

BLACKBEARD

*L'Âge d'Or de la Piraterie
(1660-1720)*

— Un jeu de Richard Berg —

traduit par Vincent Lefavrais (v.lefavrais[at]gmail.com)

incorpore les modifications officielles en date du 7 juin 2008,
à l'exception de celles concernant les Commissaires du Roi (voir les Aides de jeu).

1 INTRODUCTION

Blackbeard est un jeu conçu pour un à cinq joueurs recréant l'âge d'or de la piraterie des 17^e et 18^e siècles. Les joueurs déplacent leurs Pirates à travers le plateau de jeu, navigant d'une zone maritime à une autre, entrant et sortant des ports, accumulant butin et notoriété de diverses manières. Le vainqueur sera celui dont les Pirates deviendront les plus riches et les plus notoires, et pourquoi pas en se retirant des affaires après une longue et fructueuse carrière...

Note du concepteur : *Blackbeard* s'apparente davantage à une simulation que la plupart des jeux de pirates, même s'il ne s'agit pas d'une simulation complexe et détaillée comme nombre de jeux de ce hobby. Ce jeu laisse toutefois de côté les péripéties si chères aux films de pirates et autres démarches fictionnelles mais qui ne se produisaient que rarement – voire jamais – dans la réalité. Il est difficile, par exemple, de trouver un exemple réel de pirate en attaquant un autre en pleine mer, chose qui arrive tout le temps dans les films.

Note aux joueurs de la 1^{ère} édition de Blackbeard : Ce nouveau jeu réutilise la plupart des éléments présents dans le *Blackbeard* original (publié en 1989 par The Avalon Hill Game Company), mais leurs mécanismes d'application et le système de jeu sont très différents. N'assumez en aucun cas qu'une des règles de la version d'origine figure dans ce nouveau jeu.

2 MATÉRIEL

Blackbeard contient le matériel suivant :

- 1 plateau de jeu de 86×56 cm
- 110 cartes, divisées en 2 piles
- 2 planches de pions de tailles et formes variées
- 10 Fiches de Pirate
- 2 fiches de tables et d'aides de jeu
- 1 livret de règles
- 3 dés à six faces, deux noirs et un blanc

2.1 LES CARTES

Les cartes de *Blackbeard* se répartissent en deux piles distinctes :

Cartes Pirate : Ces cartes représentent les 23 Pirates les plus tristement célèbres de l'époque.

Cartes Événement : Ces 87 cartes représentent une variété d'événements potentiels qui pourraient influencer sur le déroulement de la partie. Elles permettent également aux Pirates des joueurs d'exécuter les plans échafaudés en cours de partie. Enfin, elles régissent le timing du déroulement du jeu.

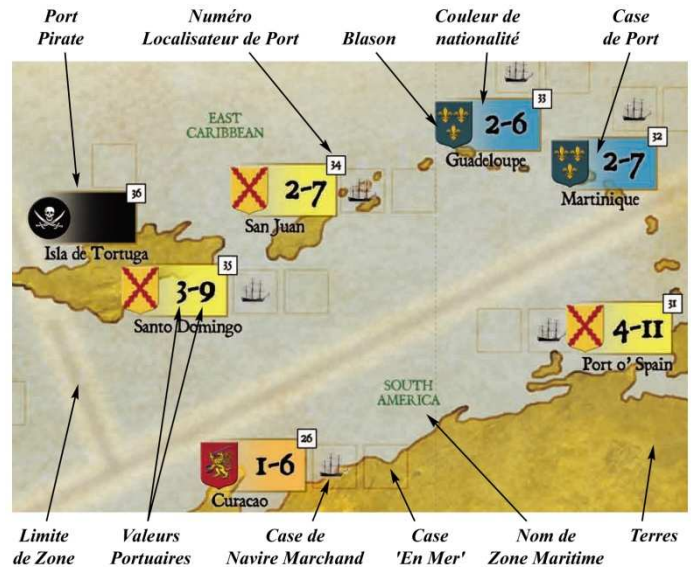
2.2 LE PLATEAU DE JEU

Régions : Le plateau de jeu est divisé en trois grandes Régions – Amériques, Afrique Occidentale, et Afrique Orientale/Inde. Occupant chacune une partie distincte du plateau de jeu, les Régions sont reliées (dans certains cas seulement) par des Cases de Transit. Les Régions ont peu d'effet sur le jeu ; l'essentiel d'une partie se déroule dans les Zones Maritimes.

Zones Maritimes : Chaque Région est subdivisée en Zones Maritimes (parfois simplement appelées 'Zones' dans les règles). Il existe un total de dix (10) Zones Maritimes.

Clarification des limites de Zones :

- *North Atlantic* borde *Central Atlantic* et *Bermuda*.
- *Central Atlantic* borde *North Atlantic*, *South Atlantic* et *Bermuda*.
- *South Atlantic* borde *Central Atlantic* et *West Caribbean*.
- *West Caribbean* borde *South Atlantic*, *East Caribbean*, *Central America* et *South America*.
- *East Caribbean* borde *West Caribbean* et *South America*.



Cases de Transit : Ces cases situées entre les différentes Régions permettent les déplacements d'une Région à une autre (7.2).

Terres : Les zones terrestres du plateau de jeu n'ont aucun effet sur la partie.

Compteur Victory Points : Sert à placer les marqueurs 'VPs' pour indiquer l'évolution des scores en cours de partie (18.0).

Cases Event Cards, Discards, and Pirate Cards : Servent à placer, respectivement, la pile de Cartes Événement, la Défausse de Cartes Événement, et la pile de Cartes Pirate.

Cases Retired Pirates et Davy Jones' Locker : Les pions des Pirates qui se Retirent des Affaires sont placés dans la première, ceux des Pirates qui sont éliminés dans la seconde.

