts subis par le défenseur} = (\text{Défense de l'attaquant}) - (\text{Défense du défenseur}) + (\text{mouvement de l'attaquant})$

Déterminer le résultat :

Si le navire défenseur ou les deux navires sont détruits, l'attaquant gagne 1 point de renommée. Aucune récompense supplémentaire n'est accordée. Certains actes suicidaires sont encore célèbres.

Les règles habituelles de gains et pertes de réputation s'appliquent. Voir "Points de réputation" page 30.

Dans le cas où seul l'attaquant est détruit, personne n'obtient de récompense.



Exemple :

Un navire avec 10 de défense avance de 3 cases en ligne droite (2 plus celle occupée par la cible) avant d'éperonner un navire avec 9 de défense.

L'attaquant subit : $9 - 10 + 3 = 2$ dégâts.

Le défenseur subit : $10 - 9 + 3 = 4$ dégâts.

Prendre en tenaille

Si deux navires alliés ou appartenant à la même nation (PJ ou PNJ) sont adjacents à un même ennemi, ce dernier est alors pris en tenaille.

Tir

Tirer sur un navire pris en tenaille permet de **relancer 1 dé de canon pour chaque groupe de 3 canons** que possèdent les alliés adjacents à la cible.

Cela s'applique aussi entre PNJ. Les corsaires peuvent soutenir les navires des deux nations auxquelles ils sont affiliés.

Exemple : c'est le tour du PNJ anglais (1). Il tire sur le joueur vert (1). Lors du jet de dés, trois de ses canons ratent. Son allié, le PNJ corsaire anglais (2), possède 6 canons, ce qui permet de relancer jusqu'à 2 dés.

Pour prendre en tenaille lors d'un tir, un navire possédant une amélioration de distance de tir est considéré comme adjacent à une cible s'il peut l'attaquer sans pénalité de distance.

Abordage

Aborder un navire pris en tenaille permet de **relancer 1 dé d'abordage pour chaque groupe de 4 membres d'équipage** que possèdent les alliés adjacents à la cible.



Exemple de prise en tenaille



Pêcher

Pêcher est une action gratuite, qui peut donc être réalisée au cours d'un mouvement. Pour pouvoir pêcher, il faut posséder au moins 1 chaloupe et vous trouver sur une case avec une icône de baleine.

Réaliser cette action coûte 1 point de mouvement.

Piochez autant de jetons de pêche que le nombre de chaloupes utilisées.

Appliquez les effets des jetons tirés.

Remettez ensuite les jetons dans la réserve et mélangez-les.

Résultats possibles :



Baleinier (Whaler)



Les baleiniers ont une capacité spéciale : ils piochent un jeton supplémentaire chaque fois qu'ils réalisent une action de pêche.

De plus, ils possèdent +1 de défense contre "La Baleine Blanche". Voir page 49.



Personnages Non-Joueurs ou PNJ

Qu'est-ce que les PNJ ?

Les PNJ (ou NPC en anglais) sont des navires ou des créatures qui apparaissent tout au long de la partie. Ils n'appartiennent à aucun joueur et leur comportement est déterminé par leur rôle.

Chaque joueur peut se voir attribuer un ou plusieurs PNJ et est responsable de leur activation à la fin de son tour, afin qu'ils accomplissent leurs fonctions.

Rôle des PNJ

Il existe 4 rôles de PNJ : Agressif, Défensif, Marchand et Spécial

Carte de PNJ



- 1 **Rôle** : fonction du PNJ.
- 2 **Défense / Robustesse** : capacité à résister aux attaques / Quantité de dégâts que le navire doit subir avant d'être détruit.
- 3 **Équipage / Amélioration** : nombre maximal de membres d'équipage à bord du navire / Améliorations passives du navire.
- 4 **Mouvement** : nombre de point de mouvements pour se déplacer.
- 5 **Abordage / Amélioration** : nombre de dés lancés / Amélioration de l'équipage (effet déclenché ou bonus passif).
- 6 **Canons / Amélioration** : nombre de dés lancés / Modificateurs pour chaque dé.
- 7 **Navire / Capitaine** : nom du navire et son capitaine historique.
- 8 **Nation** : drapeau indiquant à quelle nation appartient le navire. Les corsaires sont représentés par un drapeau double.
- 9 **Objectif de missions** : certaines missions peuvent cibler ce navire.
- 10 **Tuile de carte** : tuile par laquelle le PNJ entre en jeu.
- 11 **Récompense de capture** : si ce navire est abordé avec succès, l'attaquant gagne les récompenses marquées par un sabre (en plus des autres récompenses).
- 12 **Récompense** obtenue en coulant ou capturant le navire.
- 13 **Tirant d'eau** : Limite l'accès à certaines zones de la carte.

Figurines des PNJ

Chaque figurine correspond à un rôle de navire.



Goélette : navire de joueur



Briganin : navires agressifs



Caravelle : navires Marchands



Navire de ligne : navires défensifs



Nations PNJ (drapeaux et socles)

Une fois la figurine assignée, on place un socle de PNJ sur la base de la figurine. Ce socle indique la nation du PNJ ainsi que le joueur responsable de son activation.

Il existe 5 nations, chacune représentée par son drapeau :

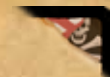
NATION

CORSAIRE

Hollande :



Espagne :



Angleterre :



France :



Pirates :



Note : Certains navires pirates et corsaires arborent leur drapeau historique. Le Jolly Roger sert de drapeau générique pour ceux dont l'emblème est inconnu. Il y a donc différentes bannières pour représenter les pirates.



Corsaire

Un navire corsaire est considéré comme pirate pour les effets de jeu, à l'exception qu'il n'attaque pas et n'est pas attaqué par les navires pirates ni ceux de la nation qu'il représente (il les traite comme ses alliés).

Les Corsaires sont reconnaissables à leur drapeau en deux parties : une moitié représente un pays et l'autre moitié les pirates.

Légendes



Certains navires et monstres n'appartiennent à aucune nation. Ils agissent librement et sont en guerre avec toutes les nations.

Activation des PNJ

- Les PNJ peuvent effectuer un maximum de deux actions par tour et le font en suivant l'ordre des fanions de haut en bas.
- Si un PNJ ne peut effectuer aucune action, un compteur de temps est placé en position "3".
- Si un PNJ quitte la partie pour une raison quelconque, il est considéré comme détruit. Voir page 19.



Entrée en jeu des PNJ

Si elle n'est pas encore révélée, retournez la carte PJ afin de révéler le PNJ qui apparaîtra ce tour.

Prenez une figurine correspondant au rôle de ce PNJ et ajoutez-y un socle indiquant sa nation ainsi que le joueur responsable.

Cherchez la tuile de carte où il se déploie (indiqué sur la carte du PNJ) :



- **Si elle n'est pas découverte** : placez un compteur de temps en position "3" sur la carte du PNJ puis passez au PNJ ou PJ suivant.
- **Si la tuile est découverte** : placez le navire sur sa case d'apparition, indiquée par l'icône de navire.



Si cette case est déjà occupée, placez le PNJ sur une case adjacente. Réalisez ensuite les actions du navire.



Compteur de temps sur les PNJ :



Lorsqu'un PNJ entre en jeu ou effectue une action, retirez le compteur de temps du PNJ.

Si un PNJ avec un compteur de temps ne peut effectuer aucune action pendant son tour, réduisez le marqueur de temps de 1 et passez au PNJ ou PJ suivant.

Si le compteur de temps atteint "0", retirez du jeu la carte du PNJ et sa figurine puis tirez une nouvelle carte face cachée (= face PJ visible). Le nouveau PNJ ne sera révélé qu'au prochain tour.

Actions des PNJ (Fanions) :



- Les deux premiers fanions sont communs à tous les PNJ. Ils représentent leurs caractéristiques de "Défense / Robustesse" et "Équipage / Amélioration". Ces fanions ne sont pas des actions.
- Tous les autres fanions sont des actions du PNJ.
- Chaque fanion peut être activé une seule fois par tour, et seulement si l'action qu'il représente peut être réalisée.
- Si le fanion à activer n'a aucun effet, ignorez-le.

Exemple : si l'action consiste à se déplacer vers un navire, mais que le PNJ est déjà adjacent à sa cible, il ignore l'action de déplacement et passe directement à l'action suivante.

- Si un fanion est passé, quelle que soit la raison, il ne peut plus être activé durant ce tour.
- Le tour d'un PNJ se termine lorsqu'il a réalisé sa deuxième action. Passez alors au PNJ ou PJ suivant.
- Si un PNJ ne peut réaliser aucune action ce tour, placez un compteur de temps en position "3".
- Si un PNJ stationné sur un amarrage ne réalise aucune action, son action consistera à se déplacer d'une case (au choix du contrôleur) pour libérer l'amarrage.



Mouvement des PNJ

Les PNJ **ne sont pas affectés par le vent ni l'embarquée**. Cependant, ils restent sensibles aux événements et aux bancs de sable.

- Si un PNJ réalise une embarquée sans se déplacer, cela est tout de même considéré comme une action de mouvement.
- Ils évitent de passer par les cases occupées par d'autres nations lorsque c'est possible (les amarrages, les zones protégées par les forteresses et les PJ/PNJ ennemis).
- Si un PNJ doit se rendre sur une case déjà occupée, il terminera son mouvement le plus près possible de cette case.

S'il existe plusieurs itinéraires possibles à égale distance, le joueur activant le PNJ décide lequel emprunter (toujours en faveur du PNJ).

Attaque des PNJ

Les PNJ **tirent uniquement lorsqu'ils sont adjacents à leur cible**, sauf si une capacité spécifique indique le contraire. Voir "Distance de tir" page 29.

Un PNJ **n'attaquera jamais un navire amarré à un port de sa propre nation** car il ne le considère pas comme une cible valide. Cela signifie qu'il recherchera une autre cible. S'il n'y en a pas, placez un compteur de temps en position "3".

Exemple : un PNJ espagnol n'attaquera pas un navire amarré à un port espagnol. En revanche il peut attaquer ce navire s'il est amarré à un port d'une autre nation.

Agressifs - Défensifs

Étapes à suivre (résumé du diagramme page 28) :

1- Désigner une cible :

Généralement, la première action d'un PNJ est un mouvement. Avant de le déplacer, il faut déterminer sa cible. Le rôle du PNJ (agressif ou défensif) va influencer ce choix.

- Les PNJ ciblent en priorité les navires ennemis qui sont en vue **et** à portée de leur mouvement.
- S'il n'y a aucune cible en vue, il se déplace vers **l'ennemi le plus proche**, même si il n'est pas à portée.
- S'il n'y a aucune cible, placez un compteur de temps en position "3".

Que se passe-t-il s'il y a plusieurs cibles ?

S'il y a plusieurs cibles potentielles après ce premier critère, le choix est fait selon un second critère de priorité, dépendant du rôle du navire.

Agressif

Un PNJ agressif cible en priorité :

PJ ennemi ; Marchand ennemi ; Agressif ennemi ; Défensif ennemi.

Il ne se déplace pas vers les navires défensifs, mais peut en attaquer un s'il lui est déjà adjacent et qu'aucune autre cible n'est visible et à portée.



Défensif

Un PNJ défensif cible en priorité :

PJ ennemi ; Défensif ennemi ; Agressif ennemi ; Marchand ennemi.



S'il reste encore plusieurs cibles potentielles, que ce soit pour les PNJ agressifs ou défensifs, le choix final se fait selon les priorités suivantes :

PJ ayant la plus mauvaise réputation ; navire le plus proche ; prochain navire à s'activer.

2- Mouvement :

Si un PNJ est déjà adjacent à sa cible (ou à une portée suffisante grâce à l'amélioration "distance de tir" (voir page 29) et bien placé pour tirer, **il ignore l'action de mouvement** et passe au fanion suivant (il lui reste donc encore deux actions à réaliser).

S'il n'est pas adjacent, il se déplace jusqu'au maximum de son mouvement pour devenir adjacent ou se rapprocher au maximum de la cible désignée précédemment.

Il utilise toujours l'itinéraire le plus rapide, tout en évitant de passer par les amarrages et les cases protégées par une forteresse ou un navire ennemi.

Il faut toujours prendre l'option la plus favorable pour ce PNJ.

3- Attaque :

Un PNJ adjacent à sa cible (ou à une portée suffisante grâce à l'amélioration "distance de tir") peut activer un fanion d'attaque.

4- A-t-il d'autres actions disponibles ? :

Un PNJ peut activer jusqu'à deux fanions pendant son tour. S'il n'en a activé qu'un seul, il effectue la prochaine action disponible en suivant l'ordre établi par les fanions.

- Il se peut qu'un PNJ n'effectue qu'une seule action lors de son activation.

5- Récompenses :

Quand un PNJ détruit un autre PNJ, il gagne la récompense en doublons de la carte du navire détruit ainsi que les pièces posées dessus.

Quand un PNJ détruit un PJ, il gagne 1000 doublons de la réserve.

La récompense gagnée est placée sur la carte du PNJ, augmentant ainsi sa propre récompense.

Marchands

Étapes à suivre :

1- Attaque :

Certains PNJ marchands ont une attaque comme première action. Si un tel PNJ est adjacent à plusieurs ennemis, il cible en priorité :

PJ ennemi ; Agressif ennemi ; Marchand ennemi ; Défensif ennemi.



2- Mouvement :

Les PNJ marchands ont un parcours prédéfini par deux emplacements (ou plus) entre lesquels ils se déplacent.

Un joueur gérant un PNJ marchand place un jeton de sa couleur sur le numéro entouré par un double cercle sur la carte du PNJ.

La destination du marchand se trouve sur la prochaine tuile numérotée visible, en suivant le sens des flèches.

La case que doit atteindre le PNJ sur chaque tuile est l'icône qui apparaît à côté du numéro de tuile.

Le PNJ se déplace de la totalité de son mouvement vers la case déterminée précédemment. Il prend le trajet le plus court, tout en évitant de passer par les amarrages et les cases protégées par une forteresse ou un navire ennemi.

Il faut toujours prendre l'option la plus favorable pour ce PNJ.

3- Destination :

Quand un PNJ marchand atteint sa destination, son déplacement est interrompu. Puis on avance le jeton sur sa carte d'une étape de manière à cacher la destination atteinte. La flèche pointe désormais vers un nouveau lieu. Le parcours forme une boucle, qui se répète indéfiniment.

Atteindre sa destination fait gagner au PNJ une ressource (précisée à côté de la flèche du parcours).

Dans certains cas, la récompense s'obtient lorsque le navire atteint une case spécifique (précisée à côté de la destination).

Dans les deux cas, cette récompense se place sur la carte du marchand et s'ajoute à sa cargaison.



Exemple A : Le navire doit transiter indéfiniment entre l'amarrage de la tuile 10 et celui de la tuile 4. Chaque fois qu'il atteint un amarrage, il obtient 1000 doublons.



Exemple B : Le navire doit se rendre sur la case avec l'icône de baleine de la tuile 11, puis celle de la tuile 12 et ensuite celle de la tuile 17. Il répète ce cycle indéfiniment. Chaque fois qu'il arrive à la case de la tuile 12, il obtient 1 marchandise d'huile.

Spéciaux

Les navires spéciaux ont également un rôle de marchand, agressif ou défensif, mais leur comportement est différent.



Par exemple, l'*Urca de Lima* est un navire marchand spécial qui quitte la partie une fois la dernière étape de son itinéraire atteint. De plus, ce navire se déplace vers le numéro de la tuile plutôt que vers une autre icône.

Comportement des PNJ en résumé



1 Les PNJ effectuent un maximum de deux actions pendant leur activation, en suivant les fanions de haut en bas.

S'ils ne peuvent effectuer aucune action, placez un compteur de temps en position "3" sur leur carte.

2 Ils n'attaqueront jamais un navire amarré à un port de leur nation.

Ils ne traversent pas les zones occupées par leurs ennemis (amarrages, zones des forteresses et navires) s'ils peuvent les éviter.

3 Marchand : il suit un itinéraire préétabli et reçoit une récompense quand il arrive à destination.

4 Un navire agressif/défensif attaque en priorité un ennemi en ligne de vue et à portée. S'il n'y en a pas, il va vers l'ennemi le plus proche. S'il y a plusieurs cibles, elle est choisie en fonction du rôle du PNJ.

5 Un PNJ agressif cible en seconde priorité : PJ, marchands, agressifs. Il n'attaque pas les navires défensifs, sauf s'il lui est déjà adjacent.

6 Un PNJ défensif cible en seconde priorité : PJ, défensifs, agressifs, marchands.

Exemple 1, marchand :



Les premiers fanions décrivent ses attributs : défense 10, robustesse 15 et équipage 11. Ce navire ne dispose que d'une seule action : se déplacer de 6 cases. Il avance donc de 6 cases vers la destination indiquée sur sa carte. S'il atteint sa destination, son mouvement est alors interrompu. Il reçoit l'éventuelle récompense indiquée.

Exemple 2, agressif éloigné de sa cible :



Les deux premiers fanions sont ses attributs : défense 10, robustesse 9 et équipage 12 (+2 aux jets de corps à corps).

3ème Fanion : Action de mouvement
En suivant le diagramme "agressif" de la page précédente :

- Est-il adjacent à un ennemi ? Non
- Y a-t-il des ennemis en jeu ? Oui
- Y a-t-il au moins une cible en vue et à portée ? Oui
- Y a-t-il une seule cible ? Non
- Y a-t-il au moins un PJ ennemi ? Oui
- Un de ces PJ a-t-il une moins bonne réputation ? Oui
- Il se déplace vers le PJ ayant la pire réputation.

4ème Fanion : Abordage

- Le PNJ a-t-il réalisé moins de 2 actions ? Oui
- Est-il adjacent à un ennemi ? Oui
- Y a-t-il une seule cible ? Oui
- Il l'attaque.

