

# BARBE NOIRE

## COMPOSITION DU JEU:

### 1. INTRODUCTION

Barbe Noire recrée "L'âge d'or de la piraterie". C'est vraiment un jeu éducatif qui règle leur compte à certain mythes concernant ceux qui partirent écumer les sept mers, tout en relatant les carrières respectives de ces gredins des temps passés.

### 2. COMPOSANTS DU JEU

#### 2.1. INVENTAIRE

2 dés un de couleur, l'autre blanc

Un plateau de jeu ([voir fin de page](#))

40 cartes action ([voir fin de page](#))

24 cartes pirate ([voir fin de page](#))

#### Une série de pions et marqueurs

24 pions pirates  
24 marqueurs pirates  
32 pions navire marchand  
8 pions corsaires du roi  
16 marqueurs corsaires du roi  
24 pions navire de guerre  
24 pions gouverneurs  
12 marqueurs lettre de marque  
6 marqueurs blessure / estropié  
5 marqueurs port détruit / carénage  
10 marqueurs scorbut  
80 marqueurs nombre  
30 marqueurs de nationalité  
8 marqueurs de vitesse  
8 marqueur valeur de combat  
3 marqueurs port anglais  
1 marqueur joueur  
1 marqueur astuce  
2 dés de couleurs différentes  
8 journaux de bord

**2.2. PLATEAU DE JEU:** Il comporte de nombreux tableaux de rappel des règles ainsi que trois cartes. La plus grande représente la mer des Caraïbes (CAR) et une partie de l'Atlantique Nord (AN). L'une des petites représente une partie de la Côte Dorée (CD) et l'autre représente l'océan Indien (IND).

**2.2.1. TERRAIN:** Il n'y a que trois types de cases: les cases terrestres, les cases portuaires et les cases d'océan. Les cases d'océan sont divisées en cases de pleine mer et cases côtières. Les océans sont divisés en cases hexagonales pour faciliter les déplacements. Bien qu'il soit interdit de traverser des cases entièrement terrestres, les distances sont mesurées selon le chemin le plus court, que l'itinéraire suivi passe par une zone terrestre ou non. Il y a deux sortes de cases d'océan: les cases côtières (contenant une portion de terre et un rivage blanc) et les cases océanes bleu foncé (celles qui ne contiennent aucune terre). Certaines cases d'océan sont aussi appelées Voies Maritimes (4.3). L'Atlantique Nord est séparé des Caraïbes par des cases côtières allant de la Floride à la Zone de Transit 1. Chaque case contient une coordonnée alphanumérique en guise de référence. Les cases partielles sont considérées comme cases normales et peuvent être utilisées normalement.

**2.2.2. PORTS:** Les ports sont les rectangles en zone côtière contenant un drapeau, un numéro à deux chiffres (allant de 11 à 66), une valeur de port et une valeur de garnison. La nationalité de chaque port peut être distinguée soit par son drapeau, soit par la couleur de son rectangle. Les trois ports portant un symbole noir Pirate sont des ports Pirates (44.New Providence, 35.Tortuga et 66.Ile Ste Marie), dépourvus de valeur de port comme de valeur de garnison.

*Exemple de cases portuaires tel quelles figure sur la carte:*

A gauche: le drapeau (ici espagnole)  
A droite: 24 est le numéro du port, 3 est la valeur du port, 8 est sa valeur de garnison









*Exemple de port pirate tel qu'il figure sur la carte:*

A gauche: le drapeau pirate  
A droite: le numéro du port .



*Les autres nationalités sont :*

 Maure  Anglais  Espagnol  Portugais  Français  Hollandais

**2.2.3. ZONES DE TRANSIT:** les grandes étendues bleues numérotées de "1" à "6" sont des Zones de Transit permettant aux vaisseaux de passer d'un océan à l'autre.

**2.2.3. ZONES DE TRANSIT:** les grandes étendues bleues numérotées de "1" à "6" sont des Zones de Transit permettant aux vaisseaux de passer d'un océan à l'autre.

**2.3. UNITÉS:** les grands pions prédécoupés représentent les combattants. Les pions plus petits ont un but informatif et se dénomment "marqueurs".

**2.3.1. PIRATES:** Chaque joueur peut avoir jusqu'à deux pirates en jeu en même temps. Chaque pion pirate représente un navire et un équipage. Pour indiquer que le pirate est encre dans un port, le pion est retourné pour laisser apparaître une ancre. Chaque Pirate dispose aussi d'un marqueur à son nom pour noter sa Popularité et un Journal de Bord sur lequel il note son statut actuel.



recto



verso

Il y a ainsi 24 pions pirates chacun portant le nom d'un pirate:  
L'Olonais, Low, Davis, Wynne, Taylor, Kennedy, England, Quelch, Tew, Vane, Kidd, Misson, De Lusan, Teach, Blood, La Buze, Rackham, Avery, Spriggs, Lowther, Portugues, Bonnet, Condent, Roberts.



recto



verso

Et 24 marqueurs correspondants

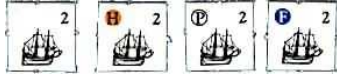
**2.3.2. MARCHANDS:** les Navires marchands jaunes sont identiques du côté pile. Le côté face donne la Classe de Défense du navire, la couleur et l'initiale de sa nationalité et une des cinq silhouettes de navire (Corvette, Sloop, Goélette, Brigantine, Trois-mâts à voiles carrées).



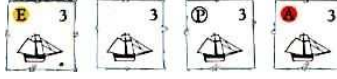
Coté pile des 32 pions Navires Marchands (ils sont tous identique)

Ci dessous le coté face des 32 pions Navires Marchands

Corvette



Sloop



Goélette



Brigantine



Trois-mâts à voiles carrées



**2.33. CORSAIRES DU ROI (CR):** Chaque pion CR représente le navire et l'équipage d'un représentant de la Couronne d'Angleterre envoyé pour combattre la piraterie. Ses points de Vitesse et de Combat ne sont applicables que lorsque sa force est intacte. L'état des forces de chaque CR est reporté sur le tableau des corsaires du Roi inséré dans la carte de l'océan Atlantique en employant les marqueurs au nom des CR.

Ci-dessous les 8 pions Corsaires du roi



et leur 16 marqueurs correspondants (chaque marqueur existe en deux exemplaires)



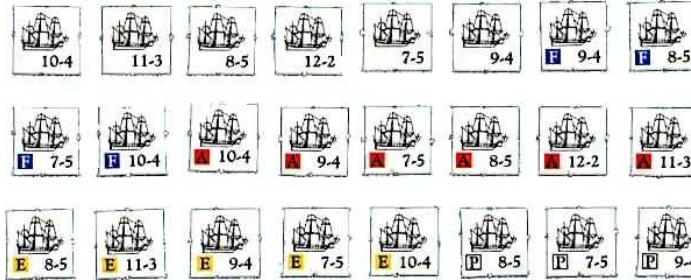
**2.34. NAVIRES DE GUERRE:** Les vaisseaux rouges sont des éléments des diverses marines de guerre que l'on peut rencontrer. Ils sont placés face rouge visible. Leur autre face contient leurs couleurs, initiales de nationalité, leur Valeur au Combat et de Vitesse, que seul connaît le joueur qui les déplace à moment donné (Voir 6.34).

Ci-dessous les 24 pions navires de guerre



Dos des 24 pions navire de guerres (ils ont tous le même dos)

faces avants des 24 pions navire de guerre



**2.35. GOUVERNEURS:** ils arrivent dans un port ou en partent à la suite d'un tirage provoqué par un Événement Hasardeux (17G,17I) ou diverse actions des joueurs (Pot de vin 10.21, Campagne anti-pirate 14.31, Débauche 10.221); ils sont anti-pirates ou pro-pirates. Un port sans Gouverneur est neutre. Si la tasse des Gouverneurs est vide, tous les Gouverneurs ultérieurs sont considérés anti-pirates et les ports les recevant sont anti-pirates de façon permanente.



Dos des 24 pions Gouverneur (ils ont tous le même dos)

faces avants des 24 pions gouverneur



**2.4. MARQUEURS:** Les marqueurs suivants sont employés pour enregistrer diverses informations et sont placés aux endroits adéquats lorsque l'action l'exige.

12 marqueurs de lettres de Marque (17E)



Coté face des 12 marqueurs lettre de marque Coté pile des 3 pions marqueurs lettre de marque Française Coté pile des 3 pions marqueurs lettre de marque Portugaise Coté pile des 3 pions marqueurs lettre de marque Anglaise Coté pile des 3 pions marqueurs lettre de marque Espagnole

6 marqueurs Blessure / Estropié (voir 13.71)



5 marqueurs port détruit (15.5) / carénage (16.4)



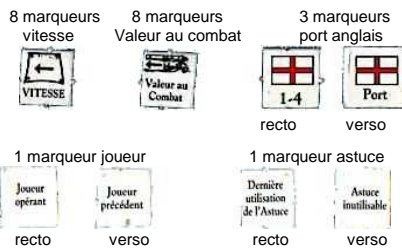
10 marqueurs scorbut (17C) / Débauche (9.8)



80 marqueurs Nombres (8 par numéro)



30 marqueurs de nationalité et d'attaque (5 de chaque sorte)

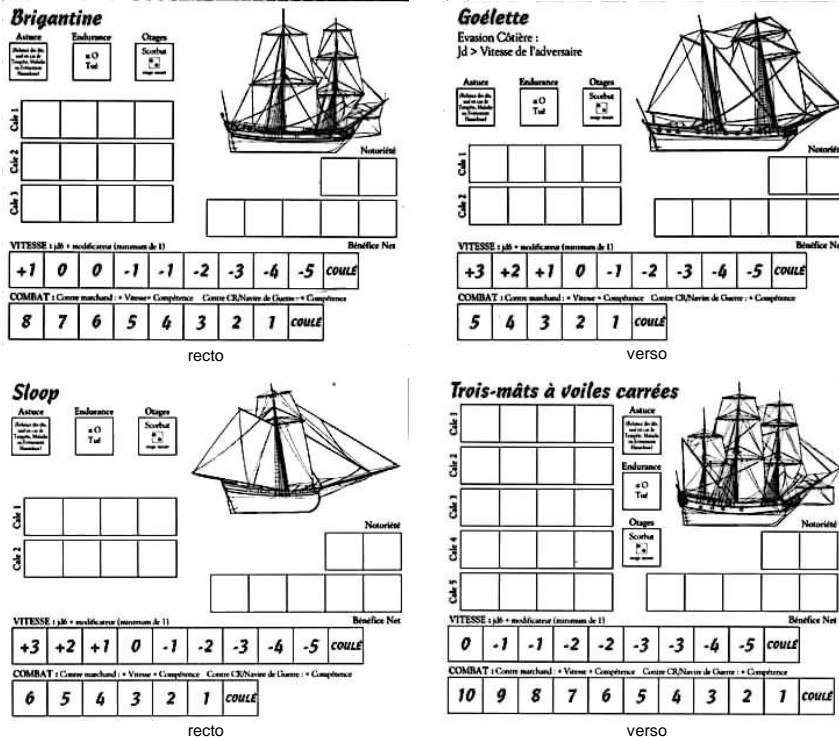


2.5. **DES:** Le jeu comprend deux dés de couleurs différentes. Si un seul est utilisé, on utilise l'expression "Jd6". Lorsque les deux dés sont jetés et ajoutés (1+6=7), on utilise l'abréviation "Jd12". Parfois, on jette les deux dés et le résultat est lu comme un nombre à deux chiffres en lisant en premier le dé de couleur (Un "4" coloré et un "3" blanc est lu "43"); cette façon de lire les dés est notée "Jd66".



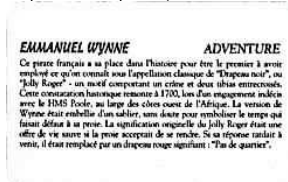
2.6. **JOURNAL DE BORD:** Il y a quatre types de navires pirates qui diffèrent par leur taille (nombre de cales), leur Vitesse et leur valeur au Combat. Tous les Pirates débutent avec un Sloop ou une Goélette, à moins qu'ils ne s'emparent du navire d'un capitaine déposé (12.4). En cours de partie, les Journaux de Bord des Pirates peuvent être échangés lorsque des navires marchands sont capturés (9.64). Des marqueurs portant les nombres appropriés sont placés dans les cases Astuce et Endurance du Journal afin de suivre leur évolution en fonction de l'utilisation qu'en fait le Pirate.

Ci dessous la photo des journaux de bord (4 exemplaire de chaque)



2.7. **Cartes Pirates:** Les Pirates sont les figures historiques de l'âge d'or de la piraterie. Les "Jolly Rogers" figurant sur la majorité des cartes sont des reproductions parfaites du drapeau que leurs porteurs employaient pour terroriser leurs victimes. Une brève biographie de chaque personnage se trouve au dos de sa carte. Le recto contient une caricature de l'apparence physique du mécréant, avec une certaine licence artistique, étant donné le manque de photographies au XVIIIe siècle et une liste de ses attributs:

Exemple de carte pirate (voir le tableau des compétence de chaque pirate, cruauté, Charisme, etc... [en fin de page](#))



dos des cartes pirate



recto des cartes pirate

## 2.8. Cartes Actions: pour l'explication en détail lire les règles plus loin (cf 6.)

Exemple de carte action (voir toute les cartes action en fin de page)



dos des cartes action



recto des cartes action

## 2.9. FRACTIONS: Tout pourcentage fractionnaire doit être arrondi à l'entier le plus proche (exemple: 7,9% = 8 %).

## 3. COMMENT GAGNER

Le joueur contrôlant le premier Pirate à atteindre 100 points de Notoriété gagne la partie. Sinon, c'est le joueur contrôlant le Pirate actif ou en retraite possédant le plus gros Bénéfice Net à la fin de la partie qui est le vainqueur. La partie se termine lorsqu'un joueur a perdu et/ou mis à la retraite son troisième Pirate. Cependant, si à ce moment précis c'est un joueur dont le troisième Pirate vient d'être éliminé qui est en position de gagner, la partie continue (ce qui permet aux Pirates à la retraite d'effectuer des Opérations CR), jusqu'à ce qu'un second joueur ait perdu et/ou mis à la retraite trois Pirates. Pour raccourcir la durée des parties, limitez le nombre de Pirates à deux seulement. Pour la rallonger, portez-le à quatre.

## 4. PRÉPARATION DU JEU

**4.1. DISTRIBUTION DES CARTES:** Enlevez la carte du Dr Peter Blood du jeu. Séparez les cartes Pirates et les cartes Action en paquets distincts et battez chacun d'entre eux. Mettez Blood au 'sommet des Pirates pour cacher l'identité de la carte suivante, et laissez chaque joueur "couper" le jeu et prendre un Pirate au fond de la portion du jeu qu'il a soulevée.

**4.2. GOUVERNEURS:** Placez tous les Gouverneurs dans une tasse et tirez-en six. Faites un Jd66 pour chacun d'eux et placez-le dans le port correspondant au résultat de ce Jd66. Les Gouverneurs ne peuvent être placés dans un port pirate. Si on tire un port pirate ou un port déjà occupé, il faut effectuer un nouveau jet de dés.

**4.21. PRO-PIRATE:** Si le Gouverneur est pro-pirate, les CR ne peuvent entrer dans ce port.

**4.22. ANTI-PIRATE:** Si le Gouverneur est anti-pirate, un Pirate ne peut entrer dans ce port sans une Lettre de Marque de même nationalité (17E2), sinon pour l'attaquer (15) ou demander un Pardon du Roi (17LP). Ce qui n'empêche pas un Pirate en retraite de reprendre son Bénéfice Net (10.42) mis de côté dans le port s'il était son Refuge.

**4.23. PORT NEUTRE:** Tout port sans Gouverneur est neutre; peuvent y entrer les Pirates comme les CR.

**4.3. PLACEMENT DES MARCHANDS:** Mettez tous les marchands dans une tasse. Tirez-en six et une carte Action pour chacun Placer marchand dans la Voie Maritime dont le numéro est donné par la carte. Ce numéro est celui de l'une des 36 Voies Maritimes représentées par les silhouettes de vaisseau blanches sur les cases de pleine mer de la carte. Chaque numéro de Voie Maritime est répété en plus petit sur les trois cases entourant celle-ci comme référence afin de les retrouver lorsqu'elles sont cachées par un pion. Un astérisque (\*) dans le symbole Voie Maritime indique qu'il faut faire un Jd66 pour déterminer cette Voie Maritime.