Ports : Les Zones Maritimes bordent des Ports que les Pirates peuvent utiliser pour une variété de raisons. Le blason de la Case du Port indique la nation qui le contrôle – ou s'il s'agit d'un Port Pirate. Chaque Port présente les informations suivantes :

- **Nationalité :** La nation auquel le Port appartient est indiquée par la combinaison d'un blason et d'une couleur, détaillée sur la *Port Key* du plateau de jeu.
- **Case de Port :** L'emplacement de chaque Port affiche son nom, le blason et la couleur de sa nationalité, et ses valeurs numériques. Cette case sert à placer Gouverneurs, Pirates et autres marqueurs d'information ; lorsqu'ils sont placés dans la case d'un Port, ces pions et marqueurs sont 'À Quai.'
- **Case de Navire Marchand :** Auprès de chaque Port (exceptés les Ports Pirates) se trouve une case arborant un icône de navire. Il s'agit de la Case de Navire Marchand, dans laquelle est placé le Navire Marchand pour ce Port lorsque les règles le demandent.
- **Case 'En Mer' :** Auprès de chaque Port se trouve une petite case vide. Il s'agit de la Case 'En Mer', dans laquelle est placée tout ce qui ne va pas dans la Case de Port.
- **Numéro Localisateur de Port :** Toutes les Cases de Port affichent un nombre à deux chiffres dans un petit carré blanc. Il s'agit du Numéro Localisateur de ce Port. Divers mécanismes du jeu requièrent la sélection aléatoire d'un Port, effectuée par le jet d'un D66 (défini en 2.5).
- **Valeurs Portuaires :** Toutes les Cases de Port (exceptées celles des Ports Pirates) arborent deux nombres séparés par un tiret. Le nombre de gauche est la valeur de Richesse du Port ; celui de droite est sa valeur de Défense.

Entrée/sortie des Ports : Les Pirates entrent dans un Port depuis la Zone Maritime qui le borde, et en sortent en entrant dans la Zone Maritime qui le borde. *Bermuda* est le seul Port bordé par deux Zones Maritimes, *North Atlantic* et *Central Atlantic*.

2.3 LES AIDES DE JEU

Les fiches suivantes sont fournies pour aider les joueurs à suivre l'évolution de leur situation, ainsi qu'à déterminer les résultats de certaines actions.

Fiche de tables et de résumés des Actions : Cette fiche contient les tables et tableaux utilisées durant la partie, ainsi qu'un résumé pratique des Actions et procédures du jeu.

Fiches de Pirate : Ces grandes fiches accueillent sur leurs divers compteurs des marqueurs permettant d'enregistrer l'ensemble des informations pertinentes sur chaque Pirate et son navire. Le placement des différents types de marqueurs est détaillé au cours des règles (dont la section 3.0, Préparation du jeu).

Répertoires Portuaires : Ces répertoires (pour des parties à 2, 3, ou 4/5 joueurs respectivement), placés à la fin du livret de règles, servent à noter les Havres Sûrs et les Points d'Informations d'un Pirate. Vous êtes libres de photocopier ces pages pour votre usage personnel ; il vous est également possible, si vous préférez, de simplement noter ces informations sur un morceau de papier.

2.4 LES PIONS ET MARQUEURS

Une partie de *Blackbeard* nécessite l'utilisation de toutes sortes de pions et marqueurs. Les différents pions représentent sur le plateau de jeu les Pirates, Gouverneurs, Commissaires du Roi, Navires Marchands et Navires de Guerre. Les marqueurs d'information, quant à eux, sont placés sur le plateau de jeu et les Fiches de Pirate pour aider au bon déroulement de la partie.

Les marqueurs Attack History (9.58) sont placés dans la case *Attack History* de la Fiche d'un Pirate quand celui-ci attaque un Port. Utilisez un marqueur *Attack History* de la nationalité du Port.

Les marqueurs D&R (13.0) sont placés sur le pion d'un Pirate pour montrer que son équipage est en pleine Débauche & Ripaille.

Les marqueurs Governor Bribe (9.45 et 18.41D) sont placés dans la case *Governors Bribe* de la Fiche d'un Pirate pour noter quels Gouverneurs Pro-Pirates celui-ci a tenté de soudoyer (avec succès ou non). Un Pirate ne peut tenter de soudoyer chaque Gouverneur qu'une seule fois. Les Gouverneurs Anti-Pirates ne peuvent être soudoyés et n'ont donc pas de marqueur à leur nom.

Les marqueurs Letter of Marque (17.2) entrent en jeu quand la Carte Événement *Letter of Marque* est jouée comme Événement.

Les marqueurs de nationalité (8.44, 9.42, 17.2) sont placés comme suit :

- Sur une Fiche de Pirate dans la case *Hostages* pour indiquer la nationalité du Port vers lequel cet Otage se dirigeait lorsqu'il a été capturé ;

EXEMPLES DE PIONS



- Sur une Fiche de Pirate dans la case *Letter* pour indiquer la nation pour laquelle le Pirate a acquis une Lettre de Marque.

Les marqueurs numériques aident les joueurs à noter une série de choses sur les Fiches de Pirate et le plateau de jeu :

- Les Points de Notoriété, les Points d'Astuce, et le Magot du Pirate ;
- Les Doublons dans chaque Cale du navire du Pirate ;
- Les Points d'Informations obtenus de chaque Otage ;
- Le numéro de l'Action en cours dans le Tour du Joueur.

Les marqueurs d'identité (3.0 Étape 7, 5.13) sont placés sur la Fiche de Pirate, près de la Carte Pirate, chaque fois qu'un joueur déploie un nouveau Pirate (y compris au début de la partie). Ce numéro d'ID est utilisé conjointement avec le Répertoire Portuaire pour noter les Havres Sûrs et les Points d'Informations d'un Pirate.

Les marqueurs Port Attacked (9.58) sont placés sur le plateau de jeu quand un Pirate attaque un Port.

Les marqueurs Port Destroyed (9.51, 9.55, 10.4, 17.2) sont placés sur les Ports qui ont été détruits (par une attaque, une tempête, etc.).

Les marqueurs Safe Haven (9.42, 9.45) sont placés dans les Cases de Port pour indiquer qu'au moins un Pirate a un Havre Sûr dans ce Port. Quel Pirate au juste bénéficie de ce Havre est inscrit dans le Répertoire Portuaire (2.3).

Les marqueurs Scurvy (9.41, 17.2) sont placés sur le pion d'un Pirate quand son équipage contracte le Scorbut.