5ème Fanion : Tir

- Le PNJ a-t-il réalisé moins de 2 actions ? Oui
- Est-il adjacent à un ennemi ? Oui
- Y a-t-il une seule cible ? Oui
- Il l'attaque et termine son tour (il a réalisé 2 actions).

5ème Fanion : Tir

Il a déjà effectué deux actions (mouvement puis abordage).

- Le PNJ a-t-il réalisé moins de 2 actions ? Non
- Il termine son tour

Exemple 3, défenseur adjacent à sa cible :



Les deux premiers fanions sont ses attributs : défense 12, robustesse 15 et équipage 17.

Le premier fanion d'action est un déplacement. Comme le navire est déjà adjacent à sa cible et bien orienté pour tirer, l'action est ignorée.

Le fanion suivant est une action de tir (6 dés avec +3 à chaque dé).

Le dernier fanion est une autre action de tir. Le navire peut donc faire 2 actions de tir comme il ne s'est pas déplacé.

Si la cible est détruite après le premier tir, le deuxième tir peut cibler un autre navire adjacent (ou à portée de ses canons).

Compétences passives des PNJ

Des bonus passifs peuvent être indiqués à droite des fanions, en rouge. Ces avantages sont toujours actifs et s'appliquent à chaque fois que c'est possible.



Robustesse du navire : quantité de dégâts que le navire peut subir avant d'être détruit.



Bonus de canons : bonus aux jets de dés pour les tirs de canons.



Munitions incendiaires : les tirs infligent des dégâts dus au feu.



Distance de tir : permet au navire de tirer de plus loin avec ses canons. Pour les règles de tir et de prise en tenaille, un navire est considéré comme adjacent s'il peut tirer sur sa cible sans pénalité de distance.



Mitraille : les tirs infligent des blessures à l'équipage au lieu de dégâts au navire.



Bonus au corps à corps : bonus aux jets de dés pour tous les combats au corps à corps.



Défense au corps à corps : malus aux jets de dés de corps à corps contre ce navire.



Recrutement : À la fin de son tour. Le navire se soigne du nombre de blessures indiqué. Cette compétence s'active même si le fanion associé n'est pas activé.

Iconographie des PNJ



Mission secrète : ce PNJ est la cible de certaines missions.



Récompense : ce PNJ est la cible de certaines missions.



Tuile d'apparition : indique la tuile par laquelle ce PNJ entre en jeu.



Route : indique le parcours que suit ce PNJ.

Si un navire a un itinéraire qui ne forme pas de boucle, il sort du jeu lorsqu'il atteint sa dernière destination.



Doublons : somme gagnée en détruisant ce PNJ.



Marchandise : quantité et type de marchandise que transporte ce PNJ.



Tirant d'eau du navire : limite l'accès à certaines zones de la carte.



Récompense supplémentaire d'abordage : Récompense obtenue en capturant le navire.

Réputation

Qu'est-ce que la réputation ?

Au cours de la partie, les joueurs gagneront la sympathie ou l'inimitié des différentes nations. Cela peut générer divers avantages ou des marques d'hostilité, comme indiqué sur le plateau de réputation.

Plateau de réputation

Lorsqu'un joueur gagne ou perd en réputation auprès d'une nation, il doit déplacer son marqueur sur la **ligne** correspondante à celle-ci.

Lorsque la réputation augmente, le marqueur est déplacé vers la droite. Lorsqu'elle diminue, le marqueur est déplacé vers la gauche.

Nations :

Il existe 5 nations dans le jeu :

Chaque nation a une spécificité et offre un avantage différent :



Hollande

Espagne

Angleterre

France

Pirates

- La Hollande : excelle dans le commerce.
- L'Espagne : possède la plus grande flotte.
- L'Angleterre : possède un meilleur équipage.
- La France : dispose de meilleurs chantiers navals.
- Les Pirates/Corsaires : excellent dans l'abordage et ont une facilité à maintenir leur réputation.

Toutes les nations sont régies par les mêmes règles, bien que les Pirates se distinguent légèrement dans certains aspects.

Plateau DE RÉPUTATION "A"

TRAVERNE ET CHANTIER NAVAL



Plateau DE RÉPUTATION "B"



Points de réputation

Votre réputation évolue lorsque vous réalisez certains actes. Ces faits peuvent se cumuler en une seule action.

Votre jeton de couleur est alors déplacé vers la gauche (perte) ou la droite (gain) :




- 1 **Attaquer un navire** : -1 auprès de la nation attaquée.
Vous ne serez pas doublement pénalisé si vous attaquez la même nation plusieurs fois dans un même tour, vous ne perdrez qu'un seul point de réputation.
 - 2 **Détruire un navire** : -1 auprès de la nation attaquée.
 - 3 **Attaquer un navire dans un port** : -2 auprès de la nation du port concerné.
 - 4 **Pour chaque 3 marchandises identiques vendues en contrebande** (sauf le bois) : -1 auprès de la nation produisant cette marchandise.
(1,2=0 / 3,4,5=-1 / 6,7,8=-2 ...)
 - 5 **Pour chaque 3 marchandises identiques vendues légalement** (sauf le bois) : +1 auprès de la nation acheteuse.
(1,2=0 / 3,4,5=+1 / 6,7,8=+2 ...)
- Le bois n'influence pas la réputation.**
L'huile est un joker. Elle représente la marchandise de votre choix.
- Exemple** : vendre 2 marchandises de coton et 1 marchandise d'huile est considéré comme une vente de 3 marchandises de coton.
- 6 **Détruire un navire d'une nation en guerre** : +1 en réputation auprès d'une des nations ennemies du navire coulé.


Exemple 1 : détruire un navire corsaire anglais donne 1 point de réputation auprès d'une nation au choix du joueur, sauf Angleterre et Pirate. Cela fait également perdre 1 point de réputation auprès des Pirates.


Exemple 2 : couler un navire anglais, qui est en guerre avec l'Espagne et la France, donne 1 point de réputation auprès de l'Espagne, la France ou les Pirates. Mais fait perdre 1 point auprès de l'Angleterre.


Avantages et inconvénients de la réputation


Depuis la colonne "0", les avantages ou les inconvénients se cumulent. Par exemple : si vous avez -2 de réputation sur une ligne, vous subissez les désavantages des colonnes "-2" et "-1" avec la nation correspondante. Si vous avez 3 de réputation sur une autre ligne, vous bénéficiez des avantages des colonnes "1", "2" et "3" avec la nation correspondante.


 **Mépris** : vous êtes considéré comme un ennemi de cette nation. Ses navires vous attaquent.


 **Méfiance** : les forteresses de cette nation vous attaquent lorsque vous entrez dans une case sous leur contrôle.


 **Traité de commerce** : vous ne pouvez plus commercer avec le marché légal de cette nation.


 **Persona non gratta** : vous ne pouvez plus vous amarrer aux ports de cette nation.

 **En guerre** : les PNJ et forteresses de cette nation ont un bonus de +1 à tous leurs jets de dés contre vous.


 Cela complique considérablement le jeu. Vous pouvez décider au début de la partie de ne pas appliquer cette règle.


 **Prestige** : gagnez 1 point de renommée.


 **Qui êtes-vous ?** : Ne gagnez pas de renommée.


 **Réputation bloquée** : une fois cette colonne atteinte, la réputation ne peut plus repartir en sens inverse.

Pour les Pirates, la réputation peut augmenter jusqu'à "11".

 **Niveau d'accès aux améliorations** : selon la valeur indiquée, le joueur a accès à plus d'options d'achat dans la taverne et le chantier naval de la nation correspondante.


 **Second** : vous pouvez recruter un second capitaine dans cette nation. Il faut aussi la renommée nécessaire. Voir "Capitaines" page 50.


 **Réapparition au port** : si votre navire est détruit, vous pouvez décider de réapparaître dans un port de cette nation. Il faut se décider avant de lancer le D20.


 **Respecté** : les Pirates ne vous considèrent plus comme un ennemi. Leurs navires ne vous attaquent plus.


Avantages des nations :

Si vous avez la réputation nécessaire, chaque nation peut vous offrir un avantage unique.

 **Hollande** : le tirant d'eau augmente toutes les 6 charges au lieu de 5.

 **Espagne** : gagnez une chaloupe. Après avoir été détruit, vous réapparaissez avec 1 dégât de moins.

 **Angleterre** : votre limite maximale d'officiers/spécialistes augmente de 2.

 **France** : les achats dans les chantiers navals coûtent 1000 doubloons de moins, avec un minimum de 1000.

Rejoindre une nation "11" :

Lorsqu'un joueur atteint la case "11" d'une nation, il la rejoint immédiatement. Il est considéré comme en faisant partie.

- Atteindre ce seuil est facultatif ; vous le décidez au moment où vous gagnez un point de réputation vous permettant d'atteindre cette case. Si vous refusez, le gain de réputation est ignoré.
- Si vous refusez d'atteindre "11", vous aurez toujours le choix de le faire lors de vos futurs gains de réputation.
- Vous ne pouvez rejoindre qu'un seul des quatre pays, mais vous pouvez toujours rejoindre la nation pirate en plus d'un pays (c'est le principe des corsaires).
- Rejoindre une nation vous fait immédiatement réduire votre réputation à "-4" avec les nations en guerre contre elle (page 6) à l'exception des pirates (votre réputation avec eux ne baisse pas).
- Attaquer un PJ appartenant à une nation vous fera perdre/gagner de la réputation comme si c'était un PNJ de cette nation.
- Si vous attaquez un navire d'une nation que vous avez rejoint, votre réputation auprès d'elle baisse immédiatement à "-4". Vous perdez également le point de renommée que vous aviez obtenu en les rejoignant.

Taverne-Chantier naval "A-B"

Améliorations - taverne et chantier naval

Les améliorations regroupent tous les éléments modifiant les caractéristiques ou les actions des navires. Il y a trois catégories :

Munitions : lors d'une attaque à distance, avant de lancer les dés, vous devez préciser le type de munitions à utiliser parmi celles possédées. Tous vos canons utiliseront ces munitions.

Améliorations de navire : tout ce qui augmente les caractéristiques du navire lui-même (canons, amélioration des voiles, chaloupes, cabines,...)

Améliorations d'équipage : ce sont des avantages donnés par votre équipage, ils apportent des bénéfices variés. L'icône à gauche représente la combinaison des deux suivants :

Officiers



Spécialistes



U

Unique : Certaines améliorations sont marquées d'un "U". On ne peut pas posséder plus d'un exemplaire de ces améliorations, ni les copier avec une compétence.



Dépenses à la taverne et au chantier naval

Pour pouvoir acheter des améliorations ou un navire, il faut être dans un port qui contient une taverne et/ou un chantier naval.

De plus, votre réputation auprès de la nation de ce port a un impact sur les améliorations disponibles.

Les options d'achat sans exigence de réputation peuvent s'acquérir dans n'importe quel port doté du bon bâtiment, peu importe votre réputation.



Exemple : Pour acheter un nouveau navire, vous devrez vous rendre dans un port doté d'un chantier naval et avoir au moins 2 de réputation auprès de cette nation.

Recruter des officiers - spécialistes :

Pendant votre tour, vous pouvez recruter autant d'officiers et de spécialistes que vous le souhaitez. Leurs emplacements ne seront réapprovisionnés qu'à la fin de votre tour.

À la fin de votre tour, déplacez les améliorations vers la gauche afin qu'elles occupent les emplacements vides.

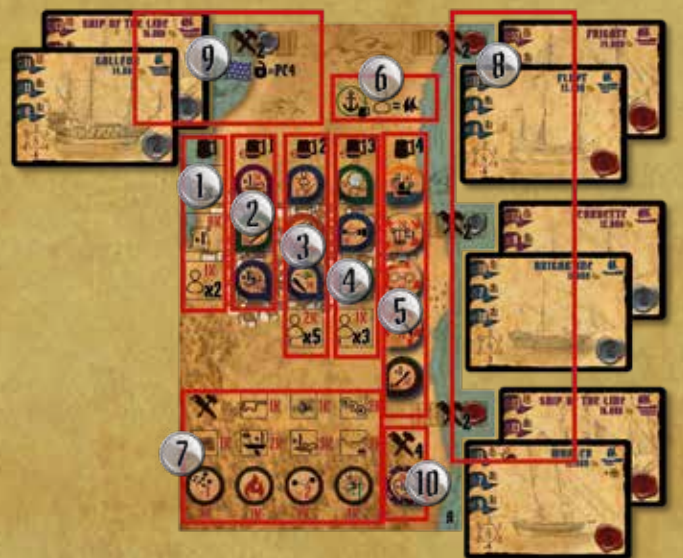
Enfin, tirez de nouvelles améliorations du sac et placez-les dans les emplacements vides. Il doit toujours y avoir 9 améliorations d'équipage disponibles.

Plateau DE RÉPUTATION "A"

TAVERNE ET CHANTIER NAVAL



TAVERNE ET CHANTIER NAVAL "A"



TAVERNE ET CHANTIER NAVAL "B"



Taverne

Dans les ports où apparaît l'icône de la taverne, il est possible de :

1 **Sans exigence de réputation**

- Obtenir un point de renommée pour 8000 doublons.
- Prendre une mission : piochez 3 missions et gardez-en 1 (Si la pioche est épuisée, remélangez la défausse).

Vous ne pouvez prendre de mission qu'une seule fois par tour.

Par ailleurs, si vous avez validé une étape de mission ou pioché une mission dans un port, vous ne pouvez pas en prendre une autre dans ce port tant que vous n'en êtes pas parti.

- Vous pouvez engager 2 membres d'équipage pour 1000 doublons dans n'importe quelle taverne.

2 **Avec une réputation de 1**

- Il faut au moins 1 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes amarré pour recruter un officier/spécialiste de cette ligne.

3 **Avec une réputation de 2**

- Il faut au moins 2 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes amarré pour recruter un officier/spécialiste de cette ligne.

- Engager 5 membres d'équipage pour 2000 doublons.

4 **Avec une réputation de 3**

- Il faut au moins 3 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes amarré pour recruter un officier/spécialiste de cette ligne.
- Engager 3 membres d'équipage pour 1000 doublons.

5 **Avec une réputation de 4**

- Il faut au moins 4 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes amarré pour recruter l'officier/spécialiste de cette nation.
- Recruter un second capitaine (nécessite 9 points de renommée).

6 **Enrôlement** : lorsque vous êtes dans un port avec une taverne et que vous remplissez les conditions suivantes :

- Vous avez moins de membres d'équipage que votre valeur initiale.
- Vous avez au moins 4 de réputation auprès de la nation du port (ou 3 pour les pirates).

Recrutez gratuitement des membres d'équipage jusqu'à atteindre l'effectif initial.

Exemple :

Vous avez 4 de réputation auprès de la France. Votre navire est de niveau 3 et il ne vous reste qu'1 seul membre d'équipage. En vous rendant dans un port Français, vous pourrez enrôler gratuitement 4 membres d'équipage afin d'atteindre votre valeur initiale : 5.

Chantier naval

Dans les ports où l'icône du chantier naval apparaît, vous pouvez :

7 **Sans exigence de réputation**

- Acheter des améliorations de navire.
- Acheter un type de munitions.
- Acheter ou vendre 2 bois à un prix fixe de 1000 doublons.
- Réparer jusqu'à 4 dégâts par bois utilisé.

Vous pouvez acheter autant de bois et réparer autant de dégâts que souhaité dans une même action.

8 **Avec une réputation de 2**

- Acheter un nouveau navire nécessite au moins 2 de réputation avec la nation. On ne peut pas acheter de navire depuis un port Pirate.

9 **Port français**

- Le côté supérieur gauche représente les navires français. Ils sont exclusifs à cette nation. Cela signifie qu'il faut obligatoirement se rendre dans un port français pour acquérir un de ces navires.

NOTE : les navires du port français deviennent accessible à toutes les nations s'il ne reste que ceux-là à l'achat.

10 **Avec une réputation de 4**

- Acheter l'amélioration d'officier spécifique à la France.

Taverne et chantier naval "B"

Sur la face B, le chantier naval a été modifié. Votre réputation détermine les achats disponibles.

- Chaque navire est assigné à une nation. Vous devrez acheter le navire désiré depuis un chantier naval de la nation correspondante.
- Acheter un nouveau navire nécessite d'avoir au moins 2 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes amarré (ou 3 de réputation pour un navire de niveau 3).
- Vous pouvez acheter un navire d'une nation différente de celle du port où vous êtes amarré en payant 1000 doublons supplémentaires (la réputation requise reste celle du port où vous êtes amarré). Les navires français ne peuvent être achetés de cette manière.

Exemple : vous êtes amarré à un port espagnol et vous avez 2 de réputation auprès d'eux. Vous voulez acheter un navire, mais le "Brigantine" disponible dans ce port ne vous plaît pas. Ainsi, vous pouvez acheter le "Fluyt" du port hollandais pour 14000 doublons au lieu de 13000 ou le "Whaler" anglais pour 13000 au lieu de 12000. Vous ne pouvez pas acheter le "Galleon" français de cette manière.

- En outre, vous obtenez une réduction de 1000 doublons pour chaque point de réputation au-delà de la valeur requise.


Exemple : vous avez une réputation de 4 auprès de l'Espagne et un navire de niveau 1. Vous pouvez acheter le "Brigantine", navire de niveau 2, pour 9000 doublons au lieu de 11000.




Améliorations de navire (chantier naval) Munitions


Dans un Chantier naval, sans exigence de réputation, on peut acheter :


Sur la face "B" du plateau Taverne-Chantier Naval, l'accès à certaines améliorations dépend de votre niveau de réputation.

 **Bois** : il s'achète et se vend toujours à une valeur fixe de 1000 doublons par paire.

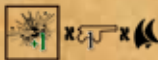
On peut acheter du bois et réparer son navire dans la même action.