**4.4 AUTRES PRÉPARATIFS:** Mettre les huit grands pions CR, les pions Navire de Guerre et les pions Lettre de Marque, séparément, dans les trois tasses restantes.

## 5. LES CARTES

**5.1. PIRATES:** Les Pirates sont les figures historiques de l'âge d'or de la piraterie. Les "Jolly Rogers" figurant sur la majorité des cartes sont des reproductions parfaites du drapeau que leurs porteurs employaient pour terroriser leurs victimes. Une brève biographie de chaque personnage se trouve au dos de sa carte. Le recto contient une caricature de l'apparence physique du mécréant -avec une certaine licence artistique, étant donné le manque de photographies au XVIIIe siècle et une liste de ses attributs:

**5.11. COMPÉTENCE:** Les dons de combattant et de navigateur, notés de 1 à 5. Plus le nombre est élevé; plus le Pirate est doué.

**5.12. CRUAUTÉ:** La réputation du Pirate telle qu'elle découle des actes infâmes qu'il a commis. Elle a un effet sur sa Notoriété (cf. 11.21).

**5.13. CHARISME:** La capacité du Pirate à contrôler son équipage; plus il est grand, mieux c'est.

**5.14. ASTUCE:** Le nombre de fois qu'un Pirate peut rejeter le dé (Voir 22). Mettre un marqueur numérique approprié sur la case "Astuce" du Journal de Bord pour actualiser son niveau..

**5.15. DUEL:** Le premier nombre donne les capacités de bretteur du Pirate en Attaque. Le second représente ses capacités de Défense (Voir 19).

**5.16. ENDURANCE:** Le nombre de fois qu'un Pirate peut survivre à un coup en principe mortel au cours d'un même Duel. Mettre un marqueur numérique approprié sur la case "Endurance" du Journal de Bord pour actualiser son niveau.

**5.2. JOURNAL DE BORD:** Tous les vaisseaux commencent le jeu avec leur pleine puissance. Leurs marqueurs de Vitesse et de Combat sont placés dans la seconde case de leurs échelles respectives et doivent pointer vers les valeurs indiquées à leur gauche. Chaque type de vaisseau possède les capacités suivantes:



**5.21. COMBAT (OU VALEUR AU COMBAT):** C'est la valeur du navire en termes offensifs et défensifs. Elle est réduite d'une unité pour chaque point de dommages subi d'une façon ou d'une autre. Ainsi, tout dommage à l'équipage se verra qualifié de dommage de combat, qu'il soit dû à une bataille ou non.

**5.22. VITESSE:** Ce nombre est ajouté au résultat d'un Jd6 de mouvement (8.2) afin de déterminer la capacité de déplacement maximale pour ce navire durant son tour de jeu. La Vitesse est aussi employée pour déterminer la valeur d'Attaque du Pirate contre les marchands et ses chances d'Interceptions contre les CR/Navires de Guerre (8.51). Les valeurs initiales vont de 0 à +3, mais peuvent être réduites par une Tempête (9.31) ou par des avaries de la coque (16.4, 17J) jusqu'à une valeur négative. Un navire à la Vitesse négative a donc une capacité de déplacement inférieure au résultat d'un Jd6 (jusqu'à un minimum de 1). Un navire dont le marqueur de Vitesse est mis à la droite de la case "Coulé", et dont la flèche pointe vers "Coulé", est perdu avec son équipage.

**5.23. CALES:** Chaque navire dispose d'un certain nombre de cales pour amasser du butin. Chaque joueur y note la valeur d'une prise en employant les marqueurs numériques appropriés. Lorsque le butin est vendu, les marqueurs numériques de cale sont enlevés et ajoutés au Bénéfice Net sur le Journal de Bord.

**5.24. ÉVASION:** La Goélette a des capacités d'évasion particulières dues à son faible tirant d'eau. Cela lui permet d'échapper à l'interception (8.51) en zone côtière. Avant d'être Intercepté, un Pirate à bord d'une Goélette peut tenter un Jd6 d'Évasion non modifié. Si le résultat de ce jet est supérieur à la Vitesse de son poursuivant, il ne peut être Intercepté dans ce tour.

## 6. LA LIGNE D'ACTION

**6.1. SURVOL:** Les joueurs ne jouent pas les uns après les autres comme dans la plupart des jeux. Dans Barbe Noire, on tire une carte Action et la ligne correspondant au nombre de joueurs (on l'appelle la "ligne d'action") est consultée pour déterminer à qui c'est le tour de jouer ou quel événement s'est produit. Il est possible qu'un joueur puisse ainsi jouer plusieurs fois consécutivement. Cela reflète la vie d'un Pirate, souvent composée de longues heures d'isolement et d'inactivité ponctuées par quelques heures d'action frénétique.

**6.2. QUI COMMENCE ?:** Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé devient le "Joueur n°1". Les autres deviennent les Joueurs 2, 3, 4 dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de la table, et en partant du Joueur n°1. Le Joueur n°1 effectue une Opération et termine son tour en tirant une carte Action pour déterminer qui aura le tour suivant. Il est possible que la ligne d'action lui donne plusieurs tours consécutifs. Les dés doivent toujours être déposés près du dernier joueur à obtenir un tour afin qu'on puisse se rappeler qui a effectué la dernière Opération. Chaque tour se termine par le tirage d'une carte Action pour déterminer qui doit prendre le tour suivant. Lorsque la dernière carte Action du paquet est retournée, il faut remélanger ce paquet et le remettre en place.

**6.21. ACTIVATION DES PIRATES:** La première Opération de chaque joueur sans Pirate en jeu consistera à en activer un en le plaçant en mer, sur la case de son choix. Pour démarrer, chaque Pirate choisit librement une Goélette ou un Sloop et prend le Journal de Bord correspondant (Exception: 12.4). Le marqueur au nom du Pirate est placé sur la case "7" de l'échelle de Popularité du plateau de jeu. Un joueur peut activer un second Pirate durant son tour, comme seule Opération Pirate, en coupant le jeu des Pirates (4.1), à condition toutefois qu'il n'ait pas encore activé son comptant de Pirates ou qu'il n'en ait pas déjà deux en jeu.



**Exemple:** Comme aucune des icônes n'est noire, il n'y a pas de Nouveau Tour. A la place, on enlèvera tous les marchands sur des cases/zones de Transit impaires. Note: Sur cette carte, le résultat est le même quel que soit le nombre de joueurs.

**6.3. FONCTIONNEMENT DE LA LIGNE D'ACTION:** Les trois premières lignes forment la "ligne d'action" déterminant quel joueur prend le tour suivant ou quel événement se produit. Chaque ligne contient deux, trois ou quatre représentations schématiques du Jolly Roger appelés "icônes". Le joueur lisant une nouvelle ligne d'action consulte toujours la ligne contenant autant d'icônes qu'il y a de joueurs et néglige les deux autres lignes. S'il y a deux joueurs, la première ligne avec deux icônes est la ligne d'action. S'il y a trois joueurs (ou si l'on joue en solitaire), la seconde ligne, à trois icônes, est la ligne d'action. Le "CR" sur la ligne à trois joueurs est à ignorer, sauf en solitaire (23.3). S'il y a quatre joueurs, la troisième ligne avec quatre icônes est la ligne d'action. Chaque icône de la ligne d'action correspond à un joueur: la première icône au joueur n°1, la seconde au joueur n°2, etc. L'icône de la ligne d'action n qui est noire identifie le joueur qui obtient le tour suivant. Si aucune des icônes n'est noire, une "action" est présentée. Elle devra être menée à bien. Après avoir résolu cette action, une autre carte est tirée pour déterminer qui obtient le prochain tour.



**Exemple:** La carte Action de gauche donne le tour suivant au joueur n°2 dans une partie à deux joueurs et au joueur n°3 dans une partie à trois ou quatre joueurs. Elle demande aussi une Opération CR dans la version solitaire (23). La carte Action de droite donne le tour au joueur n°1 dans une partie à deux, au joueur n°2 dans une partie à quatre joueurs. Néanmoins, dans une partie à trois ou en solitaire, il n'y a pas de nouveau tour. A la place, on tire un nouveau marchand.

**6.31. ÉVÉNEMENTS HASARDEUX:** Si la ligne d'action dit "Tirer un Événement Hasardeux", toutes les cartes doivent être battues avant de tirer la carte suivante pour déterminer un Événement Hasardeux en lisant la quatrième ligne (Voir 17).

**6.32. TOUR DU JOUEUR:** Le joueur indiqué doit effectuer lors de son tour une des Opérations suivantes:

- A. Activer un Pirate (6.21) ou,
- B. Effectuer une Opération Pirate quelconque (7.2) avec un Pirate ou,
- C. Effectuer une Opération CR quelconque avec un corsaire du Roi (7.3).

**6.33. MARCHANDS:** Si la ligne d'action dit "Enlevez les Marchands pairs", tous les marchands sur des cases/zones de Transit à numéro pair sont renvoyés à la tasse des marchands. (même s'ils sont "repérés" par un Pirate dans la même case). Si la ligne d'action précise "Enlevez les Marchands impairs", tous les marchands sur des cases/zones de Transit de nombre impair sont renvoyés à la tasse des marchands. Dans les deux cas, ou si la ligne d'action précise "Tirer un nouveau Marchand", le joueur doit tirer une autre carte Action et consulter l'icône Voie Maritime (en haut à droite de la carte) pour déterminer quelle Voie Maritime doit recevoir un nouveau marchand tiré au hasard. Si la ligne d'action précise "Tirer deux Marchands", tous deux sont mis dans la même Voie Maritime.

**6.34. DÉPLACEMENT DES NAVIRES DE GUERRE:** Si la ligne d'action précise "Déplacer les Navires de Guerre", le joueur peut:

- A. Déplacer chaque Navire de Guerre jusqu'à un maximum de cinq cases, ou,
- B. Placer un nouveau Navire de Guerre sur une Voie Maritime déterminée au hasard en regardant le symbole Voie Maritime sur une nouvelle carte Action.

Le joueur ne peut tirer la carte Action pour déterminer la Voie Maritime ou vérifier les valeurs de chaque Navire de Guerre avant de décider quelle option choisir. Ce n'est qu'une fois qu'il a choisi qu'il peut vérifier la nationalité du Navire de Guerre, à moins qu'il ne l'intercepte. Chaque pion Navire de Guerre a une Vitesse imprimée qui peut être dépassée en déplaçant le navire jusqu'à cinq cases. Mais cela se fait au risque de perdre le Navire de Guerre si un autre joueur "relève le défi". En effet, tout joueur se demandant si le Navire de Guerre a dépassé sa capacité de déplacement peut demander à en voir la Vitesse. Si ce "défi" est gagné, le Navire de Guerre retourne dans sa tasse. Mais si celui qui a lancé le défi se trompe, ce Navire de Guerre se dirige immédiatement vers un Pirate du challenger, selon le choix du joueur qui le

déplace, et peut tenter une Interception (8.51) s'il est en mer, ou le Chasser (13.5)/Bloquer( 14.3) s'il est dans un port.

**6.35. PIRATE A LA PLUS GRANDE NOTORIÉTÉ:** Si la Ligne d'action précise "Navire de Guerre Intercepte le Pirate le plus notoire", tous les Navires de Guerre en jeu sont remis dans leur tasse. Puis un Navire de Guerre est pioché dans cette tasse et déposé dans la même case de pleine mer que le Pirate à la plus forte Notoriété d'un autre joueur (en cas d'égalité entre deux Pirates le joueur qui a tiré le Navire de Guerre choisit celui qu'il veut Intercepter), et tenter l'Interception (8.51), sauf Evasion réussie (5.24). Si le Pirate est dans un port, le Navire de Guerre le Chasse (13.5) ou Bloque le port (14.3).

## 7. OPÉRATIONS

**7.1. SURVOL:** Une "Opération" est n'importe laquelle des différentes actions pouvant être entreprises par un joueur durant son "tour". Il peut utiliser un CR (s'il en a activé un) ou l'un de ses Pirates. Il ne peut pas utiliser les deux. Marchands et Navires de Guerre n'effectuent pas d'Opérations: ils apparaissent et disparaissent ou se déplacent/attaquent au gré des lignes d'action.

**7.2. OPÉRATIONS PIRATES:** Durant son tour, un joueur peut effectuer une des Opérations suivantes avec son Pirate, s'il remplit toute les conditions requises. Les Pirates ne peuvent agir ensemble, à moins d'être alliés (20.2).

- A. Bouger (8.2) et, s'il le désire, Rechercher (9.3) ou Attaquer un port (15).
- B. Tenter d'Attaquer une Prise (9.6) et, en cas de succès, il peut déclarer une Débauche (9.8).
- C. Activer un nouveau Pirate n'importe où (6.21).
- D. Vendre son butin (10.2) et peut-être déclarer une Débauche, acheter un Refuge (10.21) ou une Lettre de Marque (17E).
- E. Rançonner un passager (10.3).
- F. Remettre son navire en état (16).
- G. Attaquer (15.3) ou Mettre à sac (15.5) un port.
- L. Guérir dans un port ( 13.715 ).
- I. Prendre volontairement sa retraite ( 18.3 ).
- J. Mettre son navire en carène (16.4) ou enlever le carénage.

**7.3. OPÉRATIONS CR:** Durant son tour, un joueur peut effectuer l'une des Opérations suivantes avec un CR.

- A. Envoyer une pétition à la couronne pour obtenir un CR s'il n'en a pas (13.21).
- B. Déplacer son CR (13.4).
- C. Tenter une Interception (8.51) et, en cas de succès, Attaquer un Pirate dans la même case (13.6).
- D. Se soigner(13.715).
- E. Remettre son navire en état (16.3).
- F. Mettre son navire en carène (16.4) ou enlever le carénage.

## 8. MOUVEMENT

**8.1. SURVOL:** Le mouvement se fait en mer ou pour entrer/sortir des ports. Il n'y a pas de mouvements terrestres ou de traversée des cases entièrement terrestres. Chaque case d'océan, qu'elle soit de pleine mer ou côtière, demande un point de mouvement pour y entrer. Retourner une unité pour entrer/quitter un port dans la même case coûte un point de mouvement même si, ce faisant, l'on reste dans cette case.

**8.2. VITESSE:** Un Pirate peut se déplacer d'un certain nombre de cases correspondant à la somme d'un Jd6 et de sa Vitesse. Ainsi, un Pirate à bord d'un sloop en bon état (Vitesse de + 3), réussissant un Jd6 de 6 peut se déplacer de 9 cases en un tour. Le déplacement minimal est de 1. Si la Vitesse d'un bateau est de -1, il pourra se déplacer au maximum de 5 cases au cours d'un tour (Jd6-1). Une fois qu'il a lancé un dé pour faire son Jd6, le joueur est obligé de faire une Opération de déplacement. Il n'a plus le droit de choisir de ne pas se déplacer, mais s'il le fait, son tour est terminé.

**8.3. DÉGATS:** Le marqueur de Vitesse d'un navire se déplace d'une case vers la droite sur son échelle de Vitesse pour chaque point de dégât infligé par une Tempête (9.31) ou par un dommage à la coque (17j). Les dommages reçus en combat n'ont aucune incidence sur la Vitesse du navire, les coups au grément sont compris dans les résultats de bataille. Quel que soit le résultat du Jd6 de mouvement ou la Vitesse du navire, il dispose toujours d'au moins un point de mouvement par tour.

**8.4. MÉCANIQUE DU MOUVEMENT:** Un navire peut entrer dans n'importe quelle case adjacente, si toutefois elle n'est pas entièrement terrestre. Par exemple, un Pirate ne peut aller directement de La Havane (G19) à La Mazana (G20).

**8.41. MOUVEMENTS ILLÉGAUX :** Un mouvement illégal est possible s'il n'est pas découvert avant la fin du tour du joueur suivant. Mais s'il est découvert le mouvement est annulé et le joueur coupable doit passer son tour.