Les marqueurs Ship Type (5.13, 6.21) sont placés sur les Fiches de Pirate pour indiquer quel type de navire (Sloop, Goélette ou Brigantin) le Pirate utilise actuellement.

Les marqueurs de valeurs de navire (5.13, 6.2) revêtent trois formes : Combat, Vitesse, et Loyauté de l'équipage. Ils sont placés sur chaque Fiche Pirate dans les cases appropriées et déplacés chaque fois qu'une de ces valeurs augmente ou diminue. Les marqueurs *Speed* et *Combat* fonctionnent conjointement avec le marqueur *Ship Type* pour indiquer les valeurs actuelles de Vitesse et Combat du navire.

Les marqueurs de Points de Victoire (18.11) permettent aux joueurs de noter leurs Points de Victoire sur le compteur *Victory Points* du plateau de jeu.

2.5 LES DÉS

Blackbeard utilise des dés à six faces. Les abréviations suivantes distinguent les différents jets de dés :

- 1d6** correspond au jet d'un dé noir (pour un résultat allant de 1 à 6). Les règles font parfois référence à cette procédure sous la simple forme de 'jetez un dé'. Le terme 'jet de dé' fait toujours référence au jet de **1d6**.

EXEMPLES DE MARQUEURS



- **2d6** correspond au jet de deux dés noirs, dont les résultats sont additionnés (pour un résultat allant de 2 à 12).
- **3d6** correspond au jet de trois dés, dont les résultats sont additionnés (pour un résultat allant de 3 à 18).
- **D66** correspond au jet d'un dé noir et d'un dé blanc, le dé noir représentant le chiffre des dizaines et le dé blanc le chiffre des unités (pour un résultat allant de 11 à 66). **Exemple :** Un '5' noir et un '2' blanc indiquent un résultat de '52'.

2.6 TERMES UTILES

Les termes et abréviations que vous rencontrerez tout au long des règles ont les significations suivantes :

À Quai : Fait référence aux Pirates, Actions, et situations qui se produisent pendant qu'un Pirate se trouve dans un Port (par opposition à 'En Mer').

AP : Anti-Pirate – Généralement utilisé dans l'expression 'Action AP'.

Butin : Ce après quoi courent les Pirates. *Blackbeard* étant un jeu familial, ce terme fait bien entendu référence aux cargaisons capturées qui peuvent être vendues et transformées en Magot, caractéristique qui contribue à déterminer le vainqueur de la partie. Le Butin, comme les cargaisons, est exprimé en Doublons.

CR : Commissaire du Roi.

D&R : Débauche & Ripaille – Statut signalant que les Pirates sont en train de fêter leurs succès.

En Main : Les cartes détenues par un joueur et pas encore jouées. Elles sont tenues secrètes.

En Mer : Dans une Zone Maritime (par opposition à 'À Quai').

Joueur Anti-Pirate : Tous les joueurs qui ne sont pas en train d'effectuer un Tour de Joueur. L'autre joueur est appelé Joueur Pirate.

Joueur Pirate : Le joueur en train d'effectuer un Tour de Joueur (4.3). Les autres joueurs sont appelés Joueurs Anti-Pirates.

Magot : La valeur monétaire d'un Pirate résultant de la revente de son Butin.

Ordre de Jeu : Qui joue quand, déterminé pendant la procédure de Préparation du Jeu.

Pirate Actif : Le Pirate qui vient juste d'annoncer une Action Pirate ou qui est en train d'effectuer une Action Pirate.

PN : Points de Notoriété – Représentation numérique de la réputation acquise par un Pirate grâce à ses actes infâmes.

Tour de Joueur : La partie du jeu pendant laquelle un joueur spécifique tient le rôle de Joueur Pirate.

2.7 NOMBRE DE JOUEURS

Blackbeard peut être joué par **1 à 5 joueurs**.

2 à 5 joueurs : Les parties de 3 à 5 joueurs offrent la meilleure expérience de jeu, mais les nombreuses parties à 2 joueurs ont montré durant la période de test que *Blackbeard* fonctionnait aussi très bien dans cette configuration.

1 joueur : Le jeu en solitaire (19.0) nécessite quelques variations des règles standards.

Plus de 5 joueurs (suggestion) : Il est possible de jouer de 6 à 10 joueurs en limitant chaque joueur à un seul Pirate à la fois. Un joueur ne tire qu'une Carte Pirate en début de partie (3.0) et n'en tire une autre que si ce Pirate se Retire des Affaires ou est éliminé. Un joueur qui ne veut pas du Pirate qu'il a tiré peut en tirer un autre, puis replace la première Carte Pirate tirée dans la Pile de Pirates et donne 10 PV à chacun des autres joueurs.

2.8 DES QUESTIONS ?

Envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse à :
GMT Games

ATTN: Blackbeard Q's

PO Box 1308

Hanford CA 93232

www.GMTgames.com

Vous pouvez aussi nous contacter sur www.Consimworld.com.

3 PRÉPARATION DU JEU

ÉTAPE 1 : Préparation du matériel

Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur la table. Séparez les pions et marqueurs par type. Donnez à chaque joueur le nombre suivant de Fiches de Pirate, et disposez-les de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir à tout moment (le nombre de Fiches de Pirate dont dispose un joueur représente le nombre maximal de pions de Pirates qu'il peut avoir sur le plateau de jeu à n'importe quel moment de la partie) :

- **Partie à 4 ou 5 joueurs :** 2 Fiches de Pirate à chaque joueur.
- **Partie à 3 joueurs :** 3 Fiches de Pirate à chaque joueur.
- **Partie à 2 joueurs :** 4 Fiches de Pirate à chaque joueur.

ÉTAPE 2 : Détermination de l'Ordre de Jeu

Chaque joueur jette un dé. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé est le Joueur A, le joueur à sa gauche le Joueur B, et ainsi de suite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, autour de la table. Le Joueur A effectuera un Tour de Joueur, suivi du Joueur B, puis du Joueur C, du Joueur D, et du Joueur E, puis à nouveau du Joueur A lorsque le dernier joueur aura terminé son tour. Cette succession des joueurs est appelée l'Ordre de Jeu.