 **Canon** : augmente le nombre de dés lancés lors d'un tir. Le canon doit être placé sur un sabord pour être effectif.

 **Voiles améliorées** : augmente de 1 la vitesse de mouvement pour chaque amélioration achetée.

 **Amélioration de canon** : donne un bonus équivalent au niveau de votre navire à 1 de vos canons pour chaque amélioration achetée.

Utilisez des dés de couleur différente pour différencier les canons améliorés de ceux qui ne le sont pas.





Exemple 1 : Vous avez un navire de niveau 1 avec 5 canons et 3 améliorations de canon :

Utilisez des dés noirs pour 2 de vos canons et des dés rouges pour les 3 autres. Appliquez un bonus de +1 aux dés rouges.

Exemple 2 : Vous avez un navire de niveau 3 avec seulement 2 canons et 3 améliorations de canon :

Vous lancerez 2 dés et appliquerez un bonus de +3 pour chaque dé (la 3ème amélioration est ignorée).


 **Canons longs** : réduit votre pénalité de tir à distance de 1 pour chaque amélioration achetée. Pour tirer ou prendre en tenaille, on considère qu'un navire est adjacent s'il peut tirer sans pénalité de distance sur la cible.

 **Chaloupes** : lorsque le navire d'un joueur est détruit, il réapparaît avec 1 membre d'équipage supplémentaire pour chaque chaloupe qu'il possède.

En outre, un joueur peut interagir avec un port s'il est adjacent à l'amarrage. Au prix d'une action, le joueur peut effectuer autant d'interactions au port qu'il a de chaloupes, mais pas de réparations.

Enfin, un joueur qui est persona non gratta (-3 de réputation) peut interagir avec un port de cette même manière. Il peut ainsi effectuer des interactions n'ayant pas d'exigence de réputation.

Les chaloupes ne comptent pas pour le poids du navire.


 **Cabine** : augmente la limite de membres d'équipage de 2 et la limite d'officiers/spécialistes de 1.


Munitions


Munitions normales :


Ce type de munitions est utilisé par défaut pour tous les navires. Comme pour toutes les munitions, lancez 1D12 pour chacun de vos canons placés sur un sabord. Les dégâts subis sont des dégâts dus à l'eau.

Munitions spéciales :

 **Munitions incendiaires** : ces munitions infligent des dégâts dus au feu.

 **Munitions explosives** : appliquez +1 à vos dés. Ces munitions infligent des dégâts dus à l'eau.

 **Mitraille** : la défense de la cible augmente de 1. Ces munitions infligent des blessures (tue des membres d'équipage).

 **Chaînes** : la défense de la cible augmente de 2 points. Si le jet dépasse la défense du navire, celui-ci perd 1 point de mouvement. Un navire ne peut pas perdre plus de 5 points de mouvement de cette manière.

Pour réparer ces dégâts, il faut dépenser 1 bois pour 1 dégât (ou 2 dégâts depuis un chantier naval).

Pour indiquer cette perte de mouvement, placez un dégât sur l'amélioration de voile du plateau du joueur, ou à gauche de la carte du navire PNJ.


**Ce marqueur ne compte ni pour le poids ni pour les dégâts totaux du navire.*


Les améliorations de navire et les munitions peuvent se revendre au chantier naval pour le même prix.


Améliorations d'équipage (taverne)


Officiers

Recrutés dans les tavernes, ils apportent une amélioration à votre navire.

 **Charpentier (x3)** : lorsque vous subissez des dégâts, subissez-en 1 de moins pour chaque charpentier.


 **Canonier (x6)** : lors d'un tir, vous pouvez relancer 1 de vos dés.


 **Canonier expert (x1)** : lors d'un tir, vous pouvez relancer 2 de vos dés.


 **Artilleur de deuxième classe (x3) Unique** : lors d'un tir, vous pouvez relancer 2 de vos dés.

 **Timonier (x2) Unique** : +1 au mouvement.

 **Timonier expert (x1)** : +1 au mouvement.

 **Instructeur (x2) Unique** : permet de tirer et aborder au cours d'une même action.


 **Grappin (x2) Unique** : s'utilise pendant un abordage, le navire ciblé ne peut pas se déplacer lors de son prochain tour, sauf si l'utilisateur ne lui est plus adjacent. Cette amélioration ne peut pas être utilisée deux tours consécutifs.

 **Surchargé (x2) Unique** : lors d'un tir, vous pouvez choisir de lancer 2 dés par canon au lieu de 1.

Si vous le faites, pour chaque résultat 1-2 obtenu :


- Perdez 1 canon.
- Subissez 1-2 dégâts dus au feu.


Nation française :


 **Coque renforcée (x2) Unique** : La défense du navire augmente de 1. Cette amélioration compte comme 5 charges pour le poids du navire.


Spécialistes


Ils se recrutent aussi à la taverne. Ils apportent une amélioration à votre navire ou à votre équipage.


 **Coque renforcée** : la défense du navire augmente de 1. Cette amélioration compte comme 5 charges pour le poids du navire.


 **Informateur (x3)** : lorsque vous prenez une mission, piochez-en 1 de plus. En outre, votre limite de missions en main augmente de 1. Voir "Missions" page 42.


 **Pistolet (x3)** : au corps à corps, lancez un dé supplémentaire.

 **Sabres (x3) Unique** : au corps à corps, appliquez +1 à vos dés.

 **Épées (x6)** : au corps à corps, vous pouvez relancer 1 de vos dés.


 **Docteur (x3)** : lorsque vous perdez des membres d'équipage, perdez-en 1 de moins pour chaque docteur.


 **Cimetière (x1)** : au corps à corps, vous pouvez relancer 2 de vos dés.


 **Grenades (x3)** : avant un corps à corps, lancez 2D12 :


- 1 ou 2 : subissez 1 blessure.
- 9, 10, 11 ou 12 : infligez 1 blessure.


Nations :

 **Hollande, Marchand (x2) Unique** : +1 point de renommée pour chaque 3 marchandises identiques vendues (au lieu de 4).

 **Espagne, Armure (x6)** : la défense de l'équipage augmente de 1 lors des corps à corps (= -1 aux dés adverses).

 **Angleterre, Lieutenant (x2) Unique** : copie la capacité d'un autre de vos spécialistes au moment de son utilisation (copie un seul spécialiste à la fois, mais peut en copier plusieurs dans un même tour).

 **Angleterre, Tireur d'élite (x2)** : avant un corps à corps, attaquez avec 1 dé (appliquez vos éventuels bonus de CC).

 **Pirates, Mercenaire (x2) Unique** : lors d'un corps à corps, appliquez +1 à vos dés.

Le marché

C'est ici que s'achètent et se vendent les marchandises obtenues au cours de vos aventures. En agissant au bon moment, il est possible de faire de grands bénéfices.

Marchandises :

Ces marchandises sont limitées par leur quantité. S'il n'y en a plus suffisamment, les effets qui en ajoutent sont simplement ignorés.

Il y a deux catégories de marchandises :

Marchandises principales :

Il y a quatre marchandises principales, chacune associée à une nation :



Thé (Hollande)



Argent (Espagne)



Coton (Angleterre)



Sucre (France)



Marchandises secondaires :

Il existe deux marchandises secondaires.



L'huile : c'est un joker. Il compte comme n'importe quelle marchandise.

Le joueur choisit quelle marchandise elle représente au moment de la vendre.



Le bois : cette ressource se commerce dans les chantiers navals. En revendre ne rapporte pas de point de renommée ni de point de réputation.

Interagir avec le marché



Pour interagir avec le marché, il faut être amarré à un port le permettant. Il en existe deux types :



Port d'achat. On peut y acheter des marchandises légales et de contrebande.



Port de vente. On peut y vendre des marchandises légales et de contrebande.

Plateau du marché

Tuiles de marché face "A".



- 1 Drapeau de la nation du port.
- 2 Marchandise principale de la nation.
- 3 Emplacements pour les marchandises légales (en rose). Le dernier tronçon de marchandises tient sur deux lignes.
- 4 Prix par colonne (légal et contrebande) :
 Prix de vente
 Prix d'achat
- 5 Emplacements pour les marchandises de contrebande (en marron).

Tuiles de marché face "B"



La face "B" du marché fonctionne de la même manière que la face "A". La différence est que le prix de vente n'est pas le même pour les ventes légales que pour les ventes de contrebande.

- 1 Prix de vente légal.
- 2 Prix de vente de contrebande.





Acheter (légal et contrebande)

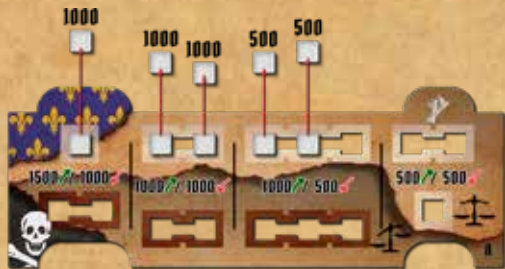
Achat légal



- L'achat se fait sur le marché de la nation où vous vous trouvez.
- Les achats légaux se font toujours de droite à gauche.
- Vous payez selon le prix indiqué dans le tronçon où se trouve la marchandise.

Exemple 1, légal :

Vous êtes dans un port français. Vous achetez 5 marchandises de sucre légalement.



Dans cet exemple, vous achetez 2 unités de sucre du troisième tronçon pour 500 doubloons chacune, 2 autres du deuxième tronçon pour 1000 doubloons chacune et 1 unité de sucre du premier tronçon également pour 1000 doubloons. Cela fait au total 4000 doubloons à payer pour acheter ces 5 marchandises.

Achat de contrebande



- L'achat de contrebande se fait en acquérant les marchandises de la rangée de contrebande au-dessus de la nation où vous commercez.
- Les achats de contrebande se font toujours de droite à gauche.
- Vous payez selon le prix indiqué dans le tronçon où se trouve la marchandise.

Exemple 2, contrebande :

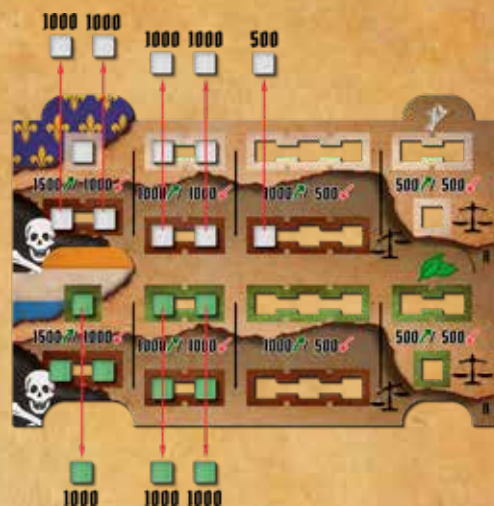
Dans cet exemple, le joueur doit être dans un port français s'il souhaite acheter du coton en contrebande.



Vous achetez 2 marchandises de coton du deuxième tronçon pour 1000 doubloons chacun et 2 autres du premier tronçon pour 1000 doubloons chacun, ce qui fait un total de 4000 doubloons pour acheter ces 4 marchandises.

Exemple 3 légal et contrebande :

Vous êtes dans un port hollandais. Dans ce port, il est possible d'acheter jusqu'à 3 marchandises de thé légalement et/ou jusqu'à 5 marchandises de sucre en contrebande.



Vous décidez d'acheter avec la même action, les 3 marchandises légales de thé ainsi que les 5 marchandises de sucre de contrebande.

Pour le thé, vous devrez payer 3000 doubloons, tandis que pour le sucre vous paierez 5000* doubloons, soit un total de 8000 doubloons pour l'achat des marchandises.

*Le prix réel est de 4500 doubloons, mais comme il n'existe pas de monnaie de 500, on arrondit en défaveur du joueur. Dans ce cas : 5000 doubloons.

Important :

On considère que la tuile de marché placée tout en haut du tableau est connectée à celle placée tout en bas, comme si c'était une boucle.



Dans l'exemple ci-dessus, voici les ressources commercées par les nations (le marché légal ne change jamais) :

Marché légal

- Angleterre : coton.
- France : sucre.
- Hollande : thé.
- Espagne : argent.



Contrebande

- Angleterre : argent.
- France : coton.
- Hollande : sucre.
- Espagne : thé.





Vente (légal et contrebande)

Vente légale

- La vente se fait sur le marché de la nation où vous vous trouvez.
- La valeur de la vente est déterminée par le premier emplacement libre à partir de la gauche dans la rangée des marchandises légales.
- Toutes les marchandises sont vendues au même prix.

Exemple 1, légal :

Vous êtes dans un port de vente anglais et souhaitez y vendre 5 marchandises de coton.



Le premier emplacement libre de la rangée légale se trouve dans le troisième tronçon. Le prix de vente de chaque marchandise vendue est donc de 1000 doublons. Vous gagnez au total 5000 doublons pour avoir vendu 5 marchandises de coton. Par ailleurs, cette vente vous fait gagner 1 point de renommée, ainsi qu'1 point de réputation auprès de l'Angleterre.

Vente dans un port pirate

Depuis un port pirate, vous pouvez vendre n'importe quelle marchandise en contrebande.

Exemple 3, contrebande pirate :

Vous êtes dans un port pirate et souhaitez vendre en contrebande 3 marchandises de coton et 2 marchandises de sucre.



Le premier emplacement libre dans la contrebande de coton se trouve dans le troisième tronçon. Chaque marchandise vaut donc 1000 doublons, ce qui fait un total de 3000 doublons pour la vente du coton. De plus, cette vente vous fait gagner 1 point de réputation auprès des pirates, mais vous en perdez également 1 auprès de l'Angleterre.

Le premier espace vide dans la contrebande de sucre se trouve dans le deuxième tronçon, chaque marchandise vaut donc 1000 doublons, ce qui fait un total de 2000 doublons pour la vente du sucre. Malheureusement, cette vente vous fait perdre 1 point de réputation auprès de la France.

Vente de contrebande

- La vente de contrebande se réalise dans la rangée de contrebande de la nation située au-dessus de celle où vous commercez.
- La valeur de vente est déterminée par le premier emplacement libre dans la rangée de contrebande.
- Toutes les marchandises se vendent à la même valeur.

Exemple 2, contrebande :

Vous êtes dans un port de vente français et souhaitez y vendre 3 marchandises de coton en contrebande.



La rangée de contrebande du coton est complète. La valeur de vente est donc la plus basse de ce marché : 1000 doublons. La vente apporte donc au joueur 3000 doublons au total. De plus, vous gagnez 1 point de réputation auprès de la France, mais en perdez également 1 auprès de l'Angleterre.



Où vont les marchandises vendues ?

Les marchandises vendues retournent dans la réserve. De plus :

Lors d'une vente légale, réapprovisionnez le marché légal de la nation située en dessous avec un nombre de marchandises égal à la moitié de celles vendues.

Lors d'une vente de contrebande, réapprovisionnez le marché de contrebande de la nation située en dessous avec un nombre de marchandises égal à la moitié de celles vendues.

- S'il n'y a pas assez d'emplacements disponibles, ils ne sont tout simplement pas réapprovisionnés.
- S'il n'y a pas assez de marchandises en réserve, placez ce que vous pouvez et ignorez le reste.



Exemple, placement des marchandises vendues :

Vous vendez 4 marchandises de sucre en contrebande depuis un port de vente hollandais :

- *Divisez le nombre de marchandises vendues par 2. Comme la vente a été réalisée dans la rangée de contrebande de sucre (associée à la Hollande dans cet exemple), réapprovisionnez avec 2 marchandises de thé le marché de contrebande de thé (associé à l'Espagne).*

Vous vendez légalement 5 marchandises de thé depuis un port de vente hollandais :

- *Divisez le nombre de marchandises vendues par 2. Comme la vente a été réalisée dans la rangée légale hollandaise, réapprovisionnez avec 2 marchandises d'argent le marché légal espagnol.*



Fin de partie

La partie prend fin quand un joueur atteint la valeur de renommée convenue en début de partie. Ce joueur devient le plus célèbre capitaine de l'Histoire et remporte la victoire.

Plateau de renommée "A" et "B"

1 Cartes de trésor

Zone contenant les cartes relatives au trésor. Les joueurs y placent un de leurs jetons pour signifier leur accès aux indices.
Voir "Le trésor" page 48.

2 Piste de renommée

Gère l'évolution de la renommée obtenue par les PJ au cours de la partie.

3 Emplacements des cartes évènements

La pioche est en haut, la défausse en dessous.
Voir "Évènements" page 46.

4 Zone de l'indicateur de temps

Permet de gérer et suivre les étapes de jour et de nuit.
Voir "2. Avancée du jeton de temps" page 11.

5 Emplacements des cartes missions

La pioche est en haut, la défausse en dessous.
Voir "Missions" page 42.

6 Emplacements des cartes PNJ

Voir "Rôle des PNJ" page 24.



Iconographie

Retrait des navires de niveau 1 : lorsqu'un PJ atteint ce score, le jeu progresse à l'ère suivante. Retirez les navires de niveau 1 restants de la pioche. Désormais, des PNJ de niveau 2 entreront en jeu.

Retrait des navires de niveau 2 : lorsque un PJ atteint ce score, le jeu progresse à l'ère suivante. Retirez les navires de niveau 2 restants de la pioche. Désormais, des PNJ de niveaux 3 et 4 entreront en jeu.

Note : si la pioche de navires PNJ est épuisée, mélangez tous les navires de niveau 3 et 4 défaussés pour former une nouvelle pioche.

Taverne : la première fois qu'un PJ atteint une case avec ce symbole, les améliorations des officiers et spécialistes sont renouvelées. Chaque icône ne s'active qu'une fois par partie.

- Remettez les améliorations du 1er rang dans leur pioche.
- Décalez les améliorations des rangs 2 et 3 vers la gauche.
- Tirez de nouvelles améliorations pour remplir le 3ème rang.

Capitaines : si vous utilisez les capitaines, ce score (9 points) est l'une des conditions requises pour recruter votre second capitaine.
Voir "Second capitaine" page 50.