**8.5. CORSAIRE DU ROI (CR):** Un CR n'utilise pas de dé pour obtenir une autorisation de mouvement (Voir 13.4).

**8.51. INTERCEPTIONS:** Si un Pirate entre dans une case contenant un CR/Navire de Guerre en mer (même s'il y entre involontairement en étant Chassé), il doit tirer un Jd6 d'Interception ajusté par son modificateur de Vitesse du moment. Si son Jd6 modifié est supérieur au Jd6 de ce CR/Navire de Guerre (indépendamment de la Vitesse de ce Navire), le Pirate évite le combat et peut achever son déplacement en utilisant les points de déplacement qui lui restent. Si le Jd6 du Pirate est inférieur ou égal au Jd6 du CR/Navire de Guerre, son tour est arrêté et il peut être attaqué au gré de ce CR/Navire de Guerre. Un Pirate ne peut jamais entrer dans un port occupé par un CR. Si un Pirate entame son tour en mer dans une case avec un CR/Navire de Guerre, il doit sortir de la case ou être sujet à un Jd6 d'Interception au choix du CR occupant cette case. Un Navire de Guerre tentera toujours d'Intercepter à la fin du tour du Pirate si celui-ci est toujours dans la même case que lui.

**8.52. INTERCEPTION AUTOMATIQUE:** les Interceptions peuvent se produire sans que n'intervienne d'Évasion ou de Jd d'Interception. C'est le cas lorsqu'un Événement Hasardeux se produit alors qu'un CR/Navire de Guerre et un Pirate sont déjà en mer dans la même Zone de Transit ou la même case. Ils passent immédiatement au combat au gré du CR. L'Événement Hasardeux qui a provoqué l'Interception est ignoré dans les autres cas.

**8.6. ZONES DE TRANSIT:** Un Pirate peut se déplacer des Caraïbes à la Côte Dorée et vice-versa, ou de la Côte Dorée à l'océan indien/arabe, et vice-versa, uniquement par l'intermédiaire des Zones de Transit. Il faut une Opération de mouvement entière pour entrer/sortir d'une Zone de Transit à partir d'une/vers une Zone de Transit adjacente ou case fléchée; il est donc inutile de déterminer la capacité de mouvement du Pirate. On ne peut entrer dans les Zones de Transit que par une Zone de Transit adjacente ou par une case fléchée correspondante. Un CR/Navire de Guerre ne peut entrer dans une Zone de Transit depuis une case fléchée que durant un Événement Hasardeux tiré par n'importe quel joueur (Voir 17K pour une exception). Lorsqu'un Événement Hasardeux quelconque est tiré, tous les CR/Navires de Guerre sur les cases fléchées peuvent être déplacés par leur joueur dans la Zone de Transit adjacente, à qui qu'appartienne le tour et avant de déterminer la nature exacte de l'Événement Hasardeux. Le joueur qui effectue ce déplacement contrôle tous les Navires de Guerre impliqués dans l'Opération. Ces CR/Navires de Guerre ne sont pas susceptibles d'une Interception automatique par n'importe quel Pirate occupant déjà la Zone de Transit, car ils n'occupaient pas la même Zone de Transit que le Pirate au tirage de l'Événement Hasardeux. Un CR/Navire de Guerre ne nécessite pas d'Événement Hasardeux pour quitter une Zone de Transit, il emploie son entière Opération de mouvement. Un Pirate/CR qui quitte une Zone de Transit ne peut plus rentrer dans la même Zone de Transit tant qu'il n'est pas, auparavant, entré dans un port.

**8.61. INTERCEPTION:** l'Interception dans une Zone de Transit ne peut se produire que suite à un Événement Hasardeux (8.52) ou une Recherche (9.32) ou une ligne d'action "Navire de Guerre Intercepte le Pirate le plus Notoire" (6.35).

**8.7. PORTS:** Un Pirate ou CR en mer dans une case portuaire peut aborder en employant un point de mouvement et en retournant son pion sur sa face pourvue d'une ancre. De même, retourner le pion pour rejoindre la mer dans la même case coûte un point de mouvement. L'Interception (8.51) ne peut être effectuée par un Navire de Guerre/CR dans un port. Néanmoins, un CR/Navire de Guerre peut faire le blocus d'un port en restant dans la même case en mer, dans l'attente d'une Interception au départ du Pirate. Un CR entrant dans un port contenant un Pirate Chasse celui-ci (13.5) dans la même Opération de mouvement. Les Navires de Guerre n'entrent jamais dans les ports de nationalité différente de la leur ou dans un port pirate, bien qu'ils puissent clore une Opération en mer dans une case pour faire un blocus ou pour participer à une campagne anti-pirate (14.31).

## 9. NAVIRES MARCHANDS

**9.1. SURVOL:** Les Pirates gagnent en Notoriété et en butin en arraisonnant des navires marchands (en faisant des "Prises"). Parfois, les navires marchands transportent des passagers de marque qui peuvent être détenus et rançonnés ou fournir des informations utiles à l'attaque des ports.

**9.2. PLACEMENT DES PIONS MARCHAND:** Ils sont tirés au hasard et placés sur la carte, face jaune visible (afin de ne révéler ni leur nationalité ni leur puissance) à la suite :

- A. du tirage d'une carte Action comme en 6.33 ou,
- B. d'une Recherche (9.3).

**9.21. NATIONALITÉ:** La plupart des pions marchands contiennent une couleur et une initiale identifiant leur nationalité (voir le tableau d'identification des nationalités sur le plateau de jeu). Ceux qui sont sans nationalité particulière sont considérés comme "non identifiés". Les navires espagnols dans l'océan indien sont toujours considérés comme non identifiés. Un vaisseau sans nationalité prend celle du port le plus proche s'il n'est pas dans une Voie Maritime. S'il est dans une Voie Maritime, il prend la nationalité de cette voie. Si sa position est équidistante à plusieurs ports "proches", le Pirate assaillant peut choisir à quel port équidistant appartient le navire, même si ce marchand s'est vu attribuer une nationalité différente au cours d'une Opération précédente.

**9.3. RECHERCHE:** Si un Pirate termine son Opération de mouvement en mer, il peut conclure son tour en "recherchant" un marchand dans la case/Zone de Transit où il a abouti à condition d'avoir effectué un déplacement utilisant toute sa capacité de mouvement pour ce tour (elle correspond à son Jd6 de mouvement + sa Vitesse). Il tire une carte Action et regarde les résultats donnés par la cinquième ligne (Recherche). Les résultats peuvent varier selon qu'il est dans une case de pleine mer ou côtière. Les Zones de Transit sont considérées comme des cases de pleine mer.

**9.31. TEMPÊTES:** Lorsqu'une Tempête éclate, elle affecte tous les navires en mer dans la même Zone de Transit que le Pirate en mouvement ou dans un rayon de trois cases par rapport à lui (y compris sa propre case). Marchands et Navires de Guerre atteints par la Tempête retournent dans leurs tasses respectives. Les Pirates/CR sont affectés des façons suivantes :

**9.311. CASE CÔTIÈRE:** Chaque navire subit une diminution de Vitesse égale à un Jd12. Son marqueur de vitesse est déplacé vers la droite du nombre de points de vitesse perdus.

**9.312. CASE DE PLEINE MER/ZONE DE TRANSIT:** Chaque navire doit faire un Jd6 et subir une perte de Vitesse égale à ce Jd6.

**9.313. DANS UN PORT/EN CARÈNE:** Les navires ayant jeté l'ancre ne sont pas affectés. Les navires mis en carène subissent une perte de Vitesse égale à un Jd6.

**9.32. NAVIRES DE GUERRE:** Un nouveau Navire de Guerre est sorti de sa tasse, placé dans la case/Zone de Transit où se trouve le "chercheur" et tente une Interception (sauf dans le cas où une Evasion est réussie en eaux côtières).

**9.33. NAVIRE MARCHAND:** Le nombre de pions marchands indiqué est tiré de la tasse et placé sous le pion du chercheur, ce qui a pour effet de mettre fin au tour. Un marchand ainsi placé dans une Zone de Transit peut être attaqué au cours du tour suivant du chercheur, mais retourne dans la tasse à l'instant où le chercheur quitte la Zone de Transit. Ce marchand ne peut être à nouveau attaqué par un autre Pirate.

**9.34. RIEN À L'HORIZON:** il ne se passe rien et le tour se termine.

**9.4. RAPIDITÉ:** Les marchands ne bougent jamais. Ils restent dans leur case de placement jusqu'à ce qu'ils soient renvoyés à la tasse des marchands.

**9.5. MAXIMUM:** Le nombre de marchands est limité au nombre de pions inclus dans le jeu. Si tous les marchands sont en jeu lorsqu'il en faut un nouveau, un Jd6 doit être fait. Un résultat pair est considéré comme un "Retirez les marchands pairs" et un résultat impair comme un "Retirez les marchands impairs" (6.33). Tous les marchands retirés du plateau pour une raison ou pour une autre retournent dans leur tasse en vue d'un éventuel retour en jeu.

**9.6. CAPTURE DES PRISES:** Un Pirate peut tenter de faire une prise chaque fois qu'il commence son tour dans la même case qu'un marchand; il n'a pas besoin de faire une Recherche ou une Interception. Arraisonner un marchand est une Opération séparée qui ne peut être combinée avec un mouvement ou une Recherche. S'il y a plus d'un pion marchand non identifié dans une case, le Pirate n'a pas le droit de les retourner pour les étudier. Le marchand qu'il peut tenter de capturer durant son tour est tiré au hasard parmi les marchands non identifiés. Cependant, après avoir trouvé un marchand, il peut examiner sa puissance et sa nationalité avant de décider d'attaquer. S'il décide de ne pas attaquer après avoir inspecté le marchand, il subit une pénalité de -1 sur sa Notoriété et termine son tour. Le marchand maintenant identifié est mis sur le pion du navire pirate jusqu'à ce que le Pirate quitte la case ou que le marchand soit retiré/attaqué. Si le Pirate quitte la case, le marchand devra être à nouveau identifié avant d'être remis sur un Pirate.

**9.61. OPÉRATION DE CAPTURE:** Pour capturer un marchand, le Pirate additionne la Valeur au combat et la Vitesse de son navire auxquelles il ajoute sa propre Compétence. De ce total, il soustrait la Défense du marchand pour arriver à un "score d'attaque". Le joueur du Pirate fait alors un Jd12. Si le résultat qu'il obtient est inférieur ou égal au score d'attaque, le vaisseau marchand est capturé. Les pions des marchands capturés sont retirés du plateau de jeu et remis dans leur tasse. Si le résultat obtenu est supérieur de un ou deux au score d'attaque, le Pirate subit un dommage égal à ce nombre et une perte de Notoriété équivalente. Mais le pion marchand reste sur le plateau de jeu et pourra être attaqué au cours des tours suivants. Si le résultat est supérieur de trois points ou plus au score d'attaque, le marchand réussit à s'échapper et son pion est remis dans sa tasse.  
Exemple: Frederick Misson, avec sa Compétence de 4, tente d'arraisonner un marchand. Il dispose d'une Goélette intacte avec une Valeur au Combat de 5 et une Vitesse de + 3. Le marchand a une Défense de 4. Le score d'attaque est de  $4+5+3=12-4=8$ . Son Jd12 donne un résultat de 6 et comme 6 est inférieur au score d'attaque, Misson a capturé le marchand. S'il tire un 11 ou plus, le marchand s'échappera et retournera dans la tasse. S'il tire un 9 ou un 10, il s'échappera temporairement mais restera dans la même case, pouvant être l'objet de tentatives de capture futures et le vaisseau de Misson subira un ou deux points de dommage.

**9.62. ENREGISTREMENT DE L'ATTAQUE:** S'il capture une prise ou attaque un port, un Pirate doit placer un marqueur de nationalité correspondant à la nationalité de cette prise ou de ce port sur le Journal de Bord (s'il n'est pas déjà indiqué) pour indiquer que tous les ports de cette nationalité sont à ce jour anti-pirate pour lui et qu'il ne peut y entrer que pour attaquer ou recevoir un Pardon royal (17L).

**9.63. POURSUITE:** Un Pirate peut tenter autant de fois qu'il le souhaite de capturer un marchand lui ayant échappé, du moment que tous deux commencent le tour dans la même case et que chaque tentative est une Opération séparée d'un nouveau tour. La présence d'un autre Pirate n'a aucun effet sur la tentative, à moins qu'ils ne soient alliés (20.4).

**9.64. NOUVEAUX VAISSEAUX:** Un Pirate peut convertir une prise pour son propre usage. Si un marchand capturé a une silhouette-type correspondant à celle du Pirate qui l'a capturé ou de n'importe quel Journal de Bord inutilisé et que le Pirate veuille échanger son navire, il peut le faire si son Jd12 de capture est un double et si le Pirate n'a subi aucun dommage en attaquant le vaisseau au cours des tours précédents. En ce cas, le navire marchand est en assez bonne condition pour être utilisé (il s'est sans doute rendu pour obtenir merci plutôt que d'affronter directement le Pirate), et le Pirate peut échanger son ancien vaisseau pour le marchand. Ceci se fait en échangeant son Journal de Bord avec un Journal de Bord inutilisé correspondant à la silhouette du marchand (y compris le verso de son Journal de Bord actuel). Il transfère toutes ses cartes et marqueurs à leur place sur le nouveau Journal de Bord. Toute perte de Vitesse ou dommage subis par son ancien navire disparaît; le nouveau navire est pleinement fonctionnel, les pertes en hommes étant compensées en obligeant des marins marchands à s'enrôler comme Pirates. La cargaison dépassant le nombre de cales du nouveau navire, et donc en excès, est perdue. Les Corvettes (les navires marchands disposant de 2 points de Défense) ne correspondent à aucun Journal de Bord pirate et ne sont pas utilisables. Aucun Pirate digne de ce nom n'oserait employer un tel bateau-lavoir.

**9.7. CARGAISON DU NAVIRE:** Ce n'est qu'après avoir capturé une Prise que le Pirate découvre sa valeur. Pour cela, il doit tirer une nouvelle carte Action et en regarder la section Cargaison. En tête de colonne de cette section, il reporte la Défense du marchand et en tête de ligne, il cherche l'abréviation qui correspond à l'océan où il se trouve. A l'intersection de cette colonne et de cette ligne apparaît la valeur de la cargaison (la part du capitaine). Si la section Cargaison comprend "Débauche", le capitaine Pirate perdra un point de Popularité s'il ne déclare pas un tour de Débauche. (9.8). Un

Pirate peut refuser une cargaison. S'il la prend, il enregistre sa valeur dans une cale vide en y plaçant les marqueurs numériques appropriés. Il ne peut y avoir qu'une cargaison par cale. Si ses cales sont pleines, il peut encore attaquer des marchands, mais s'il décide de prendre leur cargaison, il doit se débarrasser de la cargaison d'une cale.

Cargaison : Débauche				
	2-4	5-6	7-8	PO
AN	60	150	1000	14
CAR	100	350	1500	*
CD	80	200	1200	46
IND	500	1000	3000	65

Otages : 3  
Blessure : Eborné \*\*

**Exemple:** Barbe Noire a capturé un brick dans les Caraïbes et tire une carte Action pour déterminer sa cargaison. Il croise le type de navire marchand (un 6) avec les eaux où il se trouve (CAR); le brick s'avère rapporter un burin d'une valeur Je 350 doubloons. Dans l'Atlantique Nord (AN), le même brick n'aurait rapporté que 150 doubloons. De plus, la cargaison du navire est telle que Barbe Noire doit déclarer un tour de Débauche ou perdre un point de Popularité.

**9.71. OTAGES:** Après avoir vérifié la cargaison du navire, il faut tirer une autre carte Action et regarder la ligne Otages pour déterminer s'il y a un passager de marque sur le navire. La ligne Otages contient un nombre. Si ce nombre augmenté de la Défense du marchand, et d'un modificateur pour l'océan actuellement occupé est supérieur ou égal 10, le navire transporte un passager de marque et le Pirate gagne cinq points de Notoriété s'il le prend en otage. Le modificateur pour l'océan est un -2 pour la Côte Dorée, -1 pour l'océan indien, 0 pour les Caraïbes et + 1 pour l'océan Atlantique Nord. Un Pirate peut prendre un nombre illimité d'otages. Il suffit qu'il enregistre le nombre qu'il détient en mettant un marqueur approprié dans la case otages de son Journal de Bord. Les otages ne prennent pas de place dans les cales, mais comme ils peuvent facilement mourir en mer, il est préférable de ne pas les garder trop longtemps.