ÉTAPE 3 : Préparation des cartes

Séparez les cartes en deux piles, Pirates et Événements. Mélangez les Pirates et placez-les dans la case *Pirate Cards* du plateau de jeu. Retirez de la Pile d'Événements toutes les cartes portant la mention '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' (17.15) et mettez-les de côté jusqu'à l'Étape 4.

ÉTAPE 4 : Distribution des Cartes Événement

Mélangez les Cartes Événement et distribuez-en 4, face cachée, à chacun des joueurs, en suivant l'Ordre de Jeu. Remplacez ensuite dans la Pile d'Événements toutes les cartes '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' que vous aviez mises de côté à l'Étape 3, et mélangez-la à nouveau. Enfin, placez la Pile d'Événements, face cachée, dans la case *Event Cards* du plateau de jeu.

ÉTAPE 5 : Placement des Gouverneurs

Placez les 16 Gouverneurs Anti-Pirates à l'écart, en vue d'une utilisation future. Puis, pour chacun des 8 Gouverneurs Pro-Pirates, jetez **D66** et placez le pion de Gouverneur dans la Case de Port du Port dont le Numéro Localisateur correspond au résultat du jet de dé. Un Gouverneur ne peut pas être placé dans un Port Pirate ou dans un Port où se trouve déjà un Gouverneur ; si les dés désignent un de ces Ports, placez le pion de Gouverneur dans le Port disponible identifié par le Numéro Localisateur supérieur le plus proche (en recommençant à 11 si vous allez au-delà de 66).

Note historique : Tous les gouverneurs dépeints dans le jeu sont anglais... essentiellement parce que ce sont les seuls noms que nous ayons pu trouver. Certains se retrouveront dans des Ports non anglais ; manque d'historicité, peut-être, mais *Blackbeard* EST un jeu, et l'effet reste le même.

ÉTAPE 6 : Détermination des Pirates

Choisissez entre le tirage aléatoire (Option A, ci-dessous) ou la sélection (Option B, ci-dessous) des Pirates. Quelle que soit l'option choisie, les joueurs débute la partie avec le nombre suivant de Cartes Pirate :

- **Partie à 4 ou 5 joueurs :** 2 Cartes Pirate par joueur
- **Partie à 3 joueurs :** 3 Cartes Pirate par joueur.
- **Partie à 2 joueurs :** 4 Cartes Pirate par joueur.

Les Cartes Pirate ne sont pas considérées comme faisant partie de la Main d'un joueur.

Option A – Tirage aléatoire : Mélangez la Pile de Pirates et distribuez, au hasard et en suivant l'Ordre de Jeu, le nombre indiqué de Cartes Pirate à chaque joueur.

Option B – Sélection : Les joueurs choisissent sciemment leurs Pirates, au lieu de les tirer au hasard. Chacun choisit le nombre de Cartes Pirate indiqué ci-dessus pour le nombre de joueurs dans la partie. Chaque joueur jette un dé (ce jet de dé n'a rien à voir avec la détermination de l'Ordre de Jeu à l'Étape 2) ; celui dont le résultat est le plus élevé entame la sélection, un Pirate à la fois, qui se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table – ou dans l'ordre alphabétique des noms des joueurs pour les parties via Internet –, selon un format *Reverse Draft* (par exemple, dans une partie à 4 joueurs, la sélection se ferait dans l'ordre suivant de joueurs : 1-2-3-4-4-3-2-1 ; dans une partie à 3 joueurs l'ordre serait 1-2-3-3-2-1-1-2-3).

Note de jeu : L'option A est recommandée à ceux qui n'ont jamais joué à Blackbeard ou qui aiment laisser le hasard jouer un rôle. L'option B est recommandée à ceux qui connaissent le jeu, notamment la façon dont fonctionnent les traits des Pirates. Ceux-ci ne sont pas tous égaux, mais nous tenons à souligner que les manœuvres d'un joueur sont considérablement plus déterminantes pour la victoire que les traits de son Pirate.

ÉTAPE 7 : Déploiement des Pirates

En suivant l'Ordre de Jeu, chaque joueur doit maintenant déployer un Pirate en plaçant le pion de celui-ci dans la Zone Maritime de son choix (plusieurs Pirates peuvent tout à fait débiter la partie dans la même Zone Maritime). Ceci fait, chaque joueur peut ensuite déployer un second Pirate de la même façon – et dans une partie à 2 ou 3 joueurs, ce processus se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait pu déployer le nombre de Pirates désiré dans le respect des limites (5.16). Puis, simultanément, tous les joueurs placent devant eux une Fiche de Pirate pour chacun de leurs Pirates déployés, posent la Carte Pirate à côté de la Fiche de façon à ce que les traits du Pirate soit visibles de tous, et placent un marqueur d'identité pour ce Pirate à côté de la Carte Pirate. Chaque joueur attribue un navire à chacun de ses Pirates – un Sloop ou une Goélette, au choix – et place sur la Fiche de Pirate les marqueurs *Ship Type*, *Speed* et *Combat* sur les cases appropriées à ce type de navire (6.23), ainsi qu'un marqueur *Crew Loyalty* sur la case '7' du compteur en bas de la Fiche.

Note de jeu : Au lieu de la méthode ci-dessus, les joueurs peuvent s'accorder pour noter secrètement les positions de leurs Pirates et les révéler simultanément, une fois tous les choix initiaux faits. S'ils désirent un déploiement plus aléatoire, il peuvent jeter D66 pour chaque Pirate et placer celui-ci dans la Zone Maritime bordant le Port dont le Numéro Localisateur a ainsi été déterminé.

ÉTAPE 8 : Placement des Navires Marchands

Placez les 35 pions de Navires Marchands dans une tasse opaque (ou face cachée sur le plateau de jeu ou la table). L'ensemble de ces pions constitue le Pool de Navires Marchands. Tirez au hasard (peu importe qui) huit (8) pions de Navires Marchands du Pool. À mesure que chaque pion est tiré, jetez D66 et placez le pion dans le Port dont le Numéro Localisateur correspond au résultat du jet de dé. Les pions sont placés face cachée, afin de dissimuler le type de navire qu'ils représentent, dans la Case de Navire Marchand à proximité du Port. Un Navire Marchand ne peut pas être placé dans un Port Pirate ou dans un Port dont la Case de Navire Marchand contient déjà un Navire Marchand ; si les dés désignent un de ces Ports, placez le Navire Marchand dans la Case de Navire Marchand du Port disponible identifié par le Numéro Localisateur supérieur le plus proche (en recommençant à 11 si vous allez au-delà de 66).