Missions

Carte de mission :



- 1 Public ou secrète :** indique si la mission est visible par tous les joueurs ou uniquement par son propriétaire.
- 2 Type de mission* :** il en existe 4 types :
Transport, Sauvetage, Combat et Personnel.
- 3 Objectif de la mission (Partie médiane) :** l'objectif de la mission et ses étapes. Certaines missions ont plusieurs options possibles, représentées dans des parchemins séparés.
- 4 Marqueur de mission :** Certaines missions utilisent un marqueur du joueur pour indiquer à quelle étape elle en est.
- 5 Récompense (Partie inférieure) :** La récompense de la mission. Certaines récompenses se gagnent immédiatement, d'autres demandent de se rendre dans un lieu. Certaines missions ont plusieurs récompenses possibles, représentées dans des parchemins séparés.
- 6 Numéro de carte de mission.**

*Le type de mission est indiqué en anglais dans toutes les langues.

Acquisition de nouvelles missions :

Les missions peuvent être obtenues dans n'importe quelle taverne, à condition que vous n'avez pas validé d'étape de mission ni pioché une mission dans ce port depuis votre arrivée. Dans ce cas, vous ne pourrez pas en prendre une autre dans ce port tant que vous n'en êtes pas parti.

- Lorsque vous prenez une mission depuis la taverne, piochez 3 cartes, choisissez-en une à garder et défaussez les autres.
- Chaque joueur peut avoir au maximum 3 missions en cours simultanément (cela n'inclut pas les missions accomplies).
- Un joueur peut acquérir de nouvelles missions même si il a atteint son maximum. Il devra alors en défausser pour revenir à sa limite.

Certaines missions peuvent s'avérer irréalisables en raison des circonstances de la partie, que ce soit parce que l'objectif n'est pas en jeu, parce que la partie se joue sans abordage, etc.

Si vous piochez une mission de ce genre, pas de chance ! La taverne ne vous proposera pas d'autres missions en échange.

Missions publiques ou secrètes

Les missions obtenues peuvent être publiques ou secrètes :

- Les missions publiques sont placées à côté du plateau joueur, visibles de tous.
- Les missions secrètes vont dans votre main.
- Il est possible qu'une étape de mission requière de rendre la mission publique (exemples 1 et 2 de la page suivante).

Début d'une mission :

- Certaines missions commencent à un endroit spécifique en dépensant une action.
- Si la mission choisie commence dans le même port où elle a été obtenue, validez automatiquement la première étape.
- En une seule action, vous pouvez valider des étapes de toutes vos missions partageant la même destination.

Accomplir une mission :

- Chaque joueur conserve ses missions complétées. Elles ne peuvent pas être volées ou perdues de quelque manière que ce soit. Ce sont des exploits déjà réalisés.
- Chaque mission complétée rapporte 1 point de renommée, en plus de la récompense indiquée sur la carte.
- Un joueur peut défausser 4 missions accomplies du même type en échange d'1 point de renommée.



Exemples de missions

Exemple 1 : Mission de Transport (Secrète).



Le joueur doit se rendre au port de la case 18 (indigène) pour révéler cette mission et obtenir 3 marchandises d'argent.

Pour achever la mission, vous avez deux options :



Option 1 : vendez au moins 3 marchandises d'argent au marché légal espagnol (tuile 7). Vous gagnerez 1 point de renommée ainsi que les effets de la vente (or, renommée, réputation).

Option 2 : vendez au moins 3 marchandises d'argent au marché de contrebande pirate (tuile 15). Vous gagnerez 1 point de renommée ainsi que les effets de la vente (or, renommée, perte et gain de réputation).

Exemple 2 : Mission de Sauvetage (Secrète).



La première étape de cette mission a deux options possibles :

Option 1 : soyez adjacent à un PJ avec une mission en cours ou un PNJ ayant un symbole  ou  :

Lancez 1D12 (+1 au résultat si c'est la nuit) et vérifiez le résultat :

- 1-6 : défaussez cette mission et perdez 1 point de réputation auprès de la nation du navire ciblé.
- 7-12 : mission accomplie ! Rendez cette mission publique.



Option 2 : capturez, via un abordage, un PJ avec une mission en cours ou un PNJ ayant l'un de ces symboles, puis rendez cette mission publique.

Une fois l'une des options validée, rendez-vous dans un port d'une nation différente du navire ciblé (utilisez un jeton drapeau approprié pour vous en souvenir). (Si c'est un PJ sans allégeance, rendez-vous dans n'importe quel port).

Une fois la mission achevée, gagnez 1 point de renommée, ainsi que les récompenses de la carte : +1 de réputation auprès de la nation du port où vous êtes et 4000 doubloons.

Exemple 3 : Mission de Combat (Secrète).



Détruisez un PJ avec une mission en cours ou un PNJ ayant un symbole  ou .

La mission s'achève immédiatement. Recevez 1 point de renommée ainsi que la récompense de la carte : 1000 doubloons.

Exemple 4 : Mission de Transport (Publique).



Le joueur doit se rendre au port indigène le plus éloigné de lui au moment où cette mission est révélée (placez un de vos jetons sur le cercle correspondant pour vous en souvenir). Une fois arrivé dans ce port, l'étape est accomplie.

Pour achever la mission, rendez vous dans le port d'une nation de votre choix. Vous recevrez 1 point de renommée, 1 point de réputation auprès de la nation du port et 3000 doubloons.

Exemple 5 : Mission Personnelle (Publique).



Vous devez détruire 3 navires appartenant chacun à une nation différente.

Pour vous rappeler que vous avez détruit un navire, placez un marqueur sur le drapeau de la nation du navire détruit.

Une fois les 3 navires détruits, gagnez immédiatement 1 point de renommée pour avoir accompli la mission, plus la récompense : 2 points de renommée supplémentaires.

Missions



Personal



Faire un raid, perturber la mission d'un joueur, effectuer des missions inhabituelles et bien plus encore. Tel est le but de ces missions. Osez-vous les faire ?

Iconographie



Représente n'importe quelle nation, au choix du PJ.



Nation correspondant aux exigences / à l'objectif.



Nation différente de X.



Différent, autre que.



Prendre depuis la taverne un officier/spécialiste parmi ceux disponibles. L'accès aux améliorations dépend de la réputation du joueur auprès de la nation de la taverne.



Prendre un officier/spécialiste à la taverne pour un coût maximal de 3000 doubloons.



Prendre une amélioration de navire dans le chantier naval pour un coût maximal de 3000 doubloons.



Récompense en doubloons.



Perdre/gagner en réputation auprès d'une nation.



Mission publique : est visible de tous les joueurs.



Mission secrète : n'est visible que de son propriétaire.

RAPPEL

Chaque mission complétée vous rapporte 1 point de renommée, en plus de la récompense indiquée sur la carte.

Défausser 4 missions complétées du même type vous fait gagner 1 point de renommée.

- 1 : placez-vous adjacent à un PJ/PNJ ayant un indice sur le trésor et tentez le jet de dé.

"Les rumeurs affirment que ce navire possède une carte au trésor. Elle sera mienne !"

- 2 : Placez un jeton sur le jour/la nuit, en fonction du moment où vous avez pioché la mission. Lorsque vous arrivez à la dernière étape de cette carte, gagnez 2 points de renommée et 4000 doubloons. Si un joueur détruit votre navire, il reprend la mission là où elle en était.

"Si je parviens à survivre quelques jours, j'en tirerai de grands bénéfices !"

- 3 : détruisez un navire ayant une mission de transport.

"Je ne laisserai pas ce misérable atteindre son objectif !"

- 4 : capturez un navire, mais ne prenez pas ses récompenses.

"Pas besoin de marchandises ni d'or, je cherche seulement la gloire !"

- 5 : capturez un navire.

"Je vais prendre ce navire ainsi que sa cargaison !"

- 6 : brûlez deux navires. Après avoir détruit le premier navire, la mission devient publique.

"Je veux tester cette nouvelle munition. Ça va être explosif !"

- 7 : détruisez un navire ayant une mission de combat.

"On dirait que ce capitaine cherche la bagarre. Il va être servi !"

- 8 : détruisez un navire ayant une mission de sauvetage.

"Il veut libérer le prisonnier que j'ai livré ? Pas tant que je serais là !"

- 9 : détruisez un navire par effondrement.

"Que se passera-t-il si j'utilise différentes munitions dans un combat ? Allons le découvrir !"

- 10 : placez-vous adjacent à un navire ayant une mission de sauvetage en cours. Tentez un jet de dé pour voler cette mission.

"Je vais faire une petite incursion sur ce navire. On dit qu'il transporte un passager convoité !"

- 11 : visitez les lieux suivants dans l'ordre. Chaque lieu coûte un point de déplacement.

"Ce vaste océan regorge d'endroits reculés à visiter !"

- 12 : détruisez 3 navires de différentes nations.

"Pourquoi se faire un ennemi d'une nation quand on peut s'en faire trois ?"

- 13 : placez 1 marchandise d'huile sur chaque emplacement de cette carte. Pour en ramasser une, dépensez 1 point de mouvement sur la case indiquée pour chaque emplacement.

"Quelle grande opportunité nous offre la mer pour remplir nos barils d'huile précieuse !"

- 14 : accumulez 20 000 doubloons sans les dépenser.

"Je ne suis pas avare. Personne n'a dit qu'il était facile de garder ses richesses bien à l'abri !"

Combat



Si vous êtes fait pour le combat, n'hésitez pas ! Devenez un navire redouté et armez-vous jusqu'aux dents. Il s'agit de détruire un navire en respectant les exigences des cartes.

- **1, 2, 3** : détruisez un navire avec une mission en cours (PJ) ou l'un de ces symboles (PNJ).

"Empêchez ce navire d'atteindre sa destination, sinon je crains que les bons moments que nous vivons ne prennent fin !"

- **4** : détruisez un PJ ayant une mission de combat en cours parmi les numéros 20, 21, 22 ou 23.

"Un chasseur de primes qui devient la proie ? Ici, on ne chasse pas les nôtres !"

- **5, 6, 7, 8** : détruisez le PJ indiqué par le nombre de flèches.

"On ne peut faire confiance à personne, surtout pas à ceux qui prétendent être vos amis !"

- **9** : détruisez le PJ qui est en tête, en cas d'égalité, choisissez l'un d'entre eux au hasard.

"Ne te crois pas supérieur. Je te détruirai !"

- **10, 11** : détruisez un navire défensif, puis rendez vous dans une nation différente de celle du navire détruit.

"Voyez-vous ce navire là-bas ? Ils ne pourront rien faire sans leur grand navire défensif !"

- **12, 13, 14** : détruisez un navire défensif.

"Il n'est plus sûr de naviguer dans ces eaux. Ces navires me tapent sur les nerfs ! J'en coulerai un pour qu'ils sachent qui je suis !"

- **15, 16** : détruisez un navire marchand.

"J'ai découvert l'itinéraire d'un marchand chargé à ras-bord ! Allons-y !"

- **17** : détruisez un navire pirate.

"Savez-vous à quoi je pense ces derniers temps ? Qu'il y a trop de pirates dans ces eaux !"

- **18, 19** : détruisez un navire agressif.

"Continuons-nous de nettoyer les pirates ou cherchons-nous quelque chose de plus lucratif ?"

- **20, 21, 22, 23** : détruisez un PJ avec une prime (voir "Carte de récompense" page 49) ou un PNJ avec le symbole correspondant.

"Capitaine, voilà le navire que nous cherchions ! Si nous nous approchons en silence avant qu'il ne s'en rende compte, il sera réduit en miettes !"

Rescue



Parfois, nous pouvons intervenir dans le destin de quelqu'un... Quelles seront les conséquences de nos décisions ?

- **1, 2, 3** : lancez 1D20 et placez un compteur de temps avec un marqueur de votre couleur sur la tuile correspondante : c'est votre objectif. Vous seul pouvez le récupérer. Une fois l'objectif récupéré, rendez-vous au port de votre choix.

"On m'informe qu'il y a eu un naufrage il y a quelques jours. Partons à la recherche des survivants !"

- **4, 5, 6** : placez-vous adjacent à un navire ayant une mission active ou le symbole correspondant. Tentez le jet de dé ou capturez ce navire. Puis rendez vous dans un port d'une autre nation que celle du navire.

"Il y a un passager clandestin coincé dans ce navire. On va tenter de le secourir sans éveiller les soupçons. À moins qu'on ne passe à l'abordage ?"

- **7, 8, 9, 10** : placez-vous adjacent à la forteresse indiquée. Lancez 1D12 et appliquez le résultat. Ensuite, rendez-vous dans un port d'une autre nation que celle de la forteresse.

"Cette maudite cachette nous complique de plus en plus les choses. Maintenant dans une forteresse !"

- **11 - 21** : Allez au port indiqué. Lancez 1D12 et appliquez le résultat. Puis rendez-vous dans un port de la nation de votre choix (il peut y avoir une restriction).

"Un traître essaie de s'échapper... Doit-on l'aider ou le livrer ?"

Transport



Qui a dit que le commerce ne peut pas apporter gloire et richesse ? Je vais leur prouver le contraire !

- **1 - 8** : Allez au port indiqué puis révélez cette mission. À quel port vous rendez-vous ensuite ?

"Capitaine ! Le passager que nous venons de récupérer est recherché dans une autre nation ! Où allons-nous ?"

- **9 - 22** : Rendez-vous au port indiqué et prenez les marchandises indiquées. Qui vous paiera le plus ?

"Il y a toujours de la place pour remplir la cale et en tirer profit !"

- **23, 24, 25** : Placez un de vos jetons sur le port indigène le plus éloigné de vous et figurant sur la mission. Rendez-vous à ce port pour le récupérer, puis rendez-vous au port de la nation de votre choix.

"Partons explorer. Peut-être trouverons-nous fortune dans des terres lointaines !"



Évènements

Ce sont des effets qui modifient la partie pendant une durée déterminée.

Carte d'évènement



- 1 **Effet immédiat** : une icône ici indique un effet à résoudre.
- 2 **Illustration**.
- 3 **Effets de la carte** : effet qui influence le jeu.
- 4 **Numéro de la carte d'évènement**.

Iconographie



Changement de vent : tirez une nouvelle carte de vent pour remplacer l'actuelle. Mélangez à nouveau les cartes quand la pioche est épuisée.



Tirer une carte supplémentaire : Une fois la carte actuelle résolue, tirez-en une de plus.

Évènements temporaires :

Ce sont les évènements les plus courants. Ils ont un effet immédiat ou durent jusqu'à la prochaine étape de jour. Si la carte ne comporte pas de parchemin, il ne se passe rien.

Évènements conditionnels :



L'évènement reste en jeu jusqu'à ce qu'une condition soit atteinte.

Dans le cas du Kraken : jusqu'à ce qu'il détruise un navire.

Évènements permanents : ∞

Les évènements avec le symbole infini restent en jeu et modifient certaines règles jusqu'à la fin de la partie.

Tous les évènements :

Évènements divers :

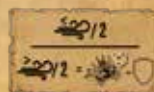
1-4 Calme : Aucun effet.



5- **Disparu** : Le navire PNJ du plus faible niveau est détruit. En cas d'égalité, le PNJ avec le numéro de carte le plus bas est détruit.



6- **Tempête 1** : Les navires peuvent se déplacer en toute sécurité jusqu'à la moitié de leur action de mouvement. Pour chaque case supplémentaire parcourue, le navire subit 1 dégât.



7- **Tempête 2** : Les navires peuvent se déplacer en toute sécurité jusqu'à la moitié de leur action de mouvement. Pour chaque case supplémentaire parcourue, le navire subit "1D20 - défense du navire" dégâts.



8- **Brouillard** : Placez la tuile de brouillard sur la tuile de carte 21, en alignant le symbole "Nord" avec le numéro de la tuile.

À la fin de chaque tour, la brume se déplace dans le sens du vent (vers +2). La tuile reste en jeu jusqu'à ce qu'elle quitte complètement la carte par l'un des bords.

La brume bloque la ligne de vue. De plus, tout navire ou forteresse dans la brume ne peut attaquer ni être attaqué. Ces éléments sont considérés comme n'étant pas en jeu tant qu'ils sont sous l'effet du brouillard.



9- **Baleinier Coulé 1** : au début du tour du 1er joueur, lancez 1D20 et placez deux marchandises d'huile sur la case correspondante.

Si vous jouez avec la règle de flottaison, placez-les sur un compteur de temps.



10- **Baleinier Coulé 2** : au début du tour du 2ème joueur*, lancez 1D20 et placez deux marchandises d'huile sur la case correspondante.

Si vous jouez avec la règle de flottaison, placez-les sur un compteur de temps.



11- **Navire Coulé 3** : au début du tour du 3ème joueur*, lancez 1D20 et placez un jeton barils sur la case correspondante.



12- **Navire Coulé 4** : au début du tour du 4ème joueur*, lancez 1D20 et placez un jeton barils sur la case correspondante.

*S'il y a moins de joueurs, continuez à compter en repartant du 1er joueur.



13- Peste 1 : Lancez 1D12, la nation correspondante perd la moitié des marchandises de ses marchés (légal et contrebande).



14- Peste 2 : La ou les nations ayant le plus de marchandises en perdent la moitié (marché légal et contrebande).



15- Peste 3 : Tous les marchés perdent 2 marchandises (2 légales et 2 de contrebande).



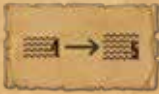
16- Abondance : La ou les nations ayant le moins de marchandises en gagnent 1D12 (remplissez comme lors de la mise en place en début de partie).



20- Assaut 5 : La forteresse de la tuile 5 change d'allégeance. Lancez 1D12 pour déterminer la nouvelle nation.

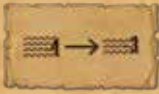


21- Assaut 6 : La forteresse de la tuile 6 change d'allégeance. Lancez 1D12 pour déterminer la nouvelle nation.