**9.72. PORT D'ORIGINE:** Si un Pirate prend un otage, il tire une autre carte Action et croise la section PO avec l'océan où il se trouve afin de déterminer de quel port vient l'otage ou celui auquel il se rend. Si un "\*" est présent au lieu d'un numéro de port, le port d'origine est le plus proche à être de la nationalité du navire sur cet océan. Sinon, c'est le port le plus proche. Si deux ports semblables sont équidistants, le Pirate peut choisir lequel convient. Sans égard à son port d'origine, l'otage est toujours considéré comme étant de la nationalité du navire. Le Pirate doit alors décider s'il faut torturer l'otage pour obtenir des informations.

Cargaison :				
	2-4	5-6	7-8	PO
AN	80	200	1200	16
CAR	200	500	2000	*
CD	80	200	1200	51
IND	700	2000	5000	62

Otages : 4  
Blessure : Manchois\*\*

Cargaison :				
	2-4	5-6	7-8	PO
AN	100	350	1500	11
CAR	500	1000	3000	*
CD	100	350	1500	52
IND	800	2500	6000	64

Otages : 5  
Blessure : Manchois\*\*

**Exemple :** (Continuation de l'exemple précédent). Barbe Noire tire alors la carte Action afin de déterminer s'il prend des otages. Il ajoute la valeur de la Prise (6) au nombre de l'otage (4) plus le modificateur océanique (0) et obtient un total de 10 : le Brick anglais lui rapporte donc un otage en sus. Barbe-Noire tire alors une carte Action afin de déterminer le port d'origine de l'otage. Regardant dans la colonne PO pour les Caraïbes, il trouve un "\*". Le port anglais le plus proche dans les Caraïbes est port Royal. Si la prise avait été capturée dans l'Atlantique Nord, Boston ( 11) eut été le port d'origine de l'otage.

**9.73. TORTURE:** Durant le tour où il l'a capturé, un Pirate peut torturer son otage pour amuser son équipage (ajoutant ainsi un point à sa Popularité) et obtenir des informations utiles pour attaquer le port de l'otage (15.3) .Le processus d'interrogatoire est mené avec un j6. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal à sa Cruauté, il obtient des informations. S'il obtient un résultat supérieur à sa Cruauté, il n'en obtient pas. De toutes façons, si le résultat est inférieur à sa Cruauté, l'otage meurt. Un otage ne peut être torturé qu'une seule fois. S'il donne des informations, le Pirate qui l'a torturé peut noter le nom du port. Des informations sur un port peuvent être utiles à moins que:

- le Pirate prenne sa retraite ou meure ou,
- que le Gouverneur soit remplacé ou,
- que le port soit attaqué.

**9.8. DÉBAUCHE (ou orgie):** Si un Pirate fait une prise, il peut choisir de déclarer la "Débauche" à la fin de son tour et ce faisant, améliorer sa Popularité en avançant son marqueur d'une case. Il doit aussi placer un marqueur "Débauche" sur son navire, qui restera là jusqu'au prochain tour, qu'il passera, le temps que son équipage se remette. Néanmoins, bien que le Pirate en pleine Débauche ait perdu son tour, ce n'est pas le cas du joueur. Il peut utiliser le tour perdu par le Pirate pour envoyer une Pétition à la couronne, déplacer un CR, ou entreprendre une Opération Pirate avec son second Pirate. Si un Pirate est surpris en pleine Débauche, il doit retirer deux points de tous ses jets de dés d'Interception et de combat au cours de ce tour (y compris la détermination de la continuation de bataille (13.62)). Le marqueur Débauche est retiré dès que le Pirate a passé un tour ou a effectué une action alternative avec un autre Pirate/CR.

**9.81. DUEL:** S'il choisit la Débauche, il doit défier en Duel le Pirate le plus Notoire d'un autre joueur (même allié) qui se trouve éventuellement dans la même case que lui.

**9.82. DÉBAUCHE OBLIGATOIRE:** Certaines Prises, en raison des cargaisons de rhum ou de femmes qu'elles fournissent (ce qui est indiqué sur la ligne Cargaison pas le symbole "Débauche"), ont de fortes chances de pousser l'équipage à la débauche. Si un Pirate refuse de déclarer un tour de Débauche après la capture d'une telle prise (même s'il refuse la cargaison), il subit un point de perte en Popularité.

## 10. BUTIN

**10.1. SURVOL:** Un Pirate transforme son butin (cargaisons et otages capturés) en Bénéfice Net par des Opérations de vente ou de rançon. Un bon Bénéfice Net est nécessaire pour pouvoir partir en Retraite Volontaire (18). Ce n'est qu'en le mettant en retraite qu'un joueur peut sauvegarder le Bénéfice Net d'un Pirate. Sinon, il est perdu à sa mort.

**10.2. VENTE DU BUTIN:** Un joueur vend le butin dans un port pour le transformer en Bénéfice Net. S'il le vend dans un port pirate, il doit déduire 20% de sa valeur. S'il le vend dans son "Refuge", il y ajoute 20%. S'il le vend dans un port pro-pirate, il ajoute 10%. La vente de butin est une Opération par laquelle le Pirate vide tout ou partie de ses cales et additionne la valeur cumulée du butin vendu à la section Bénéfice Net de son Journal de Bord. Un Pirate peut acheter une Lettre de Marque (Lorsqu'un Événement Hasardeux la rend disponible: 17E) et/ou tenter de soudoyer le Gouverneur (10.21) pour se constituer un "Refuge" au cours de la même Opération. Un Pirate gagne + 1 en Popularité et + 1 en Notoriété pour chaque multiple de 100 doubloons retiré d'une vente de butin.

**10.21. SOUDOYER UN GOUVERNEUR:** A la fin d'une Opération de vente de butin, (même si le butin n'est pas vendu), un Pirate peut acheter un "Refuge sûr" dans un port pro-pirate en payant un pot de vin égal à 100 fois un j6 payé sur la valeur à bord du navire. S'il est dans un port neutre, il doit essayer de soudoyer le Gouverneur de la même façon, mais il doit tirer un marqueur Gouverneur de la tasse. Si le Gouverneur est pro-pirate, il peut rester dans ce port qui devient un Refuge pour lui. S'il s'agit d'un Gouverneur anti-pirate, le Pot-de-vin n'a pas d'effet (mais n'est pas restitué) et le Gouverneur est remis dans sa tasse. Il n'y a pas de nouveau tirage. Un port pirate ne peut pas devenir un Refuge.

**10.22. DÉBAUCHE EN PORT PIRATE:** Si un Pirate vend son butin ou rançonne un otage dans un port pirate, il doit déclarer un tour de Débauche à la fin de son tour, améliorant ainsi sa Popularité d'un point. Les pénalités usuelles de Débauche (9.8) s'appliquent.

**10.221. DÉBAUCHE EN PORT NEUTRE/PRO-PIRATE:** Lorsqu'un Pirate entreprend de vendre son butin (qu'il le vende ou pas) dans un port neutre ou pro-pirate, il peut déclarer un tour de Débauche comme partie de la vente. Néanmoins, il doit tirer un marqueur de Gouverneur. S'il tire un Gouverneur anti-pirate dans un port neutre, le Gouverneur anti-pirate reste et le Pirate est immédiatement Chassé (13.5). S'il tire un Gouverneur anti-pirate dans un port pro-pirate, le Gouverneur pro-pirate est définitivement retiré du jeu (à moins que ce port ne soit son Refuge, auquel cas le Pirate renonce à ce Refuge et le Gouverneur pro-pirate reste) et le Gouverneur anti-pirate retourne à la tasse. Dans tous les cas, tout Gouverneur pro-pirate tiré de la tasse est définitivement retiré du jeu.

**10.3. RANÇON:** Les otages deviennent des Bénéfices Nets en étant échangés contre rançon dans n'importe quel port. Rançonner chaque otage demande une Opération séparée. Pour accomplir l'Opération, le joueur du pirate fait un J6 et multiplie le résultat par 100 pour déterminer la somme gagnée (plus ou moins le pourcentage approprié au type de port (10.2)).



**10.4. REFUGE:** Certains ports fermaient les yeux sur la piraterie menée, par l'un de leurs enfants si cela pouvait aider le commerce local. Un Pirate qui graissait les bonnes pattes pouvait parfois obtenir des conditions de vente favorables. Un Pirate peut utiliser son Refuge pour:

- Vendre son butin à des prix plus élevés (10.41).
- Remettre plus vite son navire en état (16.1).
- Partir en retraite volontaire (18.3).
- Conserver ses Bénéfices Nets (10.42).

**10.41. VENTE DE BUTIN:** Si un Pirate vend son butin dans son Refuge, il peut augmenter sa valeur nette de 20%.

**10.42. CONSERVATION DES BÉNÉFICES NETS:** Un Pirate peut aussi placer ses Bénéfices Nets en sécurité dans son Refuge chaque fois qu'il est dans son port, que ce soit ou non son tour (à moins qu'il ne soit sur le point d'être Chassé) en notant sa quantité et sa localisation. De cette façon, il évite de le perdre s'il survit à une Mutinerie (12.32) ou si son navire est capturé (18.2). Néanmoins, si son Refuge est mis à sac (15.5), il perd tout le Bénéfice Net qu'il y conservait. Un Pirate peut ne pas retrouver son Bénéfice Net placé avant de prendre sa retraite.

**10.43. PERTE DU REFUGE:** Un Refuge ne peut être utilisé par un Pirate tant que le port a un Gouverneur anti-pirate, mais tout Bénéfice Net qu'il y a déjà placé lui appartient toujours, jusqu'à sa retraite. Si le Gouverneur anti-pirate est retiré, le statut de Refuge du port est restauré. Un Pirate perd son Refuge et tout Bénéfice Net qui y est conservé s'il attaque un marchand ou un port de cette nationalité.

## 11. NOTORIÉTÉ

**11.1. SURVOL:** En dehors des actes commis par le nombre important de psychopathes qu'abritait la piraterie, la cruauté des pirates était en général un moyen utilisé délibérément pour parvenir à ses fins. Ce qui était compréhensible à une époque et dans un métier, qui n'avait pas grand chose à offrir en matière de distractions. La cruauté permettait à l'équipage de s'amuser, ce qui avait un effet bénéfique pour le capitaine parce que sa position était en général élective. L'équipage n'était pas satisfait ? Se retrouver abandonné sur une île déserte était fréquent, bien qu'un simple couteau en travers de la gorge ne soit pas rare. Ainsi donc, les Pirates gagnent en Notoriété en accomplissant une variété d'actions cruelles, mais cela peut être une lame à double tranchant.

**11.2. GAGNER EN NOTORIÉTÉ:** Un Pirate gagne en Notoriété par ses succès en combat et par la façon dont il traite ses victimes après avoir fait une prise.

**11.21. MARCHANDS:** La Notoriété d'un Pirate augmente de la valeur de sa Cruauté après capture d'une prise. Néanmoins, s'il a subi des dommages au cours de la capture, ce gain est doublé parce qu'il se venge sur sa victime qui a osé résister. Le nouveau niveau de Notoriété est noté sur le Journal de Bord avec des marqueurs numériques appropriés. Sa Notoriété augmentera aussi d'un point pour chaque multiple de 100 doublons de Bénéfice Net reçu après une vente de butin.

**11.22. OTAGES:** Un Pirate gagne cinq points additionnels de Notoriété chaque fois qu'il prend un otage.

**11.23. PORTS:** Un Pirate gagne une Notoriété égale à la Défense du port qu'il attaque avec succès (15.4). Une Notoriété additionnelle égale au double de la Défense du port est gagnée s'il met le port à sac au cours d'un tour suivant (15.5).

**11.24. BATAILLE:** Un Pirate gagne cinq points de Notoriété chaque fois qu'il s'échappe d'une Bataille (13.64) provoquée par une Interception réussie par un CR/Navire de Guerre (13.6). Il gagne une Notoriété égale à la puissance de Combat du CR s'il en coule un.

**11.25. DUEL:** Un Pirate gagne une Notoriété égale au total de la valeur en Duel (Attaque et Défense) augmenté de l'Endurance de son adversaire s'il le tue ou le force à abandonner le combat (19.4). Un Pirate qui se rend perd la même Notoriété (qui ne peut pas descendre sous 0).

## 12. MUTINERIE

**12.1. SURVOL:** Une Mutinerie peut se produire lorsqu'un Événement Hasardeux (17F) portant la mention "Baisse de Popularité" est tiré. Le joueur sélectionne n'importe quel Pirate en jeu pour effectuer un jd12. Si le jd12 est supérieur à la Popularité du Pirate, une tentative de Mutinerie se produit. Une tentative de Mutinerie se produit de même lorsque le marqueur de Popularité du Pirate atteint le niveau 0, à moins qu'il ne soit en plein combat.

**12.2. POPULARITÉ :** le marqueur d'un Pirate débute toujours sur la case "7" de l'échelle de Popularité du plateau de jeu. Il se déplace le long de la colonne en fonction des événements suivants:

- +1 Échapper à un blocus (14.3).
- + 1 Torture d'un otage (9.73).
- +1 Atteindre un Refuge avec ses cales pleines (10.4).
- +1 Chaque débauche (9.8).
- +1 Par 100 Doublons de Bénéfice Net retirés de la vente du butin (10.2).
- +2 Victoire en Duel (19.4).
- +3 Mise à sac d'un port (15.5).
- 1 Survivre à une tentative de Mutinerie (12.31).
- 1 Refuser d'attaquer un marchand après avoir révélé sa nationalité (9.6).
- 1 Par point de dommage en combat (13.7) subséquent à toute cause excepté le scorbut.
- 1 Bloqué dans un port (14.3)\*.
- 1 Refus d'une débauche obligatoire (9.7, 9.82, 10.22).
- 1 Capitaine pirate subi une blessure légère ( 13.712 ) ou est atteint du scorbut (17C).
- 2 Capitaine pirate estropié (13.713 ).
- 2 Scorbut à bord du navire (17C)\*.
- 3 Se rendre au cours d'un Duel (19.4).

\* Perte qui se répète à chaque Événement Hasardeux pendant que cette condition existe. Le marqueur de Popularité ne se déplace jamais en dessous de "0" ou au dessus de "15".

**12.3. RÉSULTAT D'UNE MUTINERIE:** Tout Pirate affecté par une tentative de Mutinerie doit effectuer un jd6 pour en déterminer le résultat.

**12.31.** Si le jd6 est inférieur à son Charisme, il a réussi à s'en sortir verbalement et peut continuer sa vie criminelle. Remettre son marqueur de Popularité sur "6".

**12.32.** Si le jd6 est égal à son Charisme, il lui est permis de partir en retraite mais il perd tout son Bénéfice Net à bord (Voir 10.42).

**12.33.** Si le jd6 est supérieur à son Charisme, la Mutinerie a réussi et on l'abandonne sur une île déserte pour qu'il y meure. Il perd tout et est retiré du jeu.

**12.4. CONSÉQUENCES:** Lorsqu'un Pirate est perdu suite à une Mutinerie, un Duel, la maladie ou une Retraite Volontaire, le joueur active immédiatement un nouveau Pirate à la place de celui qu'il vient de perdre (à condition toutefois qu'il en ait encore à tirer). Le nouveau Pirate hérite du navire du capitaine précédent (y compris les dommages qu'il peut avoir subi) et sa position sur la carte, ainsi que du butin resté à bord. Néanmoins, le Bénéfice Net du capitaine précédent, ainsi que ses Lettres de Marque, Notoriété, Attaque, Astuce et informations utiles sont enlevés et le marqueur de Popularité remis sur 7. Un Pirate perdu au combat à la suite de ses blessures, ou dont le bateau est coulé, n'est pas remplacé de cette façon. Son remplacement reprend (6.21) avec un nouveau sloop ou goélette dans n'importe quelle case.