Exemple : Un résultat de 15 sur le jet de D66 place le Navire Marchand dans la Case de Navire Marchand de Bath, qui se trouve dans la Zone Maritime Central Atlantic. Si le résultat du jet de D66 suivant est aussi un 15, le Navire Marchand sera placé

dans la Case de Navire Marchand de Charleston, dans la Zone Maritime South Atlantic.

ÉTAPE 9 : Placement des autres marqueurs

Placez les marqueurs de Points de Victoire des joueurs dans la case '0' du compteur *Victory Points* du plateau de jeu, face '+100' cachée. Placez les 9 pions de Commissaires du Roi dans une tasse opaque (ou face cachée sur le plateau de jeu ou la table). Faites de même, constituant ainsi leurs propres 'pools', avec les 15 pions d'Otages, les 16 pions de Gouverneurs Anti-Pirates et les 15 pions de Navires de Guerre. Ces pions seront tirés de ces pools au hasard à divers moments de la partie.

ÉTAPE 10 : Détermination de la durée de la partie

Consultez la règle 4.1 pour choisir entre une partie standard ou une partie longue.

ÉTAPE 11 : Tours de Joueurs (début de la partie)

Chaque joueur effectue un Tour de Joueur (4.3), dans l'ordre déterminé à l'Étape 2. Répétez l'Étape 11 jusqu'à la fin de la partie (4.1). À ce moment-là, déterminez le vainqueur (18.0).

4 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

4.1 DURÉE DE LA PARTIE

Partie standard : La partie se termine au moment où la Carte Événement *General Pardon* est jouée pour la troisième fois (17.2). Ce type de partie durera de 2 à 3 heures.

Partie longue : Si les joueurs désirent jouer plus longtemps, ils peuvent décider de parcourir deux fois la Pile d'Événements au lieu d'une seule. Pour ce faire, retirez la Carte Événement *General Pardon* de la Pile d'Événements avant le début la partie. Lorsque la Pile d'Événements a été épuisée une première fois, remélangez-la après y avoir replacé la carte *General Pardon*. Ce type de partie durera de 4 à 5 heures.

4.2 OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DU JEU

Le but de jeu est de gagner en accumulant le plus de Points de Victoire. Les joueurs tirent leurs PV de la Notoriété gagnée et du Butin amassé et écoulé par leurs Pirates. Les Pirates acquièrent leur Butin en s'emparant des cargaisons des Navires Marchands (et des Otages qu'ils recèlent parfois) ou en attaquant avec succès un Port. Les Pirates – et parfois les Commissaires du Roi – gagnent leur Notoriété, sous forme de Points de Notoriété, selon la façon dont ils accomplissent ces objectifs (18.0).

Pendant le tour d'un joueur (appelé **Tour de Joueur**), celui-ci (appelé Joueur Pirate) effectue des Actions Pirates ou déclenche des Événements. Durant le tour de ce même joueur, les autres joueurs (chacun appelé Joueur Anti-Pirate) ont la possibilité de s'opposer aux Pirates du Joueur Pirate, ou de les gêner, en utilisant des Actions Anti-Pirates (AP).

4.3 LE TOUR DE JOUEUR

Une partie consiste en une suite de Tours de Joueur, qui se succèdent jusqu'à la fin de la partie (4.1) en suivant l'Ordre de Jeu autour de la table. Un Tour de Joueur se compose de quatre phases, détaillées ci-dessous : la Phase de Tirage, la Phase de Navires Marchands, la Phase d'Annonce, et la Phase d'Actions. Une fois que le Joueur Pirate a effectué toutes ces phases, la personne suivante dans l'Ordre de Jeu devient le Joueur Pirate – et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine.

Note du concepteur : Contrairement à la plupart des jeux de simulation, Blackbeard ne comporte pas de Tours de Jeu – juste des Tours de Joueur.

4.4 PHASES DU TOUR DE JOUEUR

A. Phase de Tirage

Le Joueur Pirate doit tirer des Cartes Événement, une par une, jusqu'à en avoir quatre (4) en main. Si une carte tirée indique 'HOLD UNTIL PLAYED', le joueur doit la garder en main (pour l'instant) comme l'une de ces quatre cartes. Si une carte tirée indique 'MUST PLAY IMMEDIATELY', le joueur la place face visible sur la table et en applique aussitôt les instructions ; après quoi, il la place face visible sur la case *Discards* du plateau de jeu et tire immédiatement une autre carte. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le joueur ait quatre cartes En Main.

B. Phase de Navires Marchands

Si moins de cinq (5) Navires Marchands se trouvent sur le plateau de jeu, le Joueur Pirate augmente immédiatement leur nombre à six (6) selon les instructions de 6.31.

C. Phase d'Annonce

Le Joueur Pirate joue une Carte Événement et annonce s'il la joue pour l'Événement (si elle porte un Événement et qu'il ne s'agit pas d'un Événement AP) OU pour les Actions (si elle porte un nombre d'Actions). Quelques cartes permettent d'annoncer à la fois l'Événement ET les Actions. Consultez les descriptions complètes des cartes (17.2) pour vous assurer que les instructions des Événements sont appliquées dans leur totalité (les cartes ne comportent souvent qu'un résumé de ces instructions).