22- Marée haute : tous les bancs de sable diminuent d'un niveau*.

(-1 passe à -2 / -2 à -3 / -3 à -4 / -5 à -6)



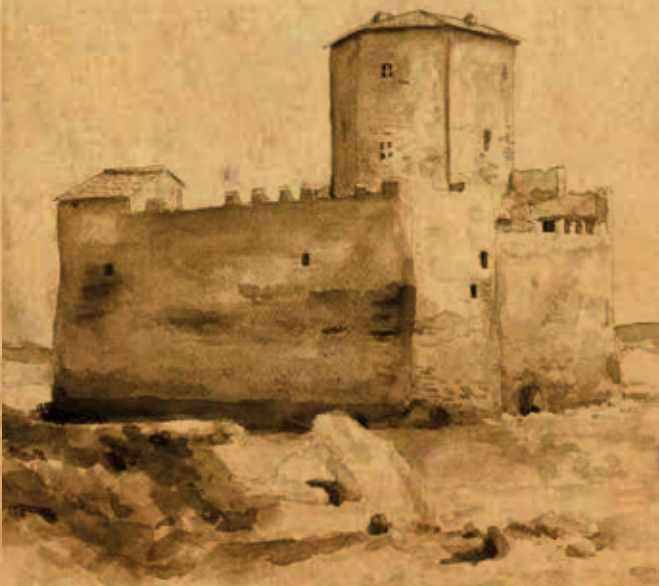
23- Marée basse : tous les bancs de sable augmentent d'un niveau*.

(-1 passe à Terre / -2 à -1 / -3 à -2 / -5 à -4)

*Voir "Bancs de sable" page 12.



17- Passager clandestin : Si lors de votre tour vous êtes amarré ou interagissez avec un port, vous perdez 1 membre d'équipage pour chaque mission active que vous avez.



Évènements du Kraken

Lorsqu'une carte du Kraken est tirée, placez sa figurine sur la case correspondante (tuile 11) s'il n'est pas déjà en jeu. Puis placez la carte en l'orientant vers le nord.

Si le Kraken est déjà en jeu et que d'autres cartes sont tirées, placez-les à la suite de la première.



24, 25, 26- Kraken, Conditionnel :

- À la fin de chaque tour de jeu, lancez 2D12 pour déplacer le Kraken. Le premier dé (dé rouge) indique la direction et le deuxième (dé noir) indique la distance parcourue. Il contourne les obstacles par le chemin le plus court lui permettant de reprendre sa direction initiale, en privilégiant vers 12h (nord), 2h, 4h, 6h, 8h puis 10h.

- Si le kraken traverse un ou plusieurs navires, ceux-ci sont détruits. Défaussez la carte Kraken qui a provoqué cet effet.

- Activez le Kraken autant de fois qu'il y a d'exemplaires de cette carte en jeu.



27- Kraken Colossal, Permanent : cette carte étend la zone d'attaque du Kraken aux cases adjacentes. Elle détruit toute figurine qui entre, traverse ou se trouve adjacente à sa case.



Évènements des forteresses



18- Forteresse 1 : Désormais, toutes les forteresses lancent 1D12 supplémentaire et appliquent +1 à leurs dés.



19- Forteresse 2 : Désormais, toutes les forteresses tirent d'1 case de distance supplémentaire, mais avec seulement 3 dés. Si l'évènement "Forteresse 1" est en jeu, leurs effets se cumulent.

Jetons renforcement de forteresse : vous pouvez placer ces jetons près des forteresses pour vous rappeler ces changements de règles.





Le trésor

Tout au long de la partie, vous pourrez rechercher le trésor caché. Les rumeurs et légendes parlent d'un fabuleux trésor. Mais comment mettre la main dessus ?

Si vous recherchez le trésor, vous n'aurez le droit qu'à une seule chance. Si c'est un échec, vous devrez abandonner les recherches définitivement.

Indices sur le trésor



Les cartes de trésor sont divisées en trois groupes, numérotés de 1 à 3.

- Les cartes 1 et 2 sont des indices pour trouver l'emplacement du trésor.
- La carte 3 est la récompense.

Les cartes de trésor sont secrètes et restent cachées toute la partie.

Les indices peuvent s'obtenir grâce à divers éléments de jeu : missions, navires, barils et même certains capitaines. Il n'est pas nécessaire d'avoir les 2 indices pour tenter de découvrir le trésor, mais les connaître permet de déterminer son emplacement exact.

Découvrir des indices

Après avoir obtenu un premier indice, placez un de vos jetons sur la carte 1. Lorsque vous en trouvez un deuxième, déplacez votre jeton sur la carte 2. Ce jeton indique les indices dont vous avez connaissance et que vous pouvez consulter secrètement.

Interpréter la carte

Lorsque vous avez découvert les deux indices, vous pouvez déduire avec certitude où se trouve le trésor sur la carte.

Observez les croix des deux indices. La croix qui coïncide avec les deux cartes correspond à l'emplacement du trésor. L'orientation des cartes de trésor 1 et 2 doit correspondre à celle des tuiles de carte et non pas au nord du jeu. Il est possible que la tuile n'ait pas encore été révélée.

Découvrir le trésor

Lorsque vous êtes adjacent à une case marquée d'un "X", vous pouvez tenter de découvrir le trésor. Pour cela, consultez secrètement les indices 1 et 2 pour confirmer l'emplacement :

- **Réussite** : révélez les cartes 1 et 2 pour prouver que c'est le bon lieu et gagnez la récompense de la carte trésor 3.
- **Échec** : placez un jeton de votre couleur sur la carte trésor 3. Vous ne croyez plus en l'existence du trésor et renoncez à cette chasse.

Il n'y a qu'un seul emplacement correct dans chaque partie et un seul trésor.

Les indices et le trésor sont communs à tous les joueurs.



Exemple : Avec un seul indice.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a accès au 1er indice, qui contient 7 cases marquées d'une croix : ce sont des emplacements potentiels du trésor. Si l'on considère les tuiles 16 et 21, le trésor pourrait être sur n'importe laquelle des cases marquées.



Exemple : Avec deux indices.

Avec le second indice, on peut constater qu'un seul "X" coïncide avec les deux cartes. Il n'existe qu'une seule tuile pour chaque emplacement, il ne reste donc plus qu'à trouver la bonne.

Ne soyez pas trop flagrant dans votre découverte ! Vos adversaires pourraient déduire de vos agissements où est le trésor et le prendre avant vous !



La carte "White Whale"

Où est-elle ?

"White Whale", ou "La Baleine Blanche", est un PNJ qui se trouve au dos d'un navire baleinier.

Jeton d'huile

Si un joueur acquiert une marchandise d'huile ou attaque la Baleine Blanche, il prend également un jeton huile et le conserve jusqu'à la fin de la partie.



Cela sert à rappeler que ce joueur est une cible pour la Baleine Blanche pour le reste de la partie.

Mouvement

La Baleine Blanche a un rôle de marchand spécial. Voir "Marchands" page 27.

Si l'on observe ses fanions, sa première action est toujours de se déplacer vers sa destination (elle n'attaque jamais au cours de ce mouvement).

Sa seconde action est un mouvement avec lequel elle va tenter d'éperonner une cible.



Cible de la Baleine Blanche

Elle cible un navire en vue (et à portée) dans l'ordre de priorité suivant :

- 1°- PJ ayant un jeton huile
- 2°- PNJ marchand
- 3°- Le prochain à s'activer

Si aucun de ces navires n'est en vue (ni à portée), elle se déplace vers le plus proche en respectant le même ordre de ciblage.

Attaque de la Baleine Blanche

Lors de ce second mouvement, elle éperonne sa cible, causant autant de dégâts dus à l'eau que de cases parcourues pour atteindre sa cible (y compris la case occupée par la cible). Elle ne se blesse pas en éperonnant.

Chaque fois que la Baleine Blanche coule un navire, sa récompense augmente de 1000 doublons.



Exemple : la Baleine Blanche se déplace de 2 cases vers l'icône de baleine de la tuile 19. Puis elle se déplace en direction du navire le plus proche possédant un jeton huile. Dans cet exemple, il y a un PJ à 5 cases. Elle se déplace donc de 5 cases pour l'éperonner et lui causer 5 dégâts dus à l'eau.

Lorsque la Baleine Blanche se déplace, elle poursuit son mouvement même après avoir éperonné sa cible. Elle peut traverser d'autres navires, mais sans provoquer ni subir d'attaque.

Attaquer la Baleine Blanche

Il y a deux manières d'attaquer la Baleine Blanche :

- **Au corps à corps :** il est possible de l'attaquer au corps à corps. Elle ne se défend pas. Pour chaque 3 blessures infligées, gagnez 1 marchandise d'huile. Voir "Abordage / combat au corps à corps (CC)" page 21.
- **En pêchant :** vous pouvez pêcher lorsque vous êtes adjacent à la Baleine Blanche. Pour chaque jeton d'huile tiré, infligez-lui 3 blessures et gagnez 1 marchandise d'huile. Voir "Pêcher" page 23.

Carte de récompense

Cette carte représente la prime offerte par une ou plusieurs nations pour votre capture.



Préparation

Chaque joueur place la carte prime correspondant à sa couleur à côté de son plateau.

Fonction dans le jeu

Chaque fois que vous détruisez un navire non pirate :

- Placez un jeton sur la nation correspondante s'il n'y en a pas déjà un.
- Ajoutez 1000 doublons sur la carte.

Si vous êtes recherché par une nation et que votre réputation auprès d'elle atteint 1 ou plus, retirez le jeton correspondant de votre carte prime.

Si en retirant ce jeton, il n'y a plus de nation à votre poursuite, alors remettez la récompense de cette carte dans la réserve.

Navire avec une prime détruit

- **Par un PNJ :** il prend la récompense sur la carte, augmentant sa propre récompense.
- **Par un PJ :** il prend la récompense sur la carte et gagne en plus 1 de réputation auprès d'une des nations ayant un jeton sur cette carte.
- **Dans les deux cas :** retirez tous les jetons de la carte.

Capitaines

En début de partie, chaque joueur reçoit 3 cartes de capitaine et en conserve une seule. Les deux cartes restantes retournent dans la réserve.

Chaque capitaine apporte une compétence unique.

Note : Certains capitaines ne peuvent être utilisés qu'avec la face "B" du plateau de joueur, car ils font référence à des éléments en lien avec les membres d'équipage, tels que l'abordage, les chaloupes, les cabines...

Chaque capitaine est affilié à une nation. En début de partie, chaque joueur gagne 1 point de réputation auprès de la nation de son capitaine, mais en perd également 1 auprès des nations en guerre contre elle. Voir "Carte de Guerre" page 6.

Exemple :



Joueur Violet. Pirate



Joueur Orange. Anglais

Joueur Violet : choisit Anne Bonny, une capitaine pirate. Par conséquent, il gagne 1 point de réputation auprès des Pirates, mais en perd 1 auprès des autres nations comme l'indique la carte de guerre.

Joueur Orange : choisit Hannah Snell, une capitaine anglaise. Il augmente donc 1 point de réputation auprès de l'Angleterre, mais en perd 1 auprès de l'Espagne, la France et les Pirates, comme l'indique la carte de guerre.

Note : la réputation du joueur orange avec la Hollande n'est pas modifiée car cette nation n'est pas en guerre avec l'Angleterre.

Second capitaine

Pour recruter votre second capitaine, il faut remplir 2 conditions :

- Avoir au moins 9 points de renommée.
- Se rendre à la taverne d'une nation où vous avez au moins 4 points de réputation.

Vous pouvez alors recruter un capitaine de votre choix, affilié à cette nation.

Dès lors, vous bénéficiez des capacités des deux capitaines, peu importe leur nationalité.

Exemple : le joueur violet a maintenant plus de 9 points de renommée et 4 de réputation auprès de l'Espagne.

Il se rend dans un port espagnol avec une taverne pour y recruter son second capitaine. Il choisit Antonio Barceló parmi tous les capitaines espagnols disponibles.

Désormais, il peut utiliser les capacités d'Anne Bonny et d'Antonio Barceló pour le reste de la partie.



Capacités des capitaines



Pirates



Edward Teach "Barbe Noire" : gagnez les munitions incendiaires, vous ne pouvez pas utiliser d'autre type de munitions. Si vous possédez un navire de niveau 3 avec un tirant d'eau initial de 2, vous pouvez payer 7000 doubloons pour acquérir le "Queen Anne's Revenge".

Pirate anglais (1680-1718). Capitaine du "Queen Anne's Revenge". Il a navigué le long des côtes occidentales de l'Afrique et des Caraïbes. Il est l'un des pirates les plus célèbres et redoutés. Il a semé la terreur partout où il passait.



Samuel Bellamy : si votre navire a un tirant d'eau initial de -2 ou plus faible, gagnez 1000 doubloons chaque fois que vous détruisez un navire.

Marin britannique devenu pirate (1689-1717). Il opéra au début du 18e siècle. Connu comme le pirate le plus riche de l'histoire et l'une des figures de l'âge d'or de la piraterie. Bien que sa célèbre carrière en tant que capitaine pirate n'ait duré à peine plus d'un an, lui et son équipage capturèrent plus de 53 navires. Bellamy était connu pour sa clémence et sa générosité envers ceux qu'il capturait lors de ses raids.

Cabeza de Perro : si votre navire a un tirant d'eau initial de -1 ou -1.5 ; gagnez +1 à vos jets d'abordage contre tout navire possédant des marchandises.

Angel García (1800- ?). Pirate espagnol à l'apparence physique distincte, d'où son surnom. Ce pirate est probablement un personnage littéraire fictif basé sur le corsaire historique Amaro Pargo.



Bartholomew Roberts : si votre navire a un tirant d'eau initial de -2 ou plus faible : après un jet de corps à corps, vous pouvez transformer deux échecs en un succès (une seule fois par lancer).

John Roberts, plus connu sous le nom de Bartholomew Roberts, était un pirate gallois (1682-1722). Il a réussi à assembler une flotte suffisamment importante pour déstabiliser la flotte britannique. Il est surtout connu pour le règlement imposé à son équipage : le code des pirates.



Henry Every : gagnez un indice sur le trésor.

Pirate anglais (1659-1699). Célèbre pour être, semble-t-il, l'un des rares grands capitaines pirates à avoir pris sa retraite avec son butin, sans se faire arrêter ni tuer. Il était un génie de la tromperie. Surnommé "le roi des pirates" par ses contemporains, il fut le flibustier le plus recherché au monde de son époque.

Grace O'Malley : être à -5 de réputation auprès d'une nation vous octroie 1 point de renommée supplémentaire. Votre réputation ne se verrouille pas.

"La reine pirate" (1530-1603). Propriétaire d'un vaste territoire au large de l'Irlande, elle était crainte en tant que pirate et respectée par ses sujets en tant que défenseur de la cause irlandaise face à la pression de l'Angleterre. Elle défendait ses possessions et pratiquait la piraterie sur les côtes autour de ses châteaux. Une femme noble et d'un grand courage.



Mary Read : si votre navire a un tirant d'eau initial de -2 ou plus faible : au corps à corps, lancez 1D12 supplémentaire. Si vous avez aussi Anne Bonny, vous pouvez en plus relancer un dé de combat (CC).

Pirate anglaise (1690-1721) : elle opéra entre 1719 et 1720 et est principalement connue comme l'une des deux seules femmes, avec sa compagne Anne Bonny, à avoir été reconnues coupables de piraterie au 18e siècle.



Malika Fadel (Corsaire Espagnole) : commencez la partie avec 1 point de réputation auprès de l'Espagne et des Pirates (et -1 auprès des autres nations). Chaque 3 marchandises vendues en contrebande vous rapporte 1000 doubloons supplémentaires.

Malika Fadel ben Salvador (1302-1350). Navigatrice et corsaire née à Almeria. Orpheline dès son plus jeune âge, elle fut recueillie par son grand-père, Ibn Fadel, un puissant marchand qui trafiquait du haschich et d'autres marchandises. Ibn Fadel la prit pour épouse et, après sa mort, elle devint l'administratrice de ses biens et la capitaine de sa flotte.



Jack Rackham "Calico Jack" : piochez au hasard 2 améliorations du sac et gardez-en 1 sur cette carte : elle devient la capacité de ce capitaine (si c'est une amélioration unique, elle ne se cumule pas).

Pirate anglais (1682-1720). Il a gagné son surnom en raison des vêtements colorés en calicot qu'il portait. Mais ce qui l'a rendu encore plus célèbre est son design personnel de drapeau pirate, comprenant deux épées croisées sous un crâne. Il est également connu pour avoir eu à bord de son navire deux des femmes pirates les plus célèbres : Anne Bonny et Mary Read.



Espagne



Fernando de Magallanes : vous ne dépensez pas de point de mouvement pour ramasser des marchandises, des objectifs de mission ou des barils.

Officier militaire, explorateur, marin et navigateur portugais (1480-1521). Il renonça à sa nationalité pour se mettre au service de la Castille et du roi Charles Ier, qui finança l'expédition permettant de découvrir un passage entre les océans Atlantique et Pacifique : le Détroit de Magellan. Sans le savoir, il est à l'initiative du premier tour du Monde.

Zenón de Somodevilla : chaque 3 marchandises vendues légalement vous rapporte 1000 doubloons supplémentaires.

Zenón de Somodevilla y Bengoechea, 1er marquis de la Ensenada (1702-1781). Il était un homme d'Etat et politicien espagnol, imprégné du courant des Lumières. Il occupa les postes de secrétaire au Trésor, à la Guerre, à la Marine et aux Indes.



Blas de Lezo : Vous pouvez absorber jusqu'à 3 blessures sur cette carte. Ces blessures sont retirées si vous êtes détruit. Vous pouvez également recruter des membres d'équipage pour les retirer.