## 13. LES CORSAIRES DU ROI (CR)

**13.1. SURVOL:** Lorsque les pirates devenaient trop puissants, les armateurs des vaisseaux marchands persuadaient la Couronne que les intérêts de l'Angleterre seraient mieux servis si elle envoyait un navire de guerre pour chasser ces vauriens. Ce navire étant, bien sûr, financé par les marchands eux-mêmes. Ces glorieux chasseurs de prime étaient appelés corsaires du Roi. Parfois, comme dans le cas de Sir Henry Morgan qui débarrassa la Jamaïque de ses pirates dans des temps plus anciens, ces corsaires étaient eux-mêmes des pirates "repentis" auxquels les circonstances avaient

permis de changer de camp.

La Vitesse des CR reflète davantage que leur relative rapidité. Elle est bien plus faible que la Vitesse des Pirates afin de tenir compte de la vision d'ensemble du joueur sur le plateau de jeu et de l'avantage que possèdent naturellement les Pirates. Elle reflète ainsi la difficulté d'une poursuite en mer. La force des CR/Navires de Guerre est inversement proportionnelle à leur Vitesse car plus leurs forces étaient imposantes, plus il leur était difficile d'amener les pirates à se frotter à eux.

**13.2. ACTIVATION:** Un CR peut être activé par une Pétition (13.21) ou un Événement Hasardeux (17K). Chaque joueur ne peut avoir plus de deux CR en même temps.

**13.21. ENVOYER UNE PÉTITION A LA COURONNE:** Un joueur sans CR peut, à titre d'Opération CR, envoyer une Pétition à la couronne durant son tour. La Pétition d'un joueur réussit s'il fait un Jd6 inférieur ou égal à la Notoriété de tout Pirate adverse en jeu.

**13.22. PLACEMENT DES CR:** Le joueur tire un pion CR au hasard de la tasse qui les contient. Il le place dans la Zone de Transit donnant sur l'océan où se trouve le Pirate possédant la Notoriété la plus élevée à ce moment (la Zone 1 donne sur les Caraïbes et l'Atlantique, la Zone 3 sur la Côte Dorée et la Zone 6 sur l'océan indien et la mer d'Arabie) ou dans la même Zone de Transit que ce Pirate (s'il se trouve dans une Zone de Transit). S'il n'y a pas de Pirate adverse en jeu, il peut placer le CR dans n'importe quelle Zone de Transit.

**13.23. REMPLACEMENT D'UN CR:** Lorsqu'un CR est tué ou rappelé en Europe, son pion est retiré du jeu et remis dans sa tasse où il attendra d'être réactivé en étant tiré au hasard par un joueur qui sera autorisé à le faire au cours des tours suivants.

**13.3. OPÉRATIONS:** Lors de son tour, un joueur doit envoyer une Pétition à la couronne ou entreprendre soit une Opération Pirate (à moins qu'il n'ait aucun Pirate en jeu en ce cas, il doit en activer un), soit une Opération CR.

**13.4. MOUVEMENT:** Un CR peut se déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal à sa Vitesse du moment. Cette Vitesse peut être diminuée par suite de dommages à la coque ou de dommages causés par une Tempête (8.3). Une telle diminution est enregistrée en déplaçant le marqueur de vitesse sur le Tableau des corsaires du Roi (sur le plateau de jeu).

**13.5. CHASSER UN PIRATE :** Si, par suite de l'arrivée d'un CR/Navire de Guerre dans un port, ou de tout autre événement ayant le même effet, un Pirate est forcé de quitter ce port, son pion est retourné sur place (pour symboliser sa fuite) et sa puissance de combat est diminuée de 1 point. Une Interception est impossible, à moins qu'un autre CR/Navire de Guerre ne soit en attente en pleine mer dans la même case (8.51). Le Pirate n'a plus qu'à espérer que le CR/Navire de Guerre n'ait pas un nouveau tour à jouer avant lui. Un Pirate qui a été Chassé d'un port ne peut plus y revenir avant d'être passé par un autre port.

**13.6. COMBAT:** Si un Pirate est en mer dans la même case qu'un CR ennemi au début de l'Opération CR, chacun doit effectuer un Jd6 d'Interception (8.51). Si le Jd6 modifié par la Vitesse du Pirate est supérieur au Jd6 du CR, le Pirate peut choisir d'éviter le combat ou d'attaquer. Sinon, c'est le CR/Navire de Guerre qui peut éviter le combat ou attaquer à son gré. S'il y a plus d'un Pirate/CR Intercepté dans cette case, l'intercepteur peut attaquer celui de son choix. Il peut ne pas attaquer deux Pirates en un seul tour à moins qu'ils ne soient alliés (20.5).

**13.61. RÉSOLUTION DU COMBAT:** La Puissance de Combat du Pirate est égale à sa Compétence + la valeur au Combat actuelle de son navire. Les deux joueurs effectuent un Jd12 et l'ajoutent à leur Puissance de Combat. La différence, s'il y en a une, entre les jets de dés est le nombre de points de dommage subis par le joueur qui a obtenu le résultat le plus faible. Le vainqueur de chaque round subit toujours un point de dommage. Les Navires de Guerre ne subissent jamais de pertes.

**13.62. CONTINUATION:** le joueur dont le Jd12 (sans tenir compte de sa Compétence et de la valeur au Combat de son navire, mais des éventuels effets de la Débauche (9.8)) est le plus élevé peut décider de continuer le combat ou d'y mettre fin. Les Navires de Guerre choisissent toujours de continuer. Si aucun opposant n'a obtenu un résultat plus grand que l'autre, le combat continue.

**13.63. REDDITION:** Avant que le combat ne soit résolu ou entre les rounds d'un combat multi-rounds, un Pirate peut se rendre en se fiant à sa Lettre de Marque (17E) pour sauver sa carcasse (18.2). Si son navire est coulé avant, il est tué et sa lettre de Marque n'a aucune valeur. Une Lettre de Marque n'est effective que contre les CR/Navires de Guerre de la même nationalité que la Lettre de Marque.

**13.64. GAIN DE NOTORIÉTÉ:** Si un Pirate affrontant un CR/Navire de Guerre s'échappe, il gagne cinq points de Notoriété. S'il coule un CR, il gagne une Notoriété égale à celle de la valeur au Combat originelle du CR. L'Évasion ou l'Interception ratée ne rapporte aucune Notoriété.

**13.7. DOMMAGES:** Lorsqu'un Pirate subit des dommages de Combat, le marqueur Combat est déplacé sur la colonne Combat de son Journal de Bord d'un nombre de cases approprié aux réductions de sa Valeur au Combat. De même, si un CR subit des dommages, son marqueur de valeur au Combat est déplacé sur la colonne appropriée du Tableau des corsaires du Roi du plateau de jeu. Si la Valeur au Combat du navire est réduite jusqu'à la case "Coulé", ce Pirate/CR est retiré du jeu. Un Pirate est exempté de Mutinerie durant les tours de combat, mais une fois le combat terminé, si sa popularité a été réduite à 0, il doit faire face à une Mutinerie(12.1).

**13.71. BLESSURES:** Pour chaque point de dommage, Vitesse excepté, subi par un Pirate/CR quelle qu'en soit la cause (Scorbut compris), le joueur doit effectuer immédiatement un Jd6 pour déterminer si le capitaine Pirate/CR lui-même est blessé. Tout résultat autre que "1" n'a pas d'effet. S'il tire un "1", il doit tirer une carte Action et consulter la dernière ligne pour déterminer les conséquences de cette blessure.

**13.711. BLESSURES SUPERFICIELLES:** Réduire toutes les caractéristiques du Pirate/CR d'un point durant le tour pour chaque blessure superficielle subie. Il n'est pas nécessaire d'avoir recours à une Opération de Guérison pour dissiper ses effets.

**13.712. BLESSURES MINEURES:** Les blessures mineures sont notées par un astérisque (\*). Marquer la carte du Pirate/CR avec un marqueur blessure, réduire toutes ses caractéristiques (exceptée sa Cruauté) de deux points et diminuer d'un point sa Popularité. Un Pirate/CR peut guérir totalement de ce genre de blessure (13.715).

**13.713. BLESSURES INCAPACITANTES:** les Blessures graves sont notées d'un double astérisque (\*\*). Marquer la carte du Pirate/CR avec un marqueur Estropié. Réduire de façon permanente les caractéristiques Duel et Endurance du Pirate d'un point, et augmenter sa Cruauté d'un point (pour un maximum de 5). Toutes ses caractéristiques, exceptée sa Cruauté, sont réduites de trois points jusqu'à ce qu'il guérisse (13.715). La Popularité d'un Pirate estropié doit être réduite de deux points. Si un Pirate/CR perd deux membres quelconques ou les deux yeux, il est considéré comme mort.

**13.714. EFFETS SUR LE NAVIRE :** Étant donné l'incapacité de son chef, le navire du Pirate/CR perdra une case sur ses colonnes de Combat et de Vitesse (Jusqu'à un minimum de 1) pour chaque réduction d'un point de la Compétence du Pirate/CR. Cette perte durera jusqu'à ce qu'il guérisse. Cela afin de refléter la baisse d'efficacité de l'équipage dans l'accomplissement de ses tâches pendant sa convalescence.

**13.715. GUÉRISON:** Un Pirate/CR peut guérir de ses blessures en déclarant une Opération de "Guérison" dans tout port. Toutes ses caractéristiques diminuées par effet de blessures retrouvent leur niveau initial, excepté celles qui ont été définitivement réduites par une blessure incapacitante. Une Opération de Guérison est nécessaire pour débarrasser le navire du scorbut, que le capitaine soit frappé ou non par cette maladie.

**13.716. EFFETS CUMULATIFS:** Toute combinaison de scorbut et de blessure mineure ou incapacitante avant une Guérison est immédiatement fatale.

**13.72. POPULARITÉ :** Un Pirate subit une réduction d'un point en Popularité pour chaque point de dommages subi pour toute raison, excepté le scorbut.

## 14. NAVIRES DE GUERRE

**14.1. SURVOL:** Le "commandement" des Navires de Guerre varie de tour en tour. Les Navires de Guerre sont tirés au hasard. Ils diffèrent dans leurs Force, Vitesse et nationalité. Si un Navire de Guerre n'a pas de nationalité indiquée, il est

traité comme un marchand non identifié (9.21). La difficulté dans la capture d'un Pirate avec un Navire de Guerre reflète le fait qu'ils passaient en général au large des Navires de Guerre en évitant le combat. Il reflète aussi un certain manque de zèle de la part des Navires de Guerre qui tiraient d'importants bénéfices financiers de la présence de Pirates dans les eaux locales en faisant payer des sommes élevées pour la protection des convois et des marchandises. Les Navires de Guerre ne subissent jamais de dommages au combat, mais résolvent les combats de la même façon qu'un CR (13.61). Les Navires de Guerre apparaissent par effet de la ligne d'action ou par le tirage d'une Recherche par carte Action (9.32).

**14.11. LIGNE D'ACTION:** Si une Ligne d'action "Navire de Guerre Intercepte le Pirate le plus notoire" le réclame, tous les Navires de Guerre retournent dans la tasse des Navires de Guerre et un autre est tiré afin d'Intercepter, Chasser ou Bloquer le Pirate à la Notoriété la plus élevée. Si une Ligne d'action "Déplacer ou Tirer les Navires de Guerre" (6.34) le réclame, il tente d'Intercepter, Chasser ou Bloquer tout Pirate dans sa case à la fin du mouvement de son tour. S'il n'y a pas de Pirate dans la case, il reste là jusqu'à ce qu'un Pirate y entre (auquel cas le Pirate peut être Intercepté; 8.51), ou jusqu'à ce qu'un autre "Déplacer les Navires de Guerre" ne permette au joueur qui l'a activé de le déplacer.

**14.12. LETTRE DE MARQUE:** Un Navire de Guerre attaquera tout Pirate au choix du joueur qui le contrôle même un Pirate pourvu d'une Lettre de Marque ( 17E1 ) ou qui n'a jamais attaqué aucun navire ou port de sa nationalité.

**14.13. CONTRÔLE DES INTERCEPTIONS:** Un Navire de Guerre qui tente une Interception (8.51) due à l'arrivée d'un Pirate dans sa case ou suite à une Recherche (9.32) est contrôlé par le joueur à la droite du Pirate en mouvement.

**14.2. ESCADRON:** Si plusieurs Navires de Guerre apparaissent dans la même case qu'un Pirate, ils doivent entreprendre des Interceptions séparées. Si deux ou plus réussissent mais sont de nationalités différentes, ils attaquent séparément. Le navire le plus lent attaque le premier et le rapide attaque uniquement après que le Pirate ait échappé au premier. Si deux Navires de Guerre ou plus (pas des CR) de la même nationalité Interceptent un Pirate, leurs forces sont additionnées et ajoutées en un simple jd12 dans chaque combat qui s'ensuit (13.6).

**14.3. BLOCUS:** Les Navires de Guerre ne peuvent entrer dans les ports pour en Chasser les Pirates que si le port est de la même nationalité qu'eux. Une fois Chassé d'un port, un Pirate ne peut y retourner avant d'être passé par un autre port. Tout CR/Navire de Guerre mis en pleine mer dans la case d'un port le Bloque et met les Pirates entrant et sortant sous la menace d'être Interceptés (8.51). Tout Pirate dans un port sous blocus souffre d'une pénalité de 1 sur sa Popularité (12.2), pénalité répétée à l'apparition de chaque Événement Hasardeux tant que dure le Blocus. Si le Blocus est rompu tant par le bloqueur que par le Pirate quittant sa case, tout Pirate ainsi libéré gagne un point de Popularité. Un Pirate bloqué ne peut vendre son butin ou rançonner ses otages.

**14.31. CAMPAGNE ANTI-PIRATE:** Un CR ne peut entrer dans un port Pirate que si un autre CR ou Navire de Guerre reste en mer pour faire blocus dans la même case. Lorsque ceci se produit, tout Pirate présent est immédiatement Chassé (13.5) et le CR/Navire de Guerre en mer peut l'Intercepter (8.51). Si un Pirate a été Chassé d'un port pirate, un marqueur de Gouverneur est tiré. Si le Gouverneur tiré est pro-pirate, il n'a aucun effet et est retiré du jeu. Si le gouverneur est anti-pirate, il reste dans le port pirate qui devient un port anglais (1-4) dès ce moment. Mettre un marqueur "port anglais" sur l'ex-port pirate. Même si le Gouverneur est enlevé, le port ne peut jamais redevenir un port Pirate.

## 15. ATTAQUE DES PORTS

**15.1. DÉFENSE DES PORTS:** Tous les ports attaquables ont une Force de Garnison "de base" (un nombre de 4 à 17 imprimé sur le plateau), représentant les troupes qui y sont stationnées. La Force de Garnison imprimée ne change jamais.

**15.2. CIBLES POSSIBLES:** Un Pirate peut attaquer n'importe quel port excepté:

- A. Tout port pirate.
- B. Un port avec un CR/Navire de Guerre de la nationalité du port dans la même case.
- C. Un port déjà mis à sac ou détruit.

**15.21. OPÉRATION:** Attaquer un port peut être une Opération séparée (si le Pirate débute l'Opération dans ce port) ou faire partie d'une Opération de mouvement, auquel cas il entre dans le port, y jette l'ancre et l'attaque durant le même tour.

**15.3. RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE :** Pour résoudre une attaque de port, le Pirate additionne sa Compétence à la Valeur de Combat de son navire et y ajoute le résultat d'un jd6. S'il possède des Informations Utiles (9.73), il tire un jd12 à la place. Ce total est comparé à la Force de Défense du port additionnée du résultat d'un Jd12. Si le total du Pirate est inférieur ou égal au total du port, l'attaque échoue et le Pirate subit un nombre de points de dommage équivalent à la différence entre son total et celui du port. De plus, si son navire n'est pas immédiatement coulé, il est Chassé du port et subit un point additionnel de dommage. Le Pirate ne pourra pas attaquer ce port tant que son navire ne sera pas totalement réparé. Si le total du Pirate est supérieur à celui du port, l'attaque réussit. Il reste ancré et il subit un dommage égal au résultat du dé le plus faible du port, diminué de un. Quelque soit le résultat de l'attaque, le Pirate place un marqueur de la nationalité de ce port sur son Journal de Bord, s'il n'y en a pas encore. Exemple: Edward Teach dispose d'un trois-mâts et d'informations sur Cartagène lorsqu'il attaque ce port. Il additionne sa Compétence (4), la Valeur de combat de son navire (10) et un jd12 de 7, obtenant un total de 21. Cartagène ajoute sa Défense de 8 à un jd12 de 8 ("6", "2"), pour un total de 16. Cartagène tombe et le Pirate subit un point de dommage au cours de l'attaque (2-1).