Cette annonce entraîne **une** des trois possibilités suivantes :

- **C1—Carte Événement jouée comme Événement** : Le joueur applique les effets de l'Événement. Les autres joueurs ne peuvent effectuer aucune Action Anti-Pirate.
- **C2—Carte Événement jouée comme Actions** : La carte indique le nombre d'Actions que le joueur peut effectuer avec son ou ses Pirates durant son Tour de Joueur. S'il joue plus d'une Carte Événement durant son tour, le joueur doit indiquer quelle carte est utilisée pour déterminer le nombre d'Actions. Les autres joueurs peuvent effectuer des Actions Anti-Pirates pendant les Actions du Joueur Pirate.
- **C3—Carte Événement jouée comme Événement et comme Actions** : L'Événement peut être joué tout seul, ou en plus du nombre d'Actions indiqué. Dans le second cas, l'Événement se produit en premier et les autres joueurs peuvent effectuer des Actions Anti-Pirates pendant les Actions du Joueur Pirate.

Clarification : Lors de son Tour de Joueur, le Joueur Pirate peut jouer autant de cartes de sa Main qu'il le désire, dans n'importe quel ordre, mais une seule peut être jouée comme Actions. De plus, toutes les Actions octroyées par la carte jouée comme Actions doivent être effectuées avant que la carte suivante puisse être jouée.

Note de jeu : Une seule carte est utilisée pour déterminer le nombre d'Actions, excepté dans la rare situation décrite en 4.55.

D. Phase d'Actions

(seulement si une carte a été jouée comme Actions)

Le Joueur Pirate annonce lequel(s) de ses Pirates il active. À partir de cet instant et jusqu'à ce que le Joueur Pirate déclare ses Actions Pirates terminées, les autres joueurs peuvent effectuer des Actions Anti-Pirates contre le(s) Pirate(s) du Joueur Pirate. Une fois la Phase d'Actions terminée, le joueur suivant dans l'Ordre de Jeu effectue à son tour les Phases A à D. Cette procédure se répète jusqu'à la fin de la partie (4.1).

4.5 ACTIONS PIRATES

Le Joueur Pirate peut effectuer le nombre d'Actions indiqué sur la carte, terminant chaque Action avant de débiter la suivante. Les Cartes Événement dont le Cercle d'Actions contiennent un icône en forme de diamant procurent au Pirate un nombre d'Actions égal à son trait Initiative.

Chaque Action permet au Pirate d'effectuer **UNE** des Actions Pirates suivantes (mais notez bien que certains Actions, comme

'Piller Navire Marchand' ou 'Activités À Quai', peuvent englober plusieurs activités proprement dites) :

- A. Mouvement (7.0)** : Déplacer un Pirate d'un point à un autre du plateau de jeu.
- B. Repérer Navire Marchand (8.1)** : Cette Action n'inclut pas la saisie de sa cargaison, etc., qui est couverte par l'Action 'Piller Navire Marchand'.
- C. Piller Navire Marchand (8.2 & 8.3)** : Cette Action comprend la capture de la cargaison et des Otages.
- D. Convertir Navire Marchand (8.5)** : Convertit le Navire Marchand en un Navire Pirate qui remplace le navire actuel du Pirate. Seuls les Sloops, Goélettes, et Brigantins peuvent être convertis.
- E. Activités À Quai (9.4)** : Inclut Écouler Butin, Échanger Otages contre Rançon, Radoubier Navire, et acheter le droit d'utiliser le Port comme un Havre Sûr.
- F. Dérober Butin (9.6)** : Il s'agit d'une Action À Quai distincte, menée par le Pirate d'un joueur contre le Pirate d'un autre joueur.
- G. Récupération de D&R (16.0)** : Cette Action élimine les marqueurs D&R (13.0). 'Récupération de D&R' est une Action distincte de 'Activités À Quai', même si elle ne peut avoir lieu que lorsque le Pirate est À Quai.
- H. Attaquer Port (9.5)** : Ne peut pas avoir lieu lorsque le Pirate est À Quai.
- I. Piller Port (9.55)** : Ne peut avoir lieu que lorsque le Pirate est À Quai.
- J. Former Alliance pirate (11.0)** : Ne peut se produire qu'entre deux Pirates déployés d'un même joueur.
- K. Se Retirer des Affaires volontairement (18.4)** : Ne peut être effectué que dans un Port Pro-Pirate avec une Lettre de Marque pour la nationalité de ce Port, ou à n'importe quel moment dans un Port Pirate.
- L. Tirer nouvelle Carte Pirate et/ou déployer nouveau Pirate (5.1)** : Les limites prescrites en 5.16 doivent être respectées.

(4.51) Si la Carte Événement porte un nombre d'Actions, et que ce nombre est supérieur à un (1), le joueur peut répartir les Actions parmi les Pirates qu'il a en jeu.

Exemple : Un joueur a deux Pirates en jeu et **joue** une Carte Événement autorisant 2 Actions. Il peut effectuer 2 Actions avec un de ses Pirates ou 1 Action avec chacun de ses deux Pirates, dans l'ordre qu'il désire.

(4.52) Certaines cartes ont un icône en forme de diamant au lieu d'un nombre spécifique dans leur Cercle d'Action. Dans ce cas, le nombre d'Actions que le joueur peut effectuer dépend du trait Initiative du Pirate qu'il veut utiliser (indiqué sur la carte de ce Pirate). Il ne peut assigner ces Actions qu'à UN seul de ses Pirates en jeu – il ne peut pas les répartir comme en 4.51.

Exemple : Un joueur a Edward Teach (Barbe Noire) en jeu et joue une carte avec un icône en forme de diamant ; il peut effectuer 3 Actions avec Teach, et uniquement avec lui.

(4.53) Si un Pirate dont le trait Initiative a servi à déterminer le nombre d'Actions est éliminé avant que son joueur ait pu utiliser toutes ces Actions, le joueur peut utiliser le reste des Actions avec n'importe quel autre de ses Pirates.

Note de jeu : Un usage possible pour une des Actions restantes dans pareil cas serait de faire entrer en jeu un nouveau Pirate.

(4.54) Si un joueur dispose de multiples Actions, il peut effectuer les mêmes Actions deux ou même trois fois de suite.

(4.55) Lorsqu'un joueur n'a pas de Carte Événement jouable pour déterminer le nombre d'Actions dont il dispose (ce qui est très, très rare), il peut – et seulement dans cette circonstance – effectuer une Action pour chaque carte qu'il place dans la Défausse **lors de la Phase d'Annonce**, jusqu'à un maximum de deux (2) cartes pour deux (2) Actions (voir aussi 17.14).