Blas de Lezo (1689-1741), Marin espagnol qui n'a jamais perdu de bataille, au prix d'un œil, d'une partie d'un bras, d'une jambe et finalement de sa vie, connu sous le nom de "demi-homme". L'un des meilleurs stratèges de l'histoire de la Marine espagnole, célèbre pour avoir dirigé la défense de Carthagène des Indes lors du siège britannique de 1741.

Antonio Barceló : gagnez 2 cabines. Placez une de ces améliorations sur cette carte et l'autre sur un emplacement de cabine de votre navire.

Marin éminent au service de la marine espagnole (1717-1797). Bien qu'il n'ait pas été très apprécié des chefs et de la haute société de l'époque, il était une idole pour ses marins et son peuple. Il jouissait d'une popularité inégalée sur tout le littoral méditerranéen.



Vicente de Tofiño : La valeur -2 des cartes vent est traitée comme 0.

Marin, cartographe et astronome espagnol (1732-1795). Sous son impulsion furent fondées les Académies des gardes de marine de Ferrol et Carthagène, dont il fut également directeur. Son programme d'études visait à ajouter des connaissances astronomiques à l'expérience nautique pour créer une élite scientifique dans la marine.

Ana María de Soto y Alhama : retirez votre jeton de la piste de réputation d'un pays (pas les Pirates). Dans les ports de cette nation, vous ne pouvez effectuer que des interactions sans exigence de réputation.

Si vous attaquez un navire de cette nation ou n'importe quel navire dans un port de cette nation, marquez-le avec un de vos jetons. Désormais, ce navire (ou ce port) vous traite comme si vous aviez une réputation de "-5".

Première femme au monde à servir dans les bataillons d'infanterie de la marine (1777-1798). Elle se fit passer pour un homme. En reconnaissance de son héroïsme et de sa conduite exemplaire, elle reçut, le 24 juillet 1798, un salaire et le grade de sergent.



France



Jeanne Barret : Agit comme le spécialiste "Docteur" : réduisez chaque perte de membre d'équipage de 1.

Botaniste et exploratrice française (1740-1807). Elle est connue pour être la première femme à avoir fait le tour du monde lors de l'expédition de Bougainville, à laquelle elle s'est jointe déguisée en homme, se faisant appeler Jean Baret.

Jean-François de la Pérouse : vous avez +1 en mouvement lors des étapes de jour.

Explorateur, navigateur, cartographe et officier naval (1756-1788). Il est connu pour avoir dirigé une expédition faisant le tour du monde qui disparut sans laisser de trace. En mai 2005, les restes du naufrage furent officiellement identifiés près de Vanikoro (des Salomon).



Albin Roussin : choisissez auprès de quelle nation vous gagnez en réputation lorsque vous vendez de la contrebande (autre que la nation produisant cette marchandise).

Il fut un amiral de la Marine française (1781-1854) qui commanda les forces navales de son pays pendant les guerres napoléoniennes. En 1821, il prit le commandement de l'escadre française en Amérique du Sud avec la mission de défendre le commerce français.

Louis-René Levassor : vous avez +1 en mouvement lors des étapes de nuit.

Vice-amiral français (1745-1804). Il combattit dans la guerre de l'Indépendance américaine. Il fut chargé de transporter des personnalités importantes de l'époque en tant que passagers, notamment Louis XVI et le marquis de Lafayette. Son nom est gravé sur l'Arc de Triomphe de Paris, sur la colonne 3 du pilier Nord.



Claude Annebault : lorsqu'une quête vous fait gagner de la réputation auprès de la France ou de l'Angleterre, vous pouvez choisir d'augmenter votre réputation auprès de la France ou de l'Angleterre.

Officier militaire, maréchal et amiral français, gouverneur du Piémont (1495-1552). Il fut également commissaire du traité anglo-français d'Arras, aussi connu sous le nom de traité de Camp. Il visita l'Angleterre en tant qu'ambassadeur spécial pour le traité de paix du 20 au 30 août 1546.



Angleterre



George Duff : lorsque vous êtes attaqué (mêlée ou distance), vous pouvez relancer un dé de l'adversaire.

Officier naval britannique (1764-1805). Il a combattu lors de la guerre d'indépendance des Etats-Unis, les guerres révolutionnaires françaises et les guerres napoléoniennes. Il fut tué par un boulet de canon lors de la bataille de Trafalgar.

Hannah Snell : vous pouvez absorber jusqu'à 2 dégâts sur cette carte. Ces dégâts ne comptent pas dans votre total. Ils sont retirés si votre navire est détruit et peuvent être retirés en les réparant.

Femme anglaise déguisée en homme sous le nom de James Gray (1723-1792). Elle a participé à la bataille de Devicotta où elle a été blessée onze fois aux jambes et une fois à la main. Après avoir révélé sa véritable identité et réclamé sa reconnaissance, ses services militaires furent officiellement reconnus et elle reçut une pension en 1750.



Christopher Myngs : lorsqu'un navire corsaire entre en jeu, vous en prenez le contrôle. Ces navires sont considérés comme vous appartenant. Ils ne peuvent pas transporter de marchandises ni prendre de mission. Ils peuvent être réparés dans les chantiers navals.

Vice-amiral de la Royal Navy britannique (1625-1666). Pendant la guerre anglo-espagnole, il agit comme pillleur commercial, période durant laquelle il acquit une réputation de cruauté inutile, en pillant plusieurs villes coloniales espagnoles en commandant des flottes entières de flibustiers.

John Byron : gagnez 2 chaloupes. Placez une de ces améliorations sur cette carte et l'autre sur votre plateau de joueur.

Explorateur, poète et militaire anglais (1723-1786). Après le naufrage de la frégate HMS Wager à bord de laquelle Byron se trouvait, lui et d'autres survivants utilisèrent un canot de sauvetage pour naviguer vers le nord et tenter de rejoindre le reste de la flotte.



Robert Maynard : appliquez +1 à tous vos jets de combat à distance contre les pirates.

Lieutenant et plus tard capitaine de la Royal Navy britannique (1684-1751). Commandant du "Ranger" et de "Jane", il est devenu célèbre pour avoir traqué, vaincu et exécuté le célèbre pirate anglais Edward Teach, mieux connu sous le nom de Barbe Noire. Après le combat, il décapita le pirate et suspendit sa tête à la proue du navire comme signe de triomphe.



Hollande



Cornelis Tromp : lorsque vous vendez, vous pouvez défausser 2 marchandises pour en gagner 1 autre de votre choix.

Amiral de la marine néerlandaise (1629-1691). Fils de l'amiral Maarten Tromp, il combattit dans les trois premières guerres anglo-néerlandaises et dans la guerre de Scanie. En 1658, on découvrit qu'il avait utilisé ses navires pour commercer des biens de luxe.

Piet Hein : gagnez 1 point de réputation auprès d'une nation autre que la Hollande. Lorsque vous atteignez 7 ou 9 points de renommée, gagnez à nouveau 1 point de réputation auprès d'une nation. À 15 points de renommée, gagnez encore 1 point de réputation.

Marin néerlandais né dans la ville de Delft (1577-1629). Considéré comme un héros national. En 1623, il fut nommé vice-amiral de la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales. Il agit en tant que corsaire pendant la guerre de Quatre-Vingts Ans menée entre les Dix-Sept Provinces et l'Espagne.



Gerard Callenburgh : Gagnez 1 unité de bois. Vous pouvez stocker jusqu'à 3 unités de bois sur cette carte.

Amiral néerlandais (1642-1722), fils d'un marchand de bois, il choisit de rejoindre la marine néerlandaise. Il atteignit sa plus grande renommée pendant la guerre de la succession d'Espagne. Un type néerlandais de destroyers a reçu son nom : la classe Gerard Callenburgh.

Philips van Almonde : appliquez +1 à vos jets de combat à distance contre les espagnols.

Lieutenant-amiral néerlandais (1644-1711). Il participa aux conflits maritimes de sa nation au 17e et début du 18e siècle. En 1702, il est à l'origine d'un plan pour s'emparer des galions espagnols chargés de trésors venant des Indes occidentales.



Johan Evertsen : appliquez +1 à tous vos jets de combat (mêlée et distance) contre les corsaires. Doublez la récompense des navires corsaires.

(Si vous utilisez la tour de cargaison, doublez les marchandises restant à flot.)

Amiral néerlandais (1600-1666). Son père fut tué par un corsaire français. Deux de ses frères moururent en combattant les corsaires dunkerquois. Après de longues années d'affrontements et de défis de la part de son équipage, il parvint à venger son honneur et à collaborer à la conquête de Dunkerque en 1646 après presque 100 ans de domination espagnole.

Mode solo

Vous avez mis beaucoup de gens en colère. Parviendront-ils à effacer votre trace dans l'histoire ?

Préparation de la partie

La partie est mise en place comme pour une partie normale, mais avec les changements suivants :

- Décidez du nombre de nations ennemies. Vous pouvez les choisir directement ou aléatoirement.
- Placez le drapeau des nations auxquelles vous êtes opposé sur la piste de score et baissez votre réputation avec elles à -5 (Ne gagnez pas de point de Renommée pour cela).
- Placez le jeton de fin de partie sur la case 21, moins le nombre de nations ennemies.

Exemple : en affrontant 2 nations, vous devez atteindre 19 points de renommée pour gagner.

- Vous gérez 3 PNJ. Tirez 3 cartes PNJ (sans les révéler), ainsi que les socles des PNJ 1, 2 et 3. Ils serviront à gérer l'ordre d'activation.

Changements des règles

Taverne :

Lorsque vous faites un achat à la taverne, défaissez les améliorations uniques que vous possédez déjà (elles ne vous seront d'aucune utilité). Les emplacements vides seront remplis à la fin de votre tour.

Certaines missions requièrent spécifiquement de détruire un PJ. Dans ce cas, vous pourrez cibler un PNJ. En dehors de cette situation, si vous tirez une mission impossible à accomplir : tant pis pour vous ! Les rumeurs de la taverne étaient fausses.

Tour du PNJ

Révélez 1 PNJ par tour de jeu, en commençant par le 1, puis le 2 et enfin le 3.

Le premier tour, activez seulement le PNJ 1.

Au deuxième tour, activez les PNJ 1 et 2.

À partir du troisième tour, activez les trois PNJ.

Capitaines :

Grace O'Malley : en mode solo, elle ne donne pas de point de renommée pour être à -5 de réputation. À la place, elle réduit le score final à atteindre.

Comment une nation gagne-t-elle de la renommée ?



Les nations gagnent 1 point de renommée lorsque :

- 2 jetons barils ont coulé (+1 pour chaque nation).
- Un navire est détruit (+1 pour la nation causant le naufrage).
- Une route commerciale est révolue (+1 pour la nation du navire).
- Une route spéciale est achevée (+2 points pour la nation du navire).
- Une étape de jour est franchie et il reste encore des tuiles de carte à révéler (+1 pour chaque nation)



Une nation perd 1 point de renommée lorsque :

- Un de ses navires est détruit.

Fin de la partie

La partie se termine quand une nation atteint 21 points ou que vous atteignez le jeton de fin de partie.

Vous pouvez compliquer la partie en augmentant le nombre de points de renommée nécessaire à votre victoire. Les nations gagnent toujours si elles atteignent 21 points.

Comment augmenter la difficulté ?

- Augmentez le nombre de nations ennemies.
- Les nations marquent un point de renommée à chaque étape de jour et de nuit (au lieu du jour uniquement).
- Perdez 1 point de renommée pour avoir été détruit 2 fois au lieu de 3.
- Perdez 1 point de renommée après avoir été détruit.
- Jouez avec le déploiement de carte standard (pré-placé).
- Ajoutez les 3 tuiles de cartes optionnelles et la carte de vent "calme".
- Augmentez les points de renommée nécessaires à 25 pour gagner.
- Les dégâts maximaux par canon passent à 3 (au lieu de 4).
- Les dés de corps à corps blessent sur 12+ (au lieu de 11+).

Mode coopératif

Ce mode est prévu pour deux joueurs alliés contre des nations ennemies. Utilisez les règles du mode solo, avec quelques modifications. Comme dans une partie classique à deux joueurs, chacun gère 2 PNJ.

La renommée et la réputation des joueurs est mise en commun. Utilisez les jetons d'un seul joueur pour suivre ces scores.

Missions

Les joueurs ont une limite commune de 3 missions actives.

Les missions publiques sont assignées au joueur qui l'a obtenue ou rendue publique. Seul ce joueur peut valider les étapes de ces missions. Elles peuvent être échangées via une action d'échange.

Les missions secrètes, en revanche, peuvent être initiées par n'importe quel joueur. Lorsque la mission est rendue publique, elle est assignée au joueur qui a validé l'étape de la mission.

Jetons barils

Chaque 2 jetons barils coulés font gagner 2 points de renommée aux nations ennemies.

Chaque joueur marque séparément les jetons barils qu'il a ramassés. Ces décomptes ne peuvent pas être échangés.

Mode équipe 2 vs 2

Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez jouer en 2 vs 2 en suivant les règles normales du jeu et en incluant les règles de mise en commun du mode coopératif.

Tour des joueurs :

Équipe 1 : jouent en première et dernière position.

Équipe 2 : jouent en deuxième et en troisième position.

Évaluation de la partie en solo

Le jeu est conçu pour être une expérience plutôt qu'un simple score. Si vous souhaitez tout de même évaluer votre partie, vous pouvez le faire de la manière suivante :

Partie perdue

Pas de chance. À la prochaine partie, envisagez de réduire la difficulté.

Partie gagnée

Pour calculer votre score, il faut déterminer trois valeurs qui seront multipliées entre elles. Ces valeurs dépendent des choix faits pendant la préparation de la partie. Pour les déterminer, consultez les deux tableaux ci-dessous :

Tableau 1

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Additionnez les valeurs de chaque nation que vous avez décidé d'affronter en début de partie.

Ensuite, en fonction de la carte de guerre, soustrayez les points correspondants aux nations qui sont en guerre contre au moins un de vos ennemis. Vous obtenez ainsi une des trois valeurs à calculer.

Tableau 2

1	1	1	2	1	1	-

Pour obtenir la deuxième valeur à calculer, additionnez les points de chaque option choisie en début de partie :

Les nations marquent 1 point chaque étape de jour (1). (Obligatoire)

Les nations marquent aussi 1 point chaque étape de nuit (1).

Perte de renommée après avoir été détruit 2 fois au lieu de 3 (1).

Perte de renommée après avoir été détruit 1 fois au lieu de 3 (2).

La carte est déployée en mode standard (pas dynamique) (1).

Les 3 tuiles de cartes optionnelles et la carte de vent calme sont en jeu (1).

La dernière valeur à calculer correspond à la différence entre votre renommée finale et celle de la meilleure nation.

Score final :

Votre score final correspond au produit des trois valeurs décrites plus haut (tableau 1, tableau 2 et différence de renommée).

Exemple

Tableau 1 : vous jouez une partie contre l'Espagne et la France.

Première ligne : l'Espagne apporte 4 points et la France 2 points. Soit un total de 6 points.



Maintenant, regardez les nations en guerre contre l'Espagne et la France :

L'Espagne et la France sont toutes deux en guerre contre l'Angleterre. Vous ne soustrayez que 1 point. Vos ennemis sont également en guerre contre les pirates, mais ceux-ci n'appliquent aucune pénalité. Total : -1.

On obtient donc une première valeur de : $6 - 1 = 5$ points.

	2	4	3	2	1
	-1	-1	-1	-1	0

Tableau 2 : la partie a été jouée avec les options suivantes :

- les nations marquent 1 point à chaque étape de jour (obligatoire +1).
- chaque destruction fait perdre un point de renommée (2).
- la carte est déployée en mode standard (1).
- il faut atteindre 25 points de renommée.

1	1	1	2	1	1	-

La deuxième valeur est donc de : $1 + 2 + 1 = 4$ points.



Partie gagnée : vous avez gagné la partie avec 25 points de renommée. La France est deuxième avec 19 points, donc : $25 - 19 = 6$ points.

Maintenant, multipliez le résultat des deux tableaux et de la différence de points. Le score final de cette partie est : $5 \times 4 \times 6 = 120$ points.