**15.4. VALEUR DES PORTS:** Après avoir réussi à prendre un port, le Pirate effectue un nombre de jd égal à la valeur du port et multiplie le total par 100 pour déterminer quel butin a été découvert (part du capitaine). Quelle que soit la quantité, ce butin remplit toute les cales du navire pirate. Tout butin déjà amassé à bord doit être abandonné ou une part proportionnelle du butin du port doit être abandonnée pour chaque cale déjà remplie et non abandonnée. Le Pirate gagne un nombre de points de Notoriété égal à la Défense du port. Après un assaut victorieux, le port est marqué d'un marqueur numérique montrant la valeur inférieure d'un point à la précédente -jusqu'à un minimum de "0". Un port avec une valeur de 0 est toujours un port. Un Pirate doit obligatoirement utiliser son tour suivant pour quitter ou mettre à sac le port; il ne peut bouger un CR ou un autre Pirate à la place.

Exemple: Une Brigantine a un butin d'une valeur de 1000 doublons dans une de ses cales avant d'attaquer un port qui lui rapporte 600 doublons. Comme le Pirate n'a que les 2/3 de ses cales disponibles, il ne peut prendre que 400 Doublons du port pour remplir ses deux cales restantes.

**15.5. MISE A SAC DES PORTS:** Si le joueur attaquant opte pour passer son tour suivant ancré dans ce port, il doit tenter de le mettre à sac en attaquant à nouveau pour vaincre les renforts du port. Cette fois-ci, il peut ne pas lancer un dé supplémentaire (pour informations utiles), mais le port ne peut ajouter que la moitié de sa Défense à son Jd12 (Les fractions étant arrondies par excès). L'attaque est résolue normalement. Si elle est réussie, on pose un marqueur "Port détruit" sur la case du port. Le Pirate gagnera un surplus de Notoriété égal au double de la Défense du port plus une modification de + 3 de sa Popularité. Un port mis à sac ne peut plus être utilisé pour aucune Opération durant toute la durée du jeu. Il ne peut être pillé à nouveau après avoir été mis à sac. Le Bénéfice Net laissé par tout Pirate dans un port mis à sac est perdu, bien qu'il ne puisse être récupéré par l'assaillant.

## 16. REMISE EN ÉTAT DES NAVIRES

**16.1. REFUGES:** Par une Opération de navire entreprise par un Pirate dans son Refuge ou un port pirate, tous les dommages subis par son navire sont réparés.

**16.2. AUTRES PORTS:** Pour chaque Opération de radoub entreprise par un Pirate dans un port neutre, il peut réparer un point de dommage, ajustant sa valeur en Combat en déplaçant le marqueur d'une case vers la gauche. S'il est en radoub dans un port pro-pirate, il peut réparer deux points de dommages pour chaque Opération de radoub.

**16.3. CORSAIRE DU ROI (CR) :** Un CR peut réparer les dommages subis en déclarant une Opération de radoub s'il occupe un port neutre ou anti-pirate. Chaque Opération de radoub CR dans un port neutre répare un point de dommage. Chaque Opération de radoub CR dans un port anti-pirate répare deux points de dommage.

**16.4. MISE EN CARENCE :** Sous des climats chauds, les navires de bois souffraient de détériorations constantes dues aux anafes et aux vers marins qui rongeaient la coque sous la ligne de flottaison, ce qui diminuait la vitesse des navires pour, finalement, les rendre inutilisables. Les équipages devaient combattre ce processus par une Opération nommée "mise en carène", obligeant à échouer le navire, nettoyer la coque et l'enduire d'une substance protectrice à base de goudron, de sulf et de soufre. Les Pirates/CR peuvent réparer les pertes de Vitesse infligées à leurs navires (y compris ceux dus aux Tempêtes) en

déclarant une Opération de mise en carène, marquant l'endroit d'un marqueur de mise en carène, effectuant un jd6 et récupérant autant de points de Vitesse. Il faut une autre Opération pour enlever le marqueur de mise en carène. Un Pirate mis en carène dans la même case côtière/port qu'un CR/Navire de Guerre est tué s'il est intercepté. Le Pirate ne peut modifier son jd6 d'Interception. Un CR mis en carène ne peut endommager un Pirate ou être endommagé par lui. L'Opération de mise en carène ne peut être combinée avec aucun mouvement.

## 17. ÉVÈNEMENTS HASARDEUX

**SURVOL:** Les Événements Hasardeux ne se contentent pas d'introduire de rares avaries, mais mesurent aussi d'une façon abstraite le temps écoulé. Lorsqu'un Événement Hasardeux se produit, tout CR/Navire de Guerre dans la même case/Zone de Transit qu'un Pirate l'Intercepte (8.52) automatiquement, tous les Pirates Bloqués reçoivent une pénalité en Popularité (14.3), la condition de tous les Pirates/CR en mer frappés du scorbut s'aggrave (17C), et tout Navire de Guerre/CR sur une case fléchée peut entrer dans sa Zone de Transit (8.6). Un Événement Hasardeux se produit lorsque la ligne d'action l'indique. Le joueur qui le tire bat les cartes, en tire une autre et regarde la ligne "Événements" pour obtenir le résultat. A moins d'indications contraire, les Événements s'appliquent de la façon suivante :

**A. TREMBLEMENT DE TERRE:** Le joueur effectue un jd66 pour déterminer un port détruit par le tremblement de Port terre (avec tous ses habitants et toute les Bénéfices Nets qui y étaient déposés). Ce port ne peut plus être utilisé.

**B. PESTE:** Un Jd66 détermine le port frappé par la peste. Tout Gouverneur, Pirate ou CR dans ce port est tué. Sinon, il n'y a pas d'effet. La peste ne dure qu'un tour.

**C. SCORBUT:** La maladie frappe tous les Pirates/CR en activité dans une Zone de Transit, plus tous ceux que contrôle le joueur l'ayant tirée et se trouvant en mer. Chaque navire affecté subit un point de dommage représentant les pertes dans l'équipage et est désigné par un marqueur Scorbut. Un Pirate frappé du scorbut doit soustraire deux points de sa Popularité, cumulable à chaque fois qu'un nouvel Événement Hasardeux aggrave sa condition.

**C1. ATTEINTE PERSONNELLE:** De plus, tout navire affecté doit effectuer un jd6 pour déterminer si le capitaine Pirate/CR est lui-même malade. S'il obtient un "1", il est malade et toutes ses caractéristiques sont diminuées de deux points et sa Popularité d'un point, comme s'il était blessé, avant qu'il ne guérisse (le recouvrir d'un marqueur Scorbut). Un jd6 de "2" tue tout otage à bord.

**C2. DURÉE:** Chaque fois qu'un nouvel Événement Hasardeux est tiré, tout navire en mer avec un marqueur Scorbut subit un autre point de dommage et une diminution de deux points de Popularité à cause de ses effets aggravants. Il doit, en outre, jeter à nouveau les dés pour déterminer les effets sur le capitaine Pirate/CR. Un capitaine Pirate/CR déjà blessé/malade qui tire à nouveau un "1" meurt. Il n'y a pas de pénalités additionnelles si le nouveau résultat de l'Événement Hasardeux redonne le Scorbut au même Pirate/CR.

**C3. GUÉRISON:** Une fois au port, un Pirate/CR peut retrouver la santé grâce à une Opération de Guérison qui enlèvera son marqueur Scorbut et fera revenir ses caractéristiques à leur niveau d'avant la maladie. Son navire nécessitera une Opération de radoub avant de retrouver sa valeur au Combat.

**D. TEMPÊTES EN MER:** Le navire pour lequel le joueur dont c'est le tour effectue une Opération (qu'elle soit Pirate, CR ou Navire de Guerre) est au centre de la Tempête. L'effet en est identique aux Tempêtes (9.31).

**E. LETTRES DE MARQUE:** La guerre en Europe avait donné des possibilités nouvelles aux entreprises "légales". Tirer au hasard un marqueur Lettre de Marque. Le premier Pirate qui n'a jamais effectué d'attaque contre la nationalité de cette Lettre de Marque peut acheter la Lettre de Marque à tout Gouverneur neutre de la même nationalité pour une somme égale à un jd6 x 100 doublons à la fin de toute Opération de Vente de butin. Par contre, le montant peut être réduit en effectuant l'achat auprès d'un Gouverneur pro-pirate ou dans un Refuge de la même nationalité que la Lettre de Marque. Le prix de l'achat est égal à un jd6 x 50 doublons auprès d'un Gouverneur pro-pirate. Si le Pirate achète une Lettre de Marque dans son Refuge, il peut déduire 50 x Jd6 doublons du prix. Le Pirate n'est pas obligé de vendre effectivement son butin pour déclarer une Opération de vente de butin afin de soudoyer un Gouverneur ou obtenir une Lettre de Marque. Après avoir pris connaissance du coût, un Pirate peut décliner l'achat et tenter de tirer une meilleure affaire au cours d'un autre tour. Un Pirate ne peut posséder plus d'une Lettre de Marque, bien qu'il puisse remettre celle dont il dispose dans sa tasse pour en obtenir une différente. L'opportunité d'obtenir une Lettre de Marque expire si la paix est déclarée (Événement M).

**E1.** Historiquement, les Lettres de Marque étaient des documents fournis par un gouvernement permettant à un entrepreneur de piller légalement les navires d'un autre pays -du moins tant que cela pouvait servir les intérêts de ce gouvernement. Tant que le Pirate choisissait ses associés avec précautions, un tel document pouvait être son ticket de retour vers la bonne société. La Lettre de Marque d'un Pirate devient caduque s'il attaque la nationalité qui la lui a remise. Exemple: Un Pirate capturé par un CR/Navire de Guerre anglais (13.63) peut arguer d'une Lettre de Marque anglaise pour prendre sa retraite ou reprendre sa carrière. Au moment de la capture, il effectue un jd6 sur la Table de Trahison (18.2) pour déterminer son destin.

**E2.** Un Pirate avec une Lettre de Marque peut faire monter d'un niveau tous les ports de cette nationalité; c'est à dire qu'il peut considérer tous les ports de cette nationalité comme des Refuges, ou comme ayant un Gouverneur pro-pirate s'ils sont neutres, ou comme s'ils disposaient d'un Gouverneur neutre si leur Gouverneur est anti-pirate. Un CR ne peut entrer dans un port non-anglais dont la nationalité soutient une Lettre de Marque. S'il est déjà dans un tel port lorsque la Lettre de Marque est déclarée disponible, il est Chassé comme un Pirate (13.5).

**F. POPULARITÉ:** Le joueur qui tire un Événement Hasardeux peut choisir un Pirate en jeu pour effectuer un Contrôle de Mutinerie (12.1).

**G. SOULÈVEMENT INDIGÈNES:** Le port contenant le Pirate ayant la plus grande Notoriété (parmi les Pirates à l'ancre) chasse tous les Pirates. Ils ne peuvent revenir avant d'être passés par un autre port. Si un Pirate carène son vaisseau, il est éliminé. Tout Gouverneur pro-pirate est enlevé du jeu. Si le port est neutre, il doit tirer un Gouverneur -ne gardant qu'un Gouverneur anti-pirate et rejetant les pro-pirates. Tout Bénéfice Net déposé est perdu. Si aucun port ne contient de Pirate, un port neutre et un pro-pirate choisis au hasard doivent remplacer leur Gouverneur selon la procédure ci-dessus. Les Pirates en carène dans une case non portuaire ne sont pas inquiétés.

**H. AGITATION EN EUROPE:** Les nuages noirs de la guerre planant sur la mère-patrie impliquent le retour des CR dans leur tasse. Tous les dommages/blessures des CR sont réparés s'ils rentrent à nouveau dans le jeu.

**I. PLACER UN GOUVERNEUR:** Un nouveau Gouverneur est tiré au hasard et placé selon le résultat d'un jd66. Si le port désigné a déjà un Gouverneur, enlevez le; les Gouverneurs anti-pirates retournent à la tasse des Gouverneurs et les Gouverneurs pro-pirates sont retirés du jeu. Si le port sélectionné a été détruit ou est un port Pirate, effectuer un nouveau jd pour déterminer un nouveau port de placement.

**J. DOMMAGES DE COQUE:** Tous les navires (Pirates comme CR) du joueur dont c'est le tour subissent un point de dommage de coque qui déplace leur marqueur de Vitesse d'une case vers la droite sur leur Journal de Bord.

**K. CORSAIRES DU ROI (CR):** Le joueur dont c'est le tour active automatiquement un CR (13.22) s'il en a moins de deux en jeu ou, dans le cas contraire, effectue une Opération avec un CR en jeu. S'il est à une distance à portée de sa Vitesse d'une case fléchée d'une Zone de Transit, le CR peut entrer dans cette Zone de Transit sans s'arrêter sur la case fléchée ou attendre un autre Événement Hasardeux (c'est une exception à 8.6).

**L. PARDON ROYAL:** Tirer une Lettre de Marque au hasard. Tous les Pirates, excepté un, désigné par le joueur dont c'est le tour, peut prendre sa retraite automatiquement ou recevoir une Lettre de Marque de cette nation, gratuitement, en jetant l'ancre dans n'importe quel port de cette nationalité (sans préjudice de son propre compte rendu d'attaques) avant le tirage du prochain Événement Hasardeux. Ce faisant, le Pirate peut enlever tout compte-rendu d'attaque préexistant contre cette nationalité. Sinon, cet Événement est sans effet.

**M. DÉCLARATION DE PAIX:** Toute les Lettres de Marque sont révoquées. Tous les Pirates retrouvent leurs points d'Astuce utilisés précédemment.

## 18. RETRAITE

**18.1. SURVOL:** Afin de sauvegarder son Bénéfice Net, un Pirate peut prendre sa retraite. S'il est tué, tous ses succès précédents n'ont aucun sens. Un Pirate peut prendre sa retraite suite à une Mutinerie (12.32), via un Pardon du Roi (17L),

volontairement (18.3) ou par présentation de sa Lettre de Marque après une capture (13.63). Un Pirate en retraite peut gagner même si un Pirate adverse gagne plus de Bénéfice Net mais est tué avant de pouvoir prendre sa retraite ou si la partie se termine.

**18.2. TRAHISON:** Un Pirate capturé au combat et essayant de prendre sa retraite grâce à une Lettre de Marque, abandonne tout butin non converti en Bénéfice Net. Tout Bénéfice Net non déposé dans son Refuge est aussi en danger et il doit effectuer un jd6 sur la Table de Trahison pour déterminer ce qu'il en advient.

#### TABLE DE TRAHISON

3-6	Les papiers sont en ordre; il n'y a pas assez de preuves pour l'arrêter. Le Pirate peut continuer .
2	Détenu pour être jugé. Le Pirate doit payer 10% de son Bénéfice Net x jd12 et prendre sa retraite. Un jd12 de "11" ou "12" entraîne sa mort par pendaison.
1	Mort par pendaison.

**18.3. RETRAITE VOLONTAIRE:** Un Pirate peut tenter de prendre sa retraite volontairement grâce à une Opération de retraite pendant qu'il est dans son Refuge ou tout port au Gouverneur pro-pirate. Pour prendre sa retraite, il doit effectuer un jd6 inférieur ou égal à son Bénéfice Net exprimé en centaines de doublons. S'il obtient un résultat supérieur, son équipage n'est pas d'accord pour perdre son capitaine et le force à reprendre du service. S'il échoue dans sa tentative de prendre sa retraite volontaire, il ne pourra pas essayer avant d'avoir augmenté son Bénéfice Net jusqu'au multiple de 100 doublons supérieur.

## 19 DUELS

**19.1. SURVOL:** Les Pirates croisent le fer à cause d'une peccadille, du manque ou de l'abus de rhum, du manque de femmes ou par pure méchanceté. Chaque Pirate a deux chiffres de Duel: le premier indique sa valeur en attaque, le second sa valeur en défense. Le chiffre d'Endurance est aussi pris en compte dans les Duels.