4.6 ACTIONS ANTI-PIRATES (AP)

(4.61) Lors de chaque Tour de Joueur, **CHACUN** des Joueurs Anti-Pirates peut effectuer **UNE** des Actions Anti-Pirates indiquées en 4.65, en jouant une carte ou simplement en annonçant l'Action AP (**Exception** : 10.23).

Note de jeu : Il est important de garder à l'esprit que chaque Joueur AP a l'occasion d'accomplir une Action AP par Tour de Joueur, pas par Action. Par conséquent, si un Pirate dispose de trois Actions, les Joueurs AP doivent décider laquelle de ces trois Actions contrarier en jouant une Action AP.

(4.62) Aucun type d'Action AP (qu'elle soit couronnée de succès ou non) ne peut être joué plus d'une fois contre un Pirate actif durant une même Action.

Exemple : Pendant le Tour de Joueur d'Alice, Ted joue une carte Warship **Sighting**, mais celle-ci reste sans effet. Aucun autre joueur ne peut jouer de carte Warship **Sighting** contre le(s) Pirate(s) d'Alice pendant cette même Action. Ils peuvent toutefois jouer d'autres types d'Actions AP, tant que ceux-ci n'ont eux-mêmes pas déjà été joués durant cette Action.

Note de jeu : Cette restriction s'applique à une Action particulière, pas au Tour de Joueur (contrairement à 4.61). Mais les deux règles fonctionnent bien entendu de concert.

(4.63) Les Actions Anti-Pirates sont effectuées pendant que le Joueur Pirate est en train d'accomplir son Action Pirate, ou tout de suite après ; des conditions spécifiques de jeu s'appliquent à certaines Actions AP (comme Warship **Sighting**). Si deux joueurs veulent effectuer une Action AP au même moment, celui qui l'a annoncée (ou a crié) le premier a la priorité. En cas de désaccord, l'Ordre de Jeu détermine qui joue le premier.

(4.64) Les Actions AP ne peuvent être dirigées que contre le Pirate actuellement activé. Elles ne peuvent pas être jouées contre un joueur qui tire une nouvelle Carte Pirate ou déploie un nouveau Pirate

(4.65) Les Actions Anti-Pirates possibles sont les suivantes :

A. Tenter de déployer un Commissaire du Roi (10.12) : Pas besoin de carte. Cette Action est distincte de 'Utiliser un Commissaire du Roi'.

B. Utiliser un Commissaire du Roi (10.2) : Pas besoin de carte.

C. Utiliser un Navire de Guerre En Station (6.43) : Pas besoin de carte.

D. Jouer un type de Carte Événement AP (17.0) qui pourrait avoir un effet sur le Pirate. Un 'type' de Carte Événement est défini comme toutes les cartes identiques dans la Pile d'Événements – par exemple, *Mutiny Conspiracy* est un type de Carte Événement, tout comme *Scurvy Outbreak*. Chaque Joueur AP peut ainsi jouer un des types de Cartes Événement contre le Pirate activé pendant le Tour de Joueur, mais chacun des types de Cartes Événement joué doit être différent.

Note de jeu : La vaste majorité des Actions AP découle du type D, le jeu de Cartes AP contre le Pirate activé.

(4.66) Les Cartes Événement jouées comme Actions Anti-Pirates sont placées dans la Défausse.

(4.67) Restriction concernant la collaboration : Les Joueurs Anti-Pirates ne peuvent pas discuter entre eux de ce qui touche aux Cartes AP : lesquelles jouer, dans quel ordre, etc. En fait, ils ne peuvent même pas se montrer leur Cartes AP respectives.

Note de jeu : Les Joueurs AP sont au fond les déclencheurs d'événements sur lesquels les Pirates n'ont aucune prise ; ils ne représentent pas des personnages concrets, sauf quand ils contrôlent un Commissaire du Roi – et les Commissaires du Roi dans ce jeu ne négocient pas avec les Pirates.

EXEMPLE DE TOUR DE JOUEUR

La partie compte 4 joueurs. C'est le Tour de Joueur de Marco, qui est donc Joueur Pirate. Il n'a que 3 cartes En Main et en tire une

de plus – il s'agit d'une carte 'HOLD UNTIL PLAYED' qui rejoint les autres dans sa main. Il joue une Carte Événement qui donne deux Actions (mais pas l'Événement). Il décide d'abord de déplacer Edward Low, un de ses Pirates, de la Zone Maritime Central Atlantic vers la Zone Maritime South Atlantic. Avant qu'il ne le fasse, Holly, assise directement à sa gauche, joue une carte Scurvy Outbreak contre Low ; elle a donc effectué sa seule Action Anti-Pirate pour ce Tour de Joueur. Marco place un marqueur Scurvy sur la Fiche de Pirate de Low et diminue d'un point le marqueur Crew Loyalty de son navire. Aucun autre Joueur Anti-Pirate ne joue d'Action AP à ce moment, aussi Marco déplace-t-il le pion de Low dans la Zone Maritime South Atlantic.

Pour sa seconde Action Pirate, Marco décide de voir s'il parvient à Repérer le Navire Marchand placé face cachée dans la Case de Navire Marchand de Charleston. Il jette un dé, modifie le résultat selon les règles, et obtient un résultat final de '5'. Il a échoué. Et cette Action est terminée.

Cependant, Low étant toujours actif – Marco a terminé sa seconde Action mais le jeu n'est pas encore passé au joueur suivant –, Todd (directement à droite de Marco) annonce qu'il effectue une Action Anti-Pirate. Il déplace Chaloner Ogle, son Commissaire du Roi, de la Zone Maritime West Caribbean à la Zone Maritime South Atlantic, se positionnant ainsi pour tenter d'intercepter Low la prochaine fois que celui-ci essaiera de Repérer le Navire Marchand ou de se déplacer ailleurs. Le Tour de Joueur de Marco est terminé.

5 PIRATES

Blackbeard comporte 23 Cartes Pirate. Chacune représente un personnage historique de l'âge d'or de la piraterie. Chaque Pirate a également un pion de Pirate, arborant son pavillon personnel, placé sur le plateau de jeu pour représenter sa position. Les pions de Pirates de Blackbeard ne portent aucune valeur ; les traits des Pirates figurent sur leurs cartes respectives.