Le projet a été réalisé grâce à ses mécènes

Aaron Akagi, Aaron Jamieson, Aaron M Savadge, Adam Conlan, Adam Hux, Adam Palmer, Adolfo Carmona Rodríguez, Adrian Carstens, Adrian Martín Subirana, Adrián Pascual Sancho, Adrien BENARD, Agustín Cagigao Carracedo, Aitor Vara López, AJ Prine, Aje Sakamoto, Alain G Hardy, Alan S Paderofsky, Alban Degardin, Albert Terradelles Serres, Alberto Jimenez Santana, Alejandro Córdoba Camacho, Alejandro Gimeno Garcia, Alejandro San Nicolas Hernandez, Alessandro Alati, Alessandro Galazzi, Alex Suárez suarez, Alexander Fritzsche, Alexander G Wylomanski, Alexander Ruppel, Alexandra Morales Regueros, Alexandre Bruneau, Alexandre Guillemot, Alfredo Locarini, Alisha VanderVos, Alison Satterlee, Alonso Lascrain, Alpha Centaurii, Amaar Babur Ahmed, Amando Lozano, Andre Badolato, André René Johan, Andrea Cioffarelli, Andreas Kalkbrenner, Andreas Kotschote, Andreas van de Locht, Andrei Rasskazov and Tatiana Rasskazova, Andres González, Andrew Cole, Andrew Fowerbaugh, Andrew I Both, Andrew Macdonald, Andrew Marchant, Andrew Robertson, Andrew schoeneman, Andrew Watson, Andrew Williams, Andrew Young, Andy Convery, Ange Le Boudec, Angel Alexis Garcia, Angel Gael Molina Sanchez, Ángel Javier Vicente Gabás, Angel Miguel Garcia Rubio, Anna Dobosz, Ansgar Muszeika, Anthony Dunn, Anthony Quintana, Anthony Ragonnet, Anthony Roadcap, Anthony Torney, Antoine Authier, Anton Kuznetsov, Antonin Fouilloux, Antonio Alcaraz, Antonio Linden Zimmermann, Antonio Sánchez García, Antonio Serrano Cava, Antonio Zorita Pacheco, Antony Barry, Armond Furnie, Arnaud Manié, Arne Kaiser, Arthus Siegmund, Ash McMurray, Asier Leal Urza, Audric Perez, Auke van Slooten, Axel Gendron, Axel Gros, Axel Schmitter, Ay Ti, Balrog91, Bänz Flückiger, Barry Latter, Bartolome Almarcha, Beate Heinke, Ben Baldanza, Benjamin Barr, Benjamin Dong, Benjamin Duerksen, Benjamin Gasser, Benjamin Guinane, Benjamin Ibáñez Cremades, Benjamin Michaudel, Benjamin Navarro Martinez, Benjamin Nicholson, Benjamin Petr, Benjamin Ryan, Bent Broegger, Bernard Silly, Bernardo Alarcos Torrecillas, Bienvenido Restauo, Bill Koff, Billy Waltersdorff, Borja Compes, Borja Francisco Reig Araujo, Borja Sáez Alonso, bouin florian, Br&Ka, Sa, Em, Branco Jean-Patrice, Brandon Bokhart, Brandon Devereux, Breixo Pardo Marra, Brent Lehmkuhl, Brett Lopez, Brett Moses, Brian Juranowitch, Brian Mages, Brian McCain, Brian McPartlin, Brian Sanford, Brian Welch, Brian Wolford, Brieuc, Brochier David, Bruce Davidson, Bruno Thill, Bryan Bowe, Bryan J Gago, Bryan Young, Buliard Sylvie, Cameron Adams, Cameron Gremlinger, Cameron Healy, Carissa Lo, Carlos Guzman Navarro, Carlos H Benitez, Carlos Rodriguez Castillo, Carmen Lucia Pérez Sanchez, Carolina Casillas Torres, Caroline Morneau, Carsten Göltenboth, Casey Huff, CDDW, Cedric Monin, Célian Vasseur, Celine Gardier, Cesar Garcia Bravo, Chad Barnes, Charles Allport, Charles Beck, Charles Henri Biard, Charles L Mistich III, Chadie Duffy, Charlotte Taylor, Chaz Dumbaugh, Chee Lup Wan, Chip Orlikowski, Chris Maunders, Chris Williams (GrooveNZ), Christian Jarenfors, Christian Kolle, Christian Tobia, Christin Lutze, Christophe HUE, Christopher Bunn, Christopher Carl Kalb, Christopher Czarnecky, Christopher Hughes, Christopher Neubauer, Cilla Knies, Clara Sánchez Baldó, Clark Lindell, Claus Green Schollert, Claus Rasmussen, Clague Olivier, Cloarec Guy, Colin Bentley, Connor Curtis, Correy Dugger, Craig Kunitomo, Cristian Arioli, Cristina Alonso Perez, Curtis G Aikens, Dafne Maltese, Dagorne Didier, Damian Faulkner, Damien Desroches, Damien Mangin, Dan Hungerford, Dan Johnson, dan pearson, Dan Rubera, Dane Resugang, Daniel Diez Reboso, Daniel Esteban Cobo, Daniel Fallahi Enriquez, Daniel Fernández, Daniel Fernandez Gonzalez, Daniël Freerk Mulder, Daniel J Kowalski, Daniel Manchón, Daniel Manfred Luig, Daniel McCord, Daniel Methe, Daniel Potter, Daniel Romero, Daniel Scarbrough, Daniel Scherm, Daniel U. Thibault, Daniel Utesa Estorch, Darrel Raines, Darrell Leber, Dave Fallon, Dave Himm, David Abeza, David Allen, David Billing, David Biondi, David del Agua Hernandez, David dupire, David Felix, David Harris, David John Wallis, David Kapp, David Idzwik, David L. Goldberg, David Meier, David Michael Richter, David Mustill, David Pascal Runge, David Pelletier, David Quintanilla, David Renzoni, David Shipley, David Übleis, David Watts, David Wruck, David Youngblood, David736, Dax Donati, Dean Neff, Delmau Maxime, Denis Cédric, Dennis Kuepper, Dêru Jérôme, Desirée Squires, Diego Bao Montero, Diego Guzman Asenjo, Dieter Aerts, Dimitris Melissinos, Dmitry Leskov, DoHyung Lee, Dominik Lemke, Dorota Moliak-Orłowska, Douglas Bell, Douglas Kuegler, Draki McGrother, Drieu Robin, Dronne Yann, Duchemin Alexis, Dunat Cedric, Dustin Ziemann, Duthoit Guillaume, Eduardo Del Rosal Fernandez, Eduardo Jose Gil Espallardo, Einherja62, Ellowinowh, Elmar Schmid, Ema D. Moikan, Emmanuel Sellier, Enrique Lufiña Fernandez, Enzo Maini, Eric Backstrom, Eric Climer, Eric Hecox, Eric McCaughin, Eric Michau, Eric Panaye, Eric Solis & Erika Solis, Eric Torrey, Erik Engelgeer, Erik Zieger, Erin Kowske, Erwan Chaffiot, Erwan Coste, Esaú tavío Curbelo, Ethan Scott Meder, Eugenio Solorza, Evan Carandreadis, Fabian Davenel, Fabian König, Fabian Menze, Fabien Bandelier, Fabien Darbellay, Fabio Salvi, Fabrice Messin, Farges Jerome, Federico González Fuentes, Felipe Cea Garcia, Felix Froeschlin, Ferás Mahmoud Ali Garcia, Ferhat Kocatás, Fernando Gómez de Quiroga, Fernando Guijo Cabestrero, Ferran Deix Roca, Ferran Sebastian Romero, Filipe Ribeiro de Rezende, Fons de Vogel, Forum.cwold, Francesc Batista Cortés, France Kan, Francis Dionne, Francisco Alonso Espejo, Francisco Aragunde Valcarcel, Francisco de Borja Garzon Marquez*, Francisco Javier Hernandez Sandoval, Franck Sfiligoi Taillandier, Franck Villeneuve, Francois Mahieu, François Roeder, François Vigué, Frank Forte, Frank Harrison, Fred Allean Alex Rolim de Andrade, Frederic Bodin, G. Ben, Gaëtan Wolff, Gary Duddell, Gary S Johnson, Geert-Jan Vanden Schrieck, Geoffrey Frost, Geoffroy Milan, Geoffry Harrison, George Alexandru Dragoi, Germán Cortés Ruíz, Giacomo Zannoni, Giampiero Santoro, Gilles Grimaldi, Gimbert Eric, Gino Daveggio, Giuseppe De Carolis, Giuseppe Mangialardi, Glen Zulaski, Goncalo Viegas, Gonzalo Jesús Romero Zorrilla, Gordon Abbott, Gordon Tyyer, Goudesone Herwig, Grace Stanat, Grand Hubert, Grayson Gottschewski, Greg Olenski, Gregorio Adrián Pedrero Campoy, Gregorio Beni, Gregory J

Fleischman, Griffin Price, Guilhem Massini, Guillaume Achard-Corompt, Guillaume Girard, Guillaume Mestdagh, Guillermo Vilches, Gunnar Krause, Hans Peter Bak, Harald Arnold, Harry Gollakota, Harry Walker, Hauke Stammer, Hayashi Akifumi, Heather Johnson, Heidi Krueger, Heikki Thoen, Helen Davies, Hélène Gueldry-Chenot, Henrik Uhrbrand, Herb Sawyer, Hirata Souhei, Hisashi Itou, Hollis W. Hall Jr., Hong-Yi Wu, Horst Thierbach, Howard McNicoll, Hugo Figuera, Hugo Kolb, Iain knight, Ian Miller, Ian Windolf, Ibai Alonso, Ifrah Guillaume, Ignacio Celis Blanco, Inés Martínez Muñoz, Ingolf Heitmann, Íñigo Franco Benito, Iriosis, Isaac florez, Ismael Langa Alcázar, J.A.J. Verhagen, Jack Coulston, Jack Sisterson, Jack Snell, Jack Waitkus, Jackson Hoover, Jacob Daniel Nolan, Jacob Kerchelic, Jacob Woosick, Jacobo Rufete Martínez, Jacotot jeremy, Jaime de Diago, Jaime Marín Morales, Jaime Varela Terrades, Jairo Samuel Santana Rodríguez, Jake Florence-Brown, Jake Richardson, James Anderton, James Baron, James E Burnette, James Eckerdt, James Flint, James Marsden, James McInnes, James Perlmutter, James R Perkinson, James R. Krull, James Sarver, James Steimle, James Winstead, James Wyman, Jamie Keagy, Jan Petersen, Jan Rödiger, Jan Roszkos, Jan Večeřa, Jan-Hendrik Pieper, Jano Foltis, Jari Kangas, Jaron Larsen, Jarrod A. Cronin, Jason A Beardsley, Jason Cody, Jason Graf, Jason Kendall, Jason McLoughlin, Jason Phillips, Jason Radovanovich, Jason Shell, Jason Wright, Jasper Kuah, Javier Cano Muñoz, Javier Castaño Álvarez, Javier Custodio Pérez, Javier Logan Farmer, Javier Manuel Herreros, Jayson E Morris, Jean Baptiste & Athanase, Jean-Marie Da Silva, Jean-Paul Baldacchino, Jean-Philippe Le Bour, Jean-Sebastien Chamard-Bois, Jeff E Soltes, Jeff Spiegelman, Jeffrey Bartos, Jeffrey Conklin, Jeffrey Keagbine, Jeffrey Van Dehy, Jeffrey W Myer, Jennifer Rice, Jeremiah Nolte, Jeremy Amaudruz, Jeremy Logan Farmer, Jeremy Palenchar, Jeremy Skog, Jérôme Trigaux, Jerry, Jesper Schou, Jess Boronico, Jesús Montiel Contreras, Jesús Rosa Serrano, Jewlia Whaley, Jim Campagna, Joakim Dennerståhl, Joan Zafrá, Joaquin Rosello Orihuel, Jöbke Janssen, Jody Wells, Joe C Faust, Joe Tan Chin Peng, Joel Peez, Joerg Schreiber, Joffrey Lambert, Johan Ariello, John C & TaiLi Rhoad, John B Goodwin, John Buan, John Dent, John Dumas, John F Klaine Sr, John F. Metzger, John Florek, John Foughty, John Hamrick, John Muenchrath, John Ponsano, John Reynolds Gram, John Schoew, John Vazquez, John Vitale, JohnKelley, Jon Kershaw, Jonas/Ned*Henri, Jonathan Dowling, Jonathan O'Connor, Jonathan Warner, Jongho Kim, Jordi Rodriguez Gresa, Jorge Beltrán Núñez, Jorge Calderín Morales, Jorge Hernández Marí, Jorge Sánchez Sánchez, Jorge Victor Yanes Gaspar, Jose Antonio Gutiérrez Villar, Jose Arias, Jose Cornelio Samper López, Jose Enrique Jurado Fuster, Jose Ignacio Polo Lopez, Jose Javier Guillén Méndez, Jose Luis Regal Galan, Jose Luis Serrano Cava, José Manuel Berrendero, Jose Maria Ferri Muñoz, José María Rubio Merino, José Montoro Guillen, José Olcina, Jose Sesma Martinez, Jose Sherman Aspacio III, Joseba Ruiz de Apodaca, Joseph Fleckenstein, Joseph K Postl, Joseph Razzell Hollis, Josh Pilachowski, Josh Van Epps, Joshua D Klug, Joshua Riordan, Joshua Sieczkowski, Joshua Thompson, Joshua Turan, Joshua Waters, Josiah Ibbotson, Jourdan Christophe, Juan Carlos Gallego Fernandez, Juan Diego Rodríguez Aparicio, Juan José Ballester Cerezo, Juan Méndez Candela, Juan Pablo Escribano Santana, Juha Rankinen, Julien Marcos Santamaría, Julia Reinisch, Julian Huck, Julian Kite, Julian Panchen, Julien Courchesne, Julien Jacquart, Julien Sestier, Julien Vigues, Jumutz Jacek, Justin A Cantu, Justin Brown, Justin Geiger, Justin Overmeyer, Justin Smith, Justin Tarazon, Kai-Jonathan Maas, Kajetan Perczynski, Ka'la Brockington, Karl H Kreder, Kasper Kiiskinen, Kate Wendt, Kazuhiro Honda, Kazumi Yashiro, Keith Medlin, Ken Kavanaugh, Kenneth Denk, Kenneth F Machacek, Kentaro Hayashi, Kerim Aydin, Kevin Blake, Kevin Frey, Kevin Moore, Kevin Siqueira, Kevin Ushko, Kevin Vyhnanek, KieranT, Kim Pierson, Kirk Finkbeiner, Kirk Kahoe, Kleiman Alain-Marc, Kodi Avery, Koke Lorte Cadenas, Konrad Rapicki, Kreg Smith, Kris Kitajewski, Kristopher Smith, Kwok King Cheung Bassanio, Kyle Francis Glab, Kyle J Dettman, Kyle T Bogasky, Kyran Malcolm Mellor, Lachlan Fergusson, Lagatie Jerome, Lamolinairie Gaël, Lance Christensen, Lance Dvorak, Larry McBride, Laura K Norman, Laurent Augu, Laurent Sol, Le jeune fabrice, Lee Bass, Lee Carkey, Lee Cobb, Lee Hutchinson, Leigh Needham, Lelievre Jordane, Leon Marais, Liam V Niederhauser, Lionel Gerber, LitoralLudo, Lomer Vincent, Louis Thisquien, Louise Williamson, Louis-Maxence Tripon, Luc St-Laurent, Lucas Mantei, Lucia Torres Santos, Luis Barrachina, Luis Javier Egidio Pueyo, Luis Miguel Aguirre Sanchez-Bermejo, Luis Sellés Ortega, Lukas Eichner, Lukas Jaak Van Evercooren, Luke Molyneux, Lutz Schild, M. Martin Bévilgard, Magyari Dávid, Maik Herfurth, Maikel, Mal Reason, Malcolm Rudd, Manuel Bonilla Tosca, Manuel Díaz Santos, Manuela Maier, Marc Bally, Marc Lafon, Marc Regan, Marc Vilamú Casado, Marco Rinella, Marco Röder, Marco Serra, Marek Mahanský, María Luisa Martínez León, Marie-Laure Deprez, Marine Salembier, Mario Ferro, Mario Moreno Terrones, Mario Schubert, Marion Leclert, Mark Breedlove, Mark de Vries, Mark Kooper, Mark Montez, Mark Phelps, Mark R Bryant, Mark Runyon, Markus Buckmann, Markus Degen, Markus Maly, Markus Wehrauch, Martin Brunner, Martin Costa Peña, Martin Gallo, Martin Henrich, Martin Lessacher, Martin Lichey, Martin Vegeberg Nielsen, Martin Votruba, Martin Yoan, Marziac Julien, Masaki Okuno, Mathelin Bertrand, MathemW, Mathew Oates, Mathias Pusch, Mathias Weigert, Mathieu Patrick, Matt Erwin, Matt Marzocchi, Matt Strange, Matteo Chiarion, Matthew Berard, Matthew Good, Matthew Ryder, Matthias Dietz, Matthias Fischer, Maurice Broers, Maurice Mickael, Maurizio Fattore, Max Underdown, Meeplebrick, Megan Lamon, Megan M Doherty, Mel Follmer, Mexpo2, Meyer McMains, Michael Baker, Michael Barnhart, Michael Caldwell, Michael Collins, Michael D Vernon, Michael Dean, Michael Dippold, Michael E Wilk, Michael Granzier, Michael Hill, Michael Lloyd, Michael Louca, Michael Nachtigal, Michael Osborn, Michael Peterson, Michael Turner, Michal Hartl, Michel Torralba, Michio Sakata, Michizo Kito, Mickaël Schatas, Mickaël Delettres, Miguel Garcia, Miguel Hernandez-Mora Martinez, Miguel Saldivia, Mike Atwood, Mike Matchett, Mike Meigs, Miles Smith, Mischa Wasmuth, mkoll59-CWOD, Mónica Miguel Jiménez, Moritz Hegmann, Morten Bukh Dreier, Mouette, Mr Carriou David, Mr Mark Hudson, Myles Galen Caddell, Napolitano Giuseppe Bruno, Nara