**19.2. DÉFIS:** Les Duels se produisent lorsqu'un Pirate en défie un autre suite à une alliance rompue ou une Débauche (9.81). Les Duels ne se produisent qu'entre Pirates dans le même port ou à bord d'une prise conjointe (20.4).

**19.3. RÉOLUTION DES DUELS:** Le Pirate agresseur commence comme Attaquant; le défié, comme Défenseur. L'Attaquant additionne sa valeur d'Attaque et un jd6 et compare le total à la Défense du Défenseur augmentée d'un jd6. Si le total du Défenseur est supérieur ou égal à celui de l'Attaquant, l'Attaquant perd un point d'Endurance. Si le total de l'Attaquant dépasse celui du Défenseur, le Défenseur perd un point d'Endurance pour chaque point excédant son total. Si les deux Pirates survivent, le défié peut devenir l'Attaquant et le défieur le Défenseur. Tous deux tirent un jd6 pour l'ajouter à leurs Attaque ou Défense et comparent à nouveau les totaux pour déterminer ce qu'il advient. Cette Opération constitue un round. Les deux continuent à échanger les rôles et les dés jusqu'à ce qu'un d'entre eux soit tué ou se rende (19.4).

**19.31. ENDURANCE:** Tous les résultats de Duels sont exprimés en perte de points d'Endurance par le Pirate affecté. Ils sont soustraits du total disponible sur le Journal de Bord du Pirate. Le premier Pirate à dépasser son total de points d'Endurance (à la suite d'attaques ou de défenses) est tué. Les points d'Endurance n'affectent que les duellistes et sont immédiatement récupérés (exceptés ceux dus aux blessures) à la fin du Duel.

**19.32. NOTORIÉTÉ :** Le vainqueur d'un Duel gagne une Notoriété égale aux valeurs de Duel et d'Endurance de son adversaire plus un gain de deux points en Popularité. Tout ceci s'ajoutant au plaisir de voir les entrailles de son rival répandus sur le sol d'une taverne.

**19.33. BLESSURES:** Lorsque le total de l'Assaillant dépasse celui du Défenseur de trois points ou plus, le Défenseur est blessé. Une blessure nécessite que le Défenseur tire une carte Action pour déterminer la nature de la blessure (13.71) et diminue ses chiffres d'Attaque et de Défense en Duel d'un point, mais le Duel continue, à moins que l'un des participants ne se rende à la fin d'un round.

**19.4. REDDITION:** Après chaque round, chacun des Pirates peut "se rendre" et mettre fin au Duel. En agissant ainsi, il perd la face devant son équipage et subit une baisse de 3 en Popularité. Son adversaire est crédité de la victoire et gagne deux points en Popularité, plus une Notoriété égale aux valeurs de Duel et d'Endurance de son adversaire.

## 20. ALLIANCES

**20.1. SURVOL:** Bien que la plupart des Pirates naviguent en solo, il pouvait arriver qu'ils forment des alliances aux noms flamboyants, tels que "Frères de la Côte". De telles associations étaient régies par des "Articles", ou contrats, qu'ils considéraient comme les liant légalement et qu'ils violaient à la pointe de l'épée. Ces alliances étaient rarement durables; en général, l'un des partenaires se sentait grugé financièrement, prenait l'essentiel des risques, etc. Les règles d'alliance ne peuvent être employées que dans un jeu à trois ou quatre joueurs.

**20.2. FORMATION DE L'ALLIANCE:** N'importe lequel des deux (jamais plus) Pirates appartenant à deux joueurs différents peuvent former une alliance qui est proclamée durant le tour d'un des deux joueurs, si toutefois ils sont ancrés dans le même port. Former une alliance ne nécessite pas d'Opération; il suffit de déclarer son existence. Les joueurs alliés peuvent s'accorder sur tout ce qui ne viole pas la loi ou modifier les règles, excepté dans les cas ci-dessous. Les alliances peuvent être rompues n'importe quand et pour n'importe quelle raison.

**20.3. RECHERCHE:** Si deux Pirates alliés sont en mer dans la même case/Zone de Transit durant une Recherche, le joueur dont c'est le tour peut tirer deux cartes d'Action. Néanmoins, un résultat "Tempête" n'est valide que sur la première carte tirée (ce qui évite de modifier les chances de rencontrer une Tempête).

**20.4. PRISES MARCHANDES:** Si deux Pirates alliés sont sur la même case/Zone de Transit pour attaquer un marchand (9.61), il faut déduire deux points du Jd12 de capture. Bien qu'un seul Pirate conduise l'Opération, tous deux sont considérés comme ayant capturé et abordé le marchand (en cas de succès), et tous deux subissent les dommages infligés par le marchand. S'il y a un otage, le joueur "opérant" décide à qui il revient. S'il désire ignorer les Articles, prendre plus que sa part de la cargaison, tuer l'otage ou quoi que ce soit d'autre, son choix domine à moins qu'il ne soit défié et battu en Duel (auquel cas le vainqueur décide). La Notoriété gagnée par la capture est déterminée pour les deux Pirates séparément, selon leur niveau de Cruauté et une éventuelle vente du butin.

**20.5. DÉFENSE MUTUELLE:** Si les deux Pirates sont en mer dans la même case/Zone de Transit lorsqu'ils sont attaqués, le Pirate non-attaqué peut décider de secourir ou non son allié. S'il aide son allié, le Pirate jette un Jd12 additionnel en combat et emploie le plus haut pour résoudre la bataille. Les résultats de combat s'appliquent alors aux deux Pirates à égalité; c'est à dire qu'une différence de combat de -1 inflige un point de dommage à chaque Pirate.

**20.6. ATTAQUE DES PORTS:** Deux Pirates alliés peuvent comploter pour attaquer un port si tous les deux s'y trouvent au moment de l'attaque. Dans ce cas, ils combinent les valeurs au Combat des deux navires et y ajoutent la Compétence du capitaine "opérant" uniquement. Tout résultat anti-pirate et gain de Notoriété s'applique à égalité aux deux (bien que chaque Pirate tire une carte/jette séparément les dés pour une possible blessure). Le partage du butin est laissé au Pirate "opérant".

## 21. MARCHANDAGE

**21.1. SURVOL:** Les Pirates peuvent vendre ou échanger leur butin, leurs otages et toute portion de leur Bénéfice Net avec des Pirates d'autres joueurs chaque fois qu'ils terminent un tour dans le même port, et ceci sans qu'une Opération soit nécessaire. Ils peuvent même échanger leurs navires pour d'autres considérations, mais ne peuvent les vendre sans recevoir un autre navire en retour.

## 22. ASTUCE

**22.1. SURVOL:** Le chiffre d'Astuce d'un Pirate est le nombre de fois où, durant une partie, il peut rejeter les dés pour améliorer sa condition. Néanmoins, une fois qu'un Pirate utilise un point d'Astuce, il ne peut en utiliser un autre avant que le Pirate d'un joueur différent ne le fasse. Le marqueur noir Astuce est gardé sur le Journal de Bord du Pirate qui fut le dernier à utiliser un point d'Astuce. Les points d'Astuce restants sont enregistrés en réduisant la valeur du marqueur numérique dans la case d'Astuce du Journal de Bord du Pirate.



**22.2. UTILISATION:** L'Astuce peut être utilisée pour refaire un jet de dés dans toutes les situations nécessitant un jet de dés, excepté celles qui impliquent des Tempêtes, des maladies, des placements au hasard ou des Evénements Hasardeux. Le nouveau jet est décidé après considération des résultats et oblige tout jet de dés adverse à être, lui aussi, refait. Si le joueur opte pour un nouveau jet, il doit garder les résultats de ce jet. Il ne peut reprendre le résultat du premier jet.

**22.3. PAIX DU ROI:** Tous les Pirates regagnent leurs points d'Astuce utilisés dès qu'intervient un Evénement Hasardeux portant une Déclaration de Paix (17M).

## 23. JEU EN SOLITAIRE

**23.1. SURVOL:** Dans la version solitaire du jeu, le joueur ne dispose que d'un Pirate: le célèbre, mais fictif, Capitaine Blood (Dr Peter Blood). Il prend le premier tour et devient le Joueur Numéro 1. Ses "adversaires" sont deux "faux" joueurs, chacun étant autorisé à tirer trois Pirates. Le joueur gagne si le Capitaine Blood atteint une Notoriété de 100 ou a plus de Bénéfice Net à la fin du jeu que tout Pirate adverse en retraite ou en activité. Sinon, il perd. Si Blood prend sa retraite lorsque les Pirates des deux faux joueurs sont en activité, le joueur continue de jouer en utilisant son tour uniquement pour envoyer ses CR à la poursuite des autres Pirates avant qu'ils ne surpassent son Bénéfice Net ou n'atteignent une Notoriété de 100. Le jeu se termine lorsque Blood est tué, un Pirate obtient une Notoriété de 100, ou les trois Pirates d'un des faux joueurs ont pris leur retraite ou sont morts. Un faux joueur ne peut avoir qu'un Pirate actif en même temps; lorsqu'un faux joueur obtient un tour, il doit activer un nouveau Pirate s'il n'en a pas en jeu. Sinon, le jeu se joue comme un jeu à trois joueurs normal, le Capitaine Blood a toute liberté dans le choix de ses Opérations. Seuls les faux joueurs sont astreints aux règles suivantes :

**23.2. NAVIRES DE GUERRE:** Leur nationalité et caractéristiques ne sont pas révélées avant qu'ils ne soient en position d'attaquer, de Bloquer ou de Chasser un Pirate. Un Navire de Guerre "non révélé" a une Vitesse égale à un jd6 lorsqu'il est déplacé et ne peut être défié. Une fois révélé par un blocus, une Chasse ou une Interception, les pions Navires de Guerre restent face visible et se déplacent selon la Vitesse imprimée sur leur pion. Un Navire de Guerre à une distance d'un tour d'un Pirate tentera de l'intercepter, à moins qu'il n'appartienne au joueur qui le déplace. S'il est à un tour de distance de Blood et d'un autre Pirate, un Navire de Guerre contrôlé par un faux joueur tentera toujours d'Intercepter Blood.

**23.3. TOURS DES FAUX JOUEURS/CR:** S'il a un Pirate et un CR en jeu, un faux joueur tentera toujours une Opération Pirate à moins que la ligne d'action ne spécifie: "CR". Un faux joueur sans CR en jeu enverra une Pétition à la Couronne pour en obtenir un chaque fois qu'il tire une ligne d'action CR si Blood a une Notoriété supérieure ou égale à 11. EXCEPTION: Un Pirate se déplacera toujours durant son tour s'il est dans la même case qu'un CR/Navire de Guerre.

**23.4. OPÉRATIONS DES FAUX CR:** Lorsqu'il est activé, un CR est toujours placé dans la Zone de Transit menant à l'océan où se trouve Blood à ce moment. Les CR se déplacent toujours vers Blood jusqu'à épuisement de leur possibilité de déplacement afin de l'Intercepter tant qu'il reste dans le même océan. Un CR tentera de suivre Blood vers un nouvel océan. Néanmoins, si un CR est endommagé, il retournera au port neutre/anti-pirate le plus proche pour un radoub, s'il tire un jd6 inférieur ou égal au montant des dommages qu'il a subis. De même un CR se mettra en carène s'il se trouve dans une case côtière et si sa vitesse a été réduite par rapport à son maximum, à moins qu'il ne soit à un tour de distance de Blood. Un CR malade retournera toujours au port le plus proche pour une Opération de Guérison.

**23.41. PORT LE PLUS PROCHE:** Les Pirates/CR voulant retourner au "port le plus proche" pour des Opérations de radoub, de Guérison ou de vente de butin déterminent le port le plus proche (en n'oubliant pas d'éliminer les ports qui leur sont interdits, comme un port pro-pirate pour un CR) en modifiant la distance pour les autres en appliquant les données suivantes :

	radoub	Guérison	Vente de butin
Pro-Pirate	Px2;CR	Px1	x2
Anti-Pirate	P;CRx1	CRx1	-
Neutre	Px3;CRx2	x1	x3
Port pirate	Px1;CR	Px1	x4
Refuge	Px1;CR	x1	x1

**23.5. OPÉRATIONS DE PATROUILLE DES FAUX PIRATES:** Lors de son tour, un Pirate en pleine possession de sa puissance et pourvu d'une cale vide doit, s'il est à six cases au plus de distance d'un marchand, le pourchasser à moins qu'il ne soit malade ou endommagé ou que le Pirate ou le marchand soient dans la même case/Zone de Transit qu'un CR/Navire de Guerre. Sinon, s'il garde toute ses forces et n'est pas dans la même case qu'un marchand à la fin de son mouvement et s'il dispose d'une ou plusieurs cales vides, un Pirate effectuera une Recherche s'il remplit les conditions de 9.3. Un Pirate malade retournera toujours au port disponible le plus proche pour une Opération de Guérison. Un Pirate endommagé retournera au port disponible le plus proche pour une Opération de radoub dès que son jd6 de mouvement est inférieur ou égal aux dommages subis. Un Pirate n'entrera jamais volontairement dans une case occupée par un CR/Navire de Guerre à moins qu'un blocus ne soit en cours. Il choisira une autre destination si le port dans lequel il est censé entrer est occupé par un CR/Navire de Guerre. Un Pirate s'arrêtera pour caréner son navire s'il est dans une case côtière et à plus de deux tours de distance d'un CR/Navire de Guerre et si son jd6 de mouvement est inférieur à ses pertes de Vitesse.

**23.51. ATTAQUE DES PORTS:** Un Pirate ne peut attaquer un port qu'après avoir obtenu des informations améliorant ses chances de réussite (9.73). Un Pirate torturera toujours un otage afin d'obtenir des informations durant le tour de sa capture. S'il obtient des informations sur un port dont la nationalité a déjà fait l'objet d'une attaque, il se rendra directement au port en question pour l'attaquer, en priorité sur des Opérations de radoub, Guérison, ou vente de butin. Sinon, il continuera ses Opérations de Patrouille.

**23.52. VENTE DE BUTIN:** Un Pirate retournera au port le plus proche, lorsque ses cales seront pleines, afin de vendre son butin et rançonner ses otages. S'il est sans Refuge, il en achètera un dès que possible.

**23.53. RADOUB:** Un Pirate dans un port ne le quittera pas volontairement avant que son navire soit complètement réparé et libéré de toute maladie.

**23.54. RETRAITE VOLONTAIRE:** Un Pirate qui entame son tour dans un Refuge ou un port pro-pirate sans butin à vendre, essayera de prendre sa retraite s'il a au moins 1100 doublons Je Bénéfice Net et si cette quantité est plus importante que celle détenue par Blood ou tout autre Pirate en retraite.

**23.55. NOUVEAUX NAVIRES:** Un Pirate tentera toujours de prendre un navire de classe supérieure si possible (9.64) et changera pour un navire de même classe s'il est en meilleur état.

**23.6. FAIR PLAY:** Pour une partie intéressante, le joueur solitaire devra prendre plusieurs rôles; il devra suspendre sa loyauté au Capitaine Blood durant les mouvements des faux joueurs et tenter d'agir à leur meilleur avantage comme si ces forces étaient les siennes. Toute les règles ci-dessus ne sont que des principes pour mener l'action et peuvent être modifiées à volonté par le joueur agissant au mieux des intérêts du faux joueur. C'est ainsi que le Capitaine Blood pourra donner le meilleur de lui-même.

## UN MOT DU CONCEPTEUR ET QUELQUES RAJOUTS

Nous vous présentons ici quelques nouveautés que les joueurs devraient trouver pratiques, informatives et intéressantes au point de les inclure dans leurs parties.

N'espérez pas trouver ici quelques trucs vous permettant d'écraser votre adversaire avec décontraction. A cette époque, la piraterie était une parfaite illustration de la Théorie du Chaos: presque rien ne se déroulait comme prévu. Les carrières de capitaines pirates dureraient ce que durent les roses, l'espace d'un instant. Les réussites étaient plus rares encore. Tous ces éléments sont inclus dans le système du jeu: il sera rarement possible de désigner un véritable "vainqueur", en termes de jeu. Les joueurs découvriront bien vite que survivre est en soi-même une victoire et que la vie et la Nature, plus que vos concurrents, sont les véritables ennemis. En ce sens, Barbe-Noire est à l'opposé de jeux tels que Diplomacy, où la coopération est essentielle. Dans Barbe-Noire, le joueur se doit, à travers le véritable (historiquement) Pirate qu'il contrôle, d'être au Bon Endroit au Bon Moment. L'information joue un rôle minime; l'essentiel de ce qui se passe est dû au hasard; même la possibilité de profiter d'une occasion peut se révéler illusoire grâce à l'effet de "Deus ex machina" des cartes Action. Il est important de garder tout ceci en mémoire en jouant, car le "feeling" du jeu est différent des autres. Trois mots

peuvent résumer la meilleure des stratégies: volontaire, agressive et chanceuse. Un de ces facteurs suffit pour s'en tirer honnêtement; rarement les trois seront réunis. Si néanmoins ils vous sourient, vous aurez une chance de vous retirer et devenir un représentant important du siècle des Lumières.

### INFORMATION SUR LES CARGAISONS

Plusieurs testeurs du jeu se sont intéressés à la nature des cargaisons qu'ils pirataient. Cette information était incluse dans le jeu original (qui se présentait sous une forme plus complexe que celle que nous vous présentons) mais elle fut exclue car elle ralentissait le jeu, tout comme quelques autres accessoires grand guignolesques (comme les bonnes vieilles Tables de Cruauté). Ceux qui désirent savoir ce qu'on trouve dans les cales des marchands peuvent utiliser les tables ci-dessous. Elles sont réparties par océan et par tailles des navires marchands et de leur escorte (possible). Les cargaisons proposées ne se veulent pas exhaustives; elles sont juste représentatives de la majorité des cargaisons transportées à cette époque, selon une étude remontant à cette époque.

### LÉGENDES DES CARGAISONS

A= Navire du trésor (contenant en général une abondance des produits allant de "B" à "E")  
 B= Or (généralement sous forme de lingots ou d'objets d'art)  
 C= Argent (idem "B")  
 D= Pierres précieuses (toutes sortes de gemmes, plus des objets d'art)  
 E= Doublons, pièces de "8", Louis d'or, toutes sortes de pièces, etc.  
 F= Ivoire  
 O= Épices (poivre, cumin, macis, coriandre, vanille, etc.)  
 H= Thé  
 I = Opium  
 J = Coton, laine ou autre étoffe  
 K= Indigo (teinture de grande valeur)  
 L= Riz  
 M= Teck, acajou ou.,autres bois  
 N= Salpêtre (irremplaçable dans la fabrication de la poudre à canon; maintenait aussi le calme au dessous du pont)  
 O= Sucre  
 F= Esclaves  
 Q= Tabac (certaines provenances davantage prisées que d'autres)  
 R= Armes (du couteau au mousquet)  
 S= Cacao (profitant d'une mode pour le chocolat, employé sans sucre)  
 T= Café (comme toujours, le café des Montagnes Bleues de la Jamaïque était le plus recherché)  
 U= Rhum  
 V= Papier et objets ménagers (...ou rien qui en vaille la peine)  
 w= Vin (en général fortifié, comme le Madère)  
 X = Soieries  
 y = Sel  
 Z= Plantes, animaux et autres spécimens zoologiques

### TABLES DE CARGAISON DES NAVIRES MARCHANDS (\* = (ancien) taux de Défense des Marchands)

OCÉAN ATLANTIQUE NORD			
Jet de dés	2-3-4*	5-6*	7-7*
	Cargaison	Cargaison	Cargaison
11-16	V	V	V
21-26	J	V	V
31-33	Q	J	R
34-36	Q	J	R
41-46	Q	Q	R
51-54	N	N	R
55-56	N	W	R
61-63	W	R	E
64	R	R	E
65	R	E	E
66	R	E	E

CARAÏBES ATLANTIQUE SUD			
Jet de dés	2-3-4*	5-6*	7-7*
	Cargaison	Cargaison	Cargaison
11-13	P	J	Q
14-16	Y	O	U
21-23	J	Q	U
24-26	K	Q	T
31-36	O	S	R
41-43	Q	T	E
44-46	S	T	E
51-53	T	U	C
54-56	T	R	D
61-62	E	E	C,D
63	U	E	B
64	R	E	B
65	R	C	B,C
66	E	C	A

COTE D'OREE			
Jet de dés	2-3-4*	5-6*	7-7*
	Cargaison	Cargaison	Cargaison
11-16	P	P	M
21-26	P	M	Z
31-33	P	T	T
34-36	P	T	F
41-43	M	Z	F
44-46	M	F	F
51-53	T	F	D
54-56	Z	F	D
61-62	F	D	B
63-64	D	D	B
65-66	B	B	B,D

OCÉAN INDIEN / MER D'ARABIE			
Jet de dés	2-3-4*	5-6*	7-7*
	Cargaison	Cargaison	Cargaison
11-13	J	J	X
14-16	J	H	X
21-23	K	M	I
24-26	K	I	I
31-33	H	X	G
34-36	L	X	G
41-43	N	G	D
44-46	G	G	C
51-53	G	C	D
54-56	G	D	C,D
61	X	C,D	B
62	X	D	B
63	X	C,D	B
64	X	B	C,B
65	C	B	B,D
66	D	B	A

## 17 EVENEMENT HASARDEUX

**A. TREMBLEMENT DE TERRE:** Le joueur effectue un jd66 pour déterminer un port détruit par e tremblement de terre (avec tous ses habitants et toute les Bénéfices Nets qui y étaient déposés). Ce port ne peut plus être utilisé.

**B. PESTE:** Un Jd66 détermine le port frappé par la peste. Tout Gouverneur, Pirate ou CR dans ce port est tué. Sinon, il n'y a pas d'effet. La peste ne dure qu'un tour.

**C. SCORBUT:** La maladie frappe tous les Pirates/CR en activité dans une Zone de Transit, plus tous ceux que contrôle le joueur l'ayant tirée et se trouvant en mer. Chaque navire affecté subit un point de dommage représentant les pertes dans l'équipage et est désigné par un marqueur Scorbut. Un Pirate frappé du scorbut doit soustraire deux points de sa Popularité, cumulable à chaque fois qu'un nouvel Événement Hasardeux aggrave sa condition.

**C1. ATTEINTE PERSONNELLE:** De plus, tout navire affecté doit effectuer un jd6 pour déterminer si le capitaine Pirate/CR est lui-même malade. S'il obtient un "1", il est malade et toutes ses caractéristiques sont diminuées de deux points et sa Popularité d'un point, comme s'il était blessé, avant qu'il ne guérisse (le recouvrir d'un marqueur Scorbut). Un jd6 de "2" tue tout otage à bord.

**C2. DURÉE:** Chaque fois qu'un nouvel Événement Hasardeux est tiré, tout navire en mer avec un marqueur Scorbut subit un autre point de dommage et une diminution de deux points de Popularité à cause de ses effets aggravants. Il doit, en outre, jeter à nouveau les dés pour déterminer les effets sur le capitaine Pirate/CR. Un capitaine Pirate/CR déjà blessé/malade qui tire à nouveau un "1" meurt. Il n'y a pas de pénalités additionnelles si le nouveau résultat de

L'Événement Hasardeux redonne le Scorbut au même Pirate/CR.

**C3. GUÉRISON:** Une fois au port, un Pirate/CR peut retrouver la santé grâce à une Opération de Guérison qui enlèvera son marqueur Scorbut et fera revenir ses caractéristiques à leur niveau d'avant la maladie. Son navire nécessitera une Opération de radoub avant de retrouver sa valeur au Combat.

**D. TEMPÊTES EN MER:** Le navire pour lequel le joueur dont c'est le tour effectue une Opération (qu'elle soit Pirate, CR ou Navire de Guerre) est au centre de la Tempête. L'effet en est identique aux Tempêtes (9.31).

**E. LETTRES DE MARQUE:** La guerre en Europe avait donné des possibilités nouvelles aux entreprises "légales". Tirer au hasard un marqueur Lettre de Marque. Le premier Pirate qui n'a jamais effectué d'attaque contre la nationalité de cette Lettre de Marque peut acheter la Lettre de Marque à tout Gouverneur neutre de la même nationalité pour une somme égale à un jd6 x 100 doublons à la fin de toute Opération de Vente de butin. Par contre, le montant peut être réduit en effectuant l'achat auprès d'un Gouverneur pro-pirate ou dans un Refuge de la même nationalité que la Lettre de Marque. Le prix de l'achat est égal à un jd6 x 50 doublons auprès d'un Gouverneur pro-pirate. Si le Pirate achète une Lettre de Marque dans son Refuge, il peut déduire 50 x jd6 doublons du prix. Le Pirate n'est pas obligé de vendre effectivement son butin pour déclarer une Opération de vente de butin afin de soudoyer un Gouverneur ou obtenir une Lettre de Marque. Après avoir pris connaissance du coût, un Pirate peut décliner l'achat et tenter de tirer une meilleure affaire au cours d'un autre tour. Un Pirate ne peut posséder plus d'une Lettre de Marque, bien qu'il puisse remettre celle dont il dispose dans sa tasse pour en obtenir une différente. L'opportunité d'obtenir une Lettre de Marque expire si la paix est déclarée (Événement M).

**E1.** Historiquement, les Lettres de Marque étaient des documents fournis par un gouvernement permettant à un entrepreneur de piller légalement les navires d'un autre pays. Du moins tant que cela pouvait servir les intérêts de ce gouvernement. Tant que le Pirate choisissait ses associés avec précautions, un tel document pouvait être son ticket de retour vers la bonne société. La Lettre de Marque d'un Pirate devient caduque s'il attaque la nationalité qui la lui a remise.

**Exemple:** Un pirate capturé par un CR/Navire de Guerre Anglais (13.63) peut arguer d'une Lettre de Marque Anglaise pour prendre sa retraite ou reprendre sa carrière. Au moment de la capture, il effectue un jd6 sur la table de Trahison (18.2) pour déterminer son destin.

**E2.** Un Pirate avec une Lettre de Marque peut faire monter d'un niveau tous les ports de cette nationalité; c'est à dire qu'il peut considérer tous les ports de cette nationalité comme des Refuges, ou comme ayant un Gouverneur pro-pirate s'ils sont neutres, ou comme s'ils disposaient d'un Gouverneur neutre si leur Gouverneur est anti-pirate. Un CR ne peut entrer dans un port non-anglais dont la nationalité soutient une Lettre de Marque. S'il est déjà dans un tel port lorsque la Lettre de Marque est déclarée disponible, il est Chassé comme un Pirate (13.5).

**F. POPULARITÉ:** Le joueur qui tire un Événement Hasardeux peut choisir un Pirate en jeu pour effectuer un Contrôle de Mutinerie (12.1).

**G. SOULÈVEMENT INDIGÈNES:** Le port contenant le Pirate ayant la plus grande Notoriété (parmi les Pirates à l'ancre) Chasse tous les Pirates. Ils ne peuvent revenir avant d'être passés par un autre port. Si un Pirate carène son vaisseau, il est éliminé. Tout Gouverneur pro-pirate est enlevé du jeu. Si le port est neutre, il doit tirer un Gouverneur, ne gardant qu'un Gouverneur anti-pirate et rejetant les pro-pirates. Tout Bénéfice Net déposé est perdu. Si aucun port ne contient de Pirate, un port neutre et un pro-pirate choisis au hasard doivent remplacer leur Gouverneur selon la procédure ci-dessus. Les Pirates en carène dans une case non portuaire ne sont pas inquiétés.

**H. AGITATION EN EUROPE:** Les nuages noirs de la guerre planant sur la mère-patrie impliquent le retour des CR dans leur tasse. Tous les dommages/blessures des CR sont réparés s'ils rentrent à nouveau dans le jeu.

**I. PLACER UN GOUVERNEUR:** Un nouveau Gouverneur est tiré au hasard et placé selon le résultat d'un Jd66. Si le port désigné a déjà un Gouverneur, enlevez-le; les Gouverneurs anti-pirates retournent à la tasse des Gouverneurs et les Gouverneurs pro-pirates sont retirés du jeu. Si le port sélectionné a été détruit ou est un port Pirate, effectuer un nouveau jd pour déterminer un nouveau port de placement.

**J. DOMMAGES DE COQUE:** Tous les navires (Pirates comme CR) du joueur dont c'est le tour subissent un point de dommage de coque qui déplace leur marqueur de Vitesse d'une case vers la droite sur leur Journal de Bord.

**K. CORSAIRE DU ROI (CR):** Le joueur dont c'est le tour active automatiquement un CR (13.22) s'il en a moins de deux en jeu ou, dans le cas contraire, effectue une Opération avec un CR en jeu. S'il est à une distance à portée de sa Vitesse une case fléchée d'une Zone de Transit, le CR peut entrer dans cette Zone de Transit sans s'arrêter sur la case fléchée ou attendre un autre Événement Hasardeux (c'est une exception à 8.6).

**L. PARDON ROYAL:** Tirer une Lettre de Marque au hasard. Tous les Pirates, excepté un désigné par le joueur dont c'est le tour, peut prendre sa retraite automatiquement ou recevoir une Lettre de Marque de cette nation, gratuitement, en jetant l'ancre dans n'importe quel port de cette nationalité (sans préjudice de son propre compte-rendu d'attaques) avant le tirage du prochain Événement Hasardeux. Ce faisant, le Pirate peut enlever tout compte-rendu d'attaque préexistant contre cette nationalité. Sinon, cet Événement est sans effet.

**M. DÉCLARATION DE PAIX:** Toute les Lettres de Marque sont révoquées. Tous les Pirates retrouvent leurs points d'Astuce utilisés précédemment.

TABLE DE TRAHISON (18.2)	
jd6	Résultat
3-6	Papiers en règle; pas assez de preuves. Le pirate peut continuer sa route.
2	Détenu pour être jugé. Le Pirate doit payer 10% de son Bénéfice net x jd12 et prendre sa retraite. Un jd12 de "11" ou "12" signifie la mort par pendaison.
1	Mort par pendaison

JEU EN SOLITAIRE (PRIORITÉS DE PROXIMITÉ DES PORTS (23.41))			
	radoub	Guérison	Vente de butin
Pro-Pirate	Px2;CR	Px1	x2
Anti-Pirate	P;CRx1	CRx1	-
Neutre	Px3;CRx2	x1	x3
Port pirate	Px1;CR	Px1	x4
Refuge	Px1;CR	x1	x1

**Tableau des compétences des différents pirates**

Nom du pirate	Compétence	Cruauté	Charisme	Astuce	Duel	Endurance
Emmanuel Wynne	3	3	3	2	3 / 3	4
Bartholomew Portugues	4	2	4	3	4 / 3	3
Le Sieur Raveneau de Lusan	4	1	5	5	5 / 4	5
Charles Vane	4	3	2	3	3 / 3	5
Christopher Condent	4	3	4	2	4 / 4	4
John Rackham	3	4	3	2	4 / 2	4
George Lowther	4	3	3	3	3 / 2	3
Major Stede Bonnet	2	3	2	2	3 / 2	3
John Quelch	3	3	2	2	4 / 2	3
Francis Spriggs	3	4	2	2	3 / 3	4
Frederick Mission	4	1	4	3	4 / 4	4
Henry Avery	3	3	4	4	3 / 3	3
Edward England	4	2	3	3	3 / 3	4
Francis L'Olonais	3	5	3	2	4 / 3	4
William Kidd	3	2	2	2	3 / 4	3
Howell Davis	3	3	5	5	5 / 3	4
Bartholomew Roberts	5	3	4	4	4 / 4	5
Edward Teach	4	4	3	3	4 / 5	7
Olivier la Buze	4	3	3	3	3 / 3	4
Walter Kennedy	2	3	3	2	3 / 2	4

Edward Low  
Thomas Tew  
John Taylor  
Docteur Peter Blood

3  
3  
4  
5

5  
2  
3  
1

3  
4  
3  
5

3/3  
2/3  
3/2  
5/5

4  
4  
3  
6

Toutes les cartes action

Grid of 70 action cards for the game, including titles like 'Tirer un Evénement! Hasardeux', 'Tirer un Evénement! Populaire', 'Enlever les Marchands Impairs', and 'Tirer un Evénement! Hasardeux'. Each card contains event names, search criteria, and ship statistics.

Plateau de jeu (taille réelle = 76 x 54 cm)