Giménez, Nate Miller, Nate Rogers, Nathan D Stovall, Nathan McCullough, Nathanael Grace & Sarah-Jane Meier, Nathaniel Sumerel, Natividad León Pujante, Natividad Martínez León, Neil Morgan, Nemanja Milešić, Niall Phillips, Nicholas DiNoia, Nicholas Helms, Nicholas Oxley, Nick Grage, Nick Matwijczyk, Nicko Schelian, Nicolas Aubertin, Nicolas Benhabane, Nicolas Bonnet, Nicolas Jegat, Nicolas Miller, Nicolas Noblot, Nicolas Rochard, Nicolas Wroblewski, Nicole Witen, Niklas Springer, Nikolas Loïsele, Noah Pride, Nuria Dominguez Hernandez, Olga Tucholska, Oliver Kreuels, Omar Allaoui, Oriol Matavacas, Oscar Alvarez, pablo exposito, Pablo Gómez Cuesta, Pablo López Rodríguez, Pablo Martínez Abellan, Pablo Miguel Lorenzo Argudo, Pablo Reyes Salas, Pablo Rodriguez Ruiz, Paco Zamora Lopez, PanKratiz, Paris Frantzolakis, Pascal de Vilder, Pascal Labarile, Patricia Umpiérrez, Patrick Anderson, Patrick Higgins, Patrick Mathé, patrick tekavec, Paul Armborst, Paul Blake, Paul Bradshaw, Paul Jalat, Paul Pascu, Paul Schendel, Paul Uhlmann, Paul Yahner, Paw Poul Elling Halse, Pawel Skierczynski, Pedro Mangado Villalba, Pepa Vavřina, Peter Christian Thorius, Peter Elliot, Peter Guthrie, Peter Keane, Peter Oakley, PHENIX555, Philipp Mathis, Philippe Excelmans, Philippe Notter, Phillip Ward, PICARD Laurent, Pierre Inigo, Pierre-Alexis Gonsard, Pierre-Jean Guichon, Pierre-Olivier Grange, Piletta Lionel, Poullin Marc, Rachel Rusnak, Radek Bohunsky, Radovan Kukolj, Rafael Fernandez, Rafael Hidalgo Peña, Raimund Ruppel, Ralph Bonham, Ralph Holzer, Ramon Hernandez, Ramon Inglada, Ramón Vázquez Parreño, Randal Lloyd, Randy Thomas, Raphael Bolliger, Raphael Braun, Raúl Fernandez Romo, Raúl Franco, Ray Gaer, Reed C Bowman, Reed R McClune, Reinhard Kaltzin, Rémi Stachowiak, Remigio Moreno Zamorano, Renaud Velter, Rene Packmohr, Reuben Cozmyer, Rhys Hutchings, Ricardo Manuel Rafael Norton, Ricardo Palacios, Rich Lyle, Richard Boggs, Richard Galati, Richard Greaves, Richard H Lindhorst, Richard Kolk, Richard R Bailey, Richard Watson, Richard Wolfenden, Rick Beetham, Rio Suareski, Rivot Corentin, Rob Seitz, Robert A Whitaker, Robert Barger, Robert Buechler, Robert Chappell, Robert Conev, Robert Degenhart, Robert G F Marrinan, Robert Givens, Robert Holla, Robert P Jenkins, Robert Vella, Robert Zamykal, Roberto Redruello Salas, Roderick Smith, Rodrigo Neira, Romain Malet, Romuald Manotte, Ron, Riley, & Griffin McIlroy, Ronald A Spreckels Jr, Ronald Schanlaub, Rosier Thomas, Rostislav Tomanek, Rowen Chumacera, Royale Gaviola, Ruben Atienza Gomez, Rubén Fernandez Gasalla, Ruben Nouwen, Ruben van der Zee, Rubén Velázquez Ros, Rudolf Blotenburg, Ruslans Jerohovecs, Ryan Belcher, Ryan Dickinson, Ryan Downing, Ryan Knight-Reigns, Ryan Reeves, Ryszard Hermaszewski, Saison Pierre, Sakari Tamminen, Samantha Grasser, Samuel Breeze, Samuel Ethan Petrou, Samuel Mower, Sandro Schunk, Santiago Costas Montenegro, Sarah Monson, Sauvage Alexis, Schlosser Frédéric, Scott A Huitt, Scott Brown, Scott Burgeson, Scott German, Scott Myers, Scott Peters, Sean Joyce, Sean McDonald, Sean Simmons, Sean Wainwright, Sebastian Anehall, Sebastian Will, Sébastien Choubrac, Sébastien Pétard, Sébastien Segni-Diou, seeb, Serge Timmons, Sergio Herrera Sebastián, Sergio Huéscar Arróniz, Shannon Newton, Shawn K. Dorsey, Shibata Ryuki, Shingo Yoshida, Sieur Marien, Sigvald Thorsen, Simon Hills, Simon Jean-Claude, Simon Kreß, Solene Bonnet, Sonleitner Michael, Spyridon Tsonas, Stefan Janssen, Stefan Munder, Stefan Petschner, Stefanos Almpianis, Stefan Gueguen, Stephan Jeandey, Stephan Kreinbacher, Stephane Auduc, Stephen Doyle, Stephen Farrell, Stephen Hack, Steve Schlarman, Steven Bousard, Steven Hajducko, Steven Richins, Steven Schepanski, Steven Zilkie, Stuart Baker, Sven Milo, Swiss Paket, Sylvain D'Hondt, Sylvain Estiot, Tairon Samuel, Takeo Osamura, TAKUTO SAITO, The Gaming Goat - Vegas One, The Taco Waffle, The Yobanashi Girouette, Thibault de Buttet, Thibault Lomenede, Thomas Bachwitz, Thomas Foissy, Thomas G Hudson, Thomas Gagniarre, Thomas Tyndall, Thor Jensen, Thorsten Pesch, Thorsten Rossberg, Thredson Cai, TiBoZo, Tim Galliher, Tim Hwalek, Tim Parker, Tim Powers, Tim Zagurskie, Timothy Oliver, Tog, Tom Somers, Tomas, Tomas Davidek, Tomas Martinez, Tommaso Gandolfi, Tommie Andersson, Toni Ibanez, Toni Lluch Montesinos, Tony Armada, Tony Small, Torsten Stuckenholz, Toshiro Yotsumoto, Toshiyuki Abe, Tournier Antoine, Travis Carrier, Travis Gray, Travis Gunnels, Troy Wolfe, Tyler Jelinek, Tyler Montgomery, Tyrell Wood, Tyson Heckert, Tyy Withrow, Ulker Cenk, Ulysse Hertenberger, Vaclav Muzik, Verena Miller, Victor Bouvet, Victor Gomollon Martos, Victor Haerinck Jr, Victor Milinevski, Victoria Rossi, Viktor Milinevskiy, Vimaire/Guillaume, Vincent Elmalih, Vincent Ghermaoui, Vincent Marin, Vincent Venon, Vishallan Govan, Volker Tubbesing, Walter Iwasevic, Walter Mak, Walter Szulczewski, Weijie Chen, Wes Cowan, Wesley Barta, WestWind, Whit Chapman, wildwillo, Willem Kupper, Willfried Zerringer, William B Whaley, William Davey, William Hadjison, William L Iverson, William Young, Xavier Rat, Xter3, Yang Pulse, Yann Limoges, Yannick Guyomard, Yasutaka Aramaki, Yiqun Wu, Yoensadi Crystal, Yong-Jae Cha, Yosuke Otsuka, Yuki Enomoto, Yuquan Lin, Yusheng Cao, Yuuichi Tokunaga, Zachary Boles, Zakary Sawyer, Zeb Homison, Zeke Walker, Zhuo Yang, 冯济舟, 吴允中 - Wu, Yun-Zhong, 川越隆秀 - Takahide Kawagoe.

Design et développement du jeu :

Anastasio Martínez León.

Production :

Autopublié - Present is Future Games (PIFgames).

Graphisme :

María Alcaraz García.

Mise en page :

María Alcaraz García.

Illustration et dessin de la couverture :

María Luisa Martínez León, María Alcaraz García y Natividad Martínez León.

Forme des composants :

Anastasio Martínez León.

Design des cartes :

María Alcaraz García.

Design des tuiles :

María Alcaraz García.

Illustration des cartes :

María Luisa Rufete Martínez.

Modélisation des figurines :

Robert Jesús Manuel Dugarte Franco.

Édition et mise en page des règles :

María Alcaraz García, Anastasio Martínez León, Ramón Vázquez y David Vielba.

Bande son du jeu :

Ramon Margarett.

Révision des règles 2.0 :

Ramón Vázquez, David Vielba.

Testeurs du jeu :

Alejandro Córdoba, María Alcaraz, Daniel Fernández, Lucía Torres, Sergio Huéscar, Jacobo Rufete, Daniel Espín, Miguel López, Alejandro Vázquez, Agatha Córdoba, Blanca López, Nicolás Rufete, Enrique Luiña, Ales Jimenez, Antonio Serrano, Iñigo Franco, Paco Zamora, Federico Gálvez, Eva Alcaraz, Juan José Ballester, Eduardo Gil, Marcos Ramírez, Adrián Martín, José Gálvez, Amando Lozano, Ramón Vázquez, David Vielba ainsi que les participants à divers événements et conventions.

Crédits de l'édition française.

Traduction et révision :

María Ramírez Morales (R1 et R2), Brice Mem (R1), Sébastien Gilot (R1), Stéphan (R1), Mattieu (R1), Johan Ariello (R1), Ulysse Hertenberger (R1,R2 et V2) et Gaël Alliou (V2).

Dédicace :

Merci à vous tous d'être présents dans nos vies, de nous soutenir et d'avoir eu confiance en nos rêves. Merci du fond du coeur à notre famille, à nos neveux et à tous ceux qui nous ont soutenus dans ce projet. Merci aux parties sur Discord dans lesquelles je ne me taisais jamais, même sous l'eau, à toutes les personnes qui ont collaboré de manière altruiste au projet en nous donnant du rêve et de la force. Merci à ma seconde nationalité, qui m'a accueilli si gentiment, à ma nièce María Luisa qui a décidé d'embarquer dans ce projet et à ma vie, María, avec ses mille contrariétés et ses mille joies. Et bien sûr, à toi plus qu'à quiconque, Blanca, je ne peux pas te dire à quel point tu me manques. Et à toutes les personnes qui ont apporté leur grain de sable pour rendre ce projet possible, je vous embrasse tous, JE VOUS AIME.

Philibert



SOMMAIRE

Objectif du jeu : 2

Obtenir des points de renommée : 2

Matériel 3

Préparation de la partie 4

Mise en place de la carte du monde 5

Cartes "Vent" 5

Marché 5

Plateau de réputation 5

Carte de Guerre 6

Plateau de renommée 6

Plateau de joueur 7

Plateau de joueur "A - B" 8

Carte de navire (PJ) 8

Placement de la quille ou délimiteur de cale 10

Poids du navire 10

Tirant d'eau 10

Début de la partie 11

Premier joueur 11

Placement initial sur le plateau de jeu 11

Séquence Générale de Jeu 11

1. Tour individuel de chaque Joueur 11

A) Tour du PJ 11

B) Tour du PNJ 11

2. Avancée du jeton de temps 11

Mouvement 12

Embardée 12

Vent 12

Carte vent calme 12

Bancs de sable 12

Exemple de mouvement 13

Exemples de mouvement complet 13

Actions : 14

Explorer 14

Ligne de vue 14

Révéler une tuile de carte : 14

Barils 14

Règle de flottaison 14

Compteurs de temps 14

Carte dynamique 15

Préparation de la partie 15

Exemples de placements initiaux 15

Explorer, règles supplémentaires 15

Tuiles de zone inexplorée 16

Tuiles 22-23-Calme 16

Tuile 22 16

Tuile 23 16

Tuile de mer calme 16

Passer 16

Échanger 16

Interagir 17

Tuile de carte 17

Amarre 17

Ports 17

Navires PNJ 17

Indigène 17

Bancs de sable 17

Kraken 17

"X" sur la carte du monde 17

Barils 17

Baleines 17

Forteresses 17

Combat à Distance (CD) 18

1- Désigner une cible valide 18

2- Établir la valeur d'attaque et les munitions 18

3- Défense de la cible 18

4- Calcul des dégâts 18

5- Types de dégâts 18

Eau 18

Feu 18

Déterminer le résultat après le combat à distance 19

Navire coulé 19

Navire brûlé 19

Navire effondré 19

Navire détruit 19

PNJ 19

PJ 19

Jeton de navire détruit 19

Réparer 20

Tour de cargaison 20

Abordage / combat au corps à corps (CC) 21

1- Désigner une cible valide : 21

2- Déterminer le nombre d'attaquants : 21

4- Déterminer le succès de l'abordage : 21

5- Déterminer la récompense de l'abordage : 21

Actions gratuites 22

Réorganiser le navire 22

Ramasser 22

Éperonner 22

Prendre en tenaille 23

Pêcher 23

Baleinier (Whaler) 23

Personnages Non-Joueurs ou PNJ 24

Qu'est-ce que les PNJ ? 24

Rôle des PNJ 24

Carte de PNJ 24

Figurines des PNJ 24

Nations PNJ (drapeaux et socles) 24

Activation des PNJ 25

Entrée en jeu des PNJ 25

Compteur de temps sur les PNJ :.....	25
Actions des PNJ (Fanions) :.....	25
Mouvement des PNJ.....	26
Attaque des PNJ.....	26
Agressifs - Défensifs.....	26
Que se passe-t-il s'il y a plusieurs cibles ?.....	26
Agressif.....	26
Défensif.....	26
Marchands.....	27
Spéciaux.....	27
PNJ agressif.....	28
PNJ défensif.....	28
Compétences passives des PNJ.....	29
Iconographie des PNJ.....	29
Réputation.....	30
Nations :.....	30
Points de réputation.....	30
Avantages et inconvénients de la réputation.....	31
Taverne-Chantier naval "A-B".....	32
Améliorations - taverne et chantier naval.....	32
Dépenses à la taverne et au chantier naval.....	32
Taverne.....	33
Chantier naval.....	33
Améliorations de navire (chantier naval).....	34
Munitions normales :.....	34
Munitions spéciales :.....	34
Améliorations d'équipage (taverne).....	35
Le marché.....	36
Marchandises :.....	36
Marchandises principales :.....	36
Marchandises secondaires :.....	36
Interagir avec le marché.....	36
Plateau du marché.....	36
Tuiles de marché face "A".....	36
Tuiles de marché face "B".....	36
Acheter (légal et contrebande).....	37
Achat légal.....	37
Achat de contrebande.....	37
Vente (légal et contrebande).....	38
Vente légale.....	38
Vente de contrebande.....	38
Vente dans un port pirate.....	38
Où vont les marchandises vendues ?.....	39
Fin de partie.....	41
Plateau de renommée "A" et "B".....	41
Missions.....	42
Acquisition de nouvelles missions :.....	42
Missions publiques ou secrètes.....	42
Début d'une mission :.....	42

Accomplir une mission :.....	42
Évènements.....	46
Tous les évènements :.....	46
Évènements du Kraken.....	47
Évènements des forteresses.....	47
Le trésor.....	48
Indices sur le trésor.....	48
Découvrir des indices.....	48
Interpréter la carte.....	48
Découvrir le trésor.....	48
La carte " White Whale".....	49
Mouvement.....	49
Cible de la Baleine Blanche.....	49
Attaque de la Baleine Blanche.....	49
Attaquer la Baleine Blanche.....	49
Carte de récompense.....	49
Navire avec une prime détruit.....	49
Capitaines.....	50
Second capitaine.....	50
Capacités des capitaines.....	51
Mode solo.....	54
Préparation de la partie.....	54
Changements des règles.....	54
Comment une nation gagne-t-elle de la renommée?.....	54
Fin de la partie.....	54
Comment augmenter la difficulté?.....	54
Mode coopératif.....	54
Mode équipe 2 vs 2.....	54
Évaluation de la partie en solo.....	55
Partie perdue.....	55
Partie gagnée.....	55
Score final :.....	55



Séquence de Jeu

1. Tour individuel de chaque joueur


A) Tour d'un PJ

- **Mouvement + Action**
- **Action + Action**
- **Action + Mouvement**

+ Actions gratuites.

B) Tour de tous les PNJ assignés au joueur

2. Avancement de l'indicateur de temps

- Tirer un évènement chaque  jour.

À la fin de chaque tour de jeu, réduisez d'un cran les marqueurs de temps et les jetons barils qui sont en jeu.



Actions :

- Explorer
- Passer
- Échanger
- Interagir
- Tirer ou Combat à distance "CD"
- Réparer

- Aborder ou Combat au corps à corps "CC"

Actions Gratuites :

- Ramasser
- Jeter par-dessus bord
- Réorganiser la cale

- Éperonner
- Prendre en tenaille
- Pêcher

ICONOGRAPHIE

 Dégât (navire) / CD	 Zone d'apparition PNJ	 Tuile de carte
 Canon	 Emplacement du trésor	 Sceau 1 (navire)
 Navire détruit	 Jeton barils	 Sceau 2 (navire)
 Dégât dû à l'eau	 Renommée	 Emplacement pour jeton PJ
 Dégât dû au feu	 Jeton de joueur	 Récompense de capture
 Aborder / CC	 Renouveler améliorations	 Parcours (+Direction)
 Équipage	 Défausser les navires N1	 Mouvement
 Défense de l'équipage	 Défausser les navires N2	 Officier
 Abordage réussi	 Capitaine recrutable	 Spécialiste
 Blessure (équipage)	 Jour	 Amélioration d'équipage (officier ou spécialiste)
 Hollande	 Nuit	 Amélioration de Navire
 Espagne	 Piocher 1 évènement	 Distance de tir
 Angleterre	 Mission Publique	 Cabine
 France	 Mission Secrète	 Chaloupe
 Pirate	 Indice du trésor	 Réputation (perte/gain)
 Corsaire	 Ramasser	 Réputation verrouillée
 Thé	 D12	 Amarrage de réapparition
 Argent	 D20	 Exigence de réputation
 Coton	 Prix	 Piocher un évènement
 Sucre	 ≤3K Inférieur ou égal à la valeur	 Piocher une carte vent
 Bois	 ? N'importe quelle nation	 Défense Avant/Arrière
 Huile	 X Nation concernée	 Succès
 Port d'achat	 Y Nation autre que X	 Optionnel
 Port de vente	 ≠ Différent de	 Niveau 1
 Légal	 X Défausser la mission	 Niveau 2
 Contrebande	 Piocher une mission	 Niveau 3
 Taverne	 Mis à prix	 Niveau 4
 Chantier Naval	 Marqueur de temps	 Tirant d'eau initial :
 Amarrage	 Prochain PJ à Droite / Gauche	 Tirant d'eau 1
 Port	 PC Personnage joueur	 Tirant d'eau 1.5
 Indigènes	 NPC Personnage non joueur	 Tirant d'eau 2
 Forteresse	 Marchand	 Tirant d'eau 2.5
 Emplacement de jeton barils	 Agressif	 Tirant d'eau 3
 Banc de sable	 Défensif	
 Baleines	 Corsaire	
 Apparition du Kraken	 Spécial	