Un Pirate reste en jeu jusqu'à ce qu'il se Retire des Affaires (18.4) ou qu'il soit éliminé. Dans le premier cas, placez son pion dans la case *Retired Pirates* du plateau de jeu ; dans le second cas, dans la case *Davy Jones' Locker*. Après qu'un de ces dénouements s'est produit, sa Carte Pirate ne peut plus être utilisée ; par contre, le pion d'un Pirate Retiré des Affaires peut revenir en jeu par l'intermédiaire de l'Événement *Pirate Converts* (17.2).

Note du concepteur : Aucun pirate célèbre mais fictif, comme Captain Blood ou Jack Sparrow, ne figure dans Blackbeard. Problèmes de copyright et d'utilisation, voyez-vous. Rien ne vous empêche, cependant, de produire vos propres cartes pour ces flibustiers apocryphes.

Note historique : Les deux célèbres femmes pirates de l'époque, Anne Bonney et Mary Read, font partie de la carte John Rackham.

5.1 DÉPLOIEMENT DES PIRATES

(5.11) Les joueurs déploient les Pirates au début de la partie et, s'ils le désirent, pendant son déroulement.

(5.12) Avant le début de la partie chaque joueur doit déployer au moins un de ses Pirates (3.0, Étape 7). Il ne peut pas utiliser un Pirate qui n'a pas été déployé (5.14).

(5.13) Un joueur peut déployer tout Pirate qu'il a En Main ou le Pirate dont il vient juste de tirer la Carte Pirate ; ceci constitue une des Actions de son Tour de Joueur (5.16). Lorsqu'il est déployé, un Pirate reçoit un navire : un Sloop ou une Goélette. Le joueur place des marqueurs Ship Type, Combat, Speed et Crew Loyalty aux endroits appropriés d'une nouvelle Fiche de Pirate (exactement comme en 3.0, Étape 7).

(5.14) Un joueur ne peut jamais avoir plus de Pirates en jeu (c'est-à-dire sur la plateau de jeu) que le nombre total de Cartes Pirate avec lequel il a commencé la partie (3.0, Étape 6). Voir aussi 5.16.

Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, chaque joueur peut avoir un maximum de deux Pirates en jeu ; dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur peut en avoir trois.

(5.15) Lorsqu'il est déployé, un Pirate est placé dans n'importe quelle Zone Maritime du plateau de jeu.

(5.16) Un joueur peut obtenir un nouveau Pirate en tirant, au hasard, une Carte Pirate de la Pile de Pirates ; ceci constitue une Action Pirate. Il peut soit déployer ce Pirate dans le cadre de cette même Action, soit conserver la Carte Pirate En Main. Si aucune Carte Pirate ne reste dans la Pile de Pirates, aucun joueur ne peut obtenir de nouveau Pirate. Le nombre maximal de Cartes Pirate qu'un joueur peut avoir En Main ou de Pirates qu'il peut avoir en jeu à tout moment sont les suivants :

- **Partie à 4 ou 5 joueurs :** 3 Cartes Pirate En Main et 2 Pirates en jeu.
- **Partie à 3 joueurs :** 3 Cartes Pirate En Main et 3 Pirates en jeu.
- **Partie à 2 joueurs :** 4 Cartes Pirate En Main et 4 Pirates en jeu.

5.2 TRAITS DES PIRATES

Chaque Pirate a les traits suivants (qui figurent sur sa Carte Pirate, pas sur son pion) :

- **Initiative :** Le 'degré d'activité' dont faisait preuve le Pirate. Ce trait est utilisé pour déterminer le nombre d'Actions disponibles quand le Cercle d'Actions de la Carte Événement contient un icône en forme de diamant.
- **Aptitude :** La compétence du Pirate en matière de navigation et de combats. Plus la valeur est élevée, mieux c'est.
- **Commandement :** L'aptitude du Pirate à contrôler son équipage – en général pour réprimer une Mutinerie – et à rester chef du navire. Plus la valeur est élevée, mieux c'est.
- **Cruauté :** La tendance du Pirate à employer des moyens vils et dangereux pour obtenir des informations... ou simplement prendre un peu de bon temps (8.45 & 9.55).
- **Astuce :** L'aptitude du Pirate à éviter les mauvais coups du sort qui se produisent parfois (ce trait aurait tout aussi bien pu s'appeler Chance). La valeur correspond au nombre de fois où le Pirate peut faire appel à son Astuce (12.0). Les Points d'Astuce sont également nécessaires pour jouer une Carte Événement *Skull & Crossbones* (17.2).
- **Duel :** La compétence personnelle du Pirate au combat, utilisée pour déterminer le succès ou l'échec d'une tentative de prise de contrôle d'un navire par un autre Pirate (17.2, *Piratical Ambition*), ou suite au résultat possible d'une Action 'Dérober Butin' (9.6).

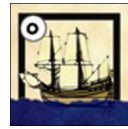
6 NAVIRES

6.1 TYPES DE NAVIRES

(6.11) Il existe quatre catégories de navires dans le jeu :

- **Navires Pirates :** Les pions de Pirate représentent sur le plateau de jeu l'endroit où se trouvent chaque Pirate et son navire, que ce soit En Mer ou À Quai. Les traits du Pirate se trouvent sur la Carte Pirate correspondante ; les valeurs du navire sont indiquées par les compteurs de la Fiche de Pirate (6.2).
- **Navires Marchands :** Ces pions portent une valeur, Cargaison, ainsi qu'un icône et une bordure colorée qui identifient le type de navire (6.12).
- **Navires de Guerre :** Ces pions portent deux valeurs, Vitesse et Combat (6.4).
- **Commissaires du Roi :** Ces pions portent deux valeurs, Vitesse et Combat. Ils représentent à la fois le CR et son ou ses navires (10.0).

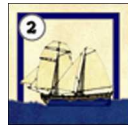
(6.12) Il existe cinq types de Navires Marchands et Pirates dans le jeu. Voir 6.23 pour les valeurs de ces navires.



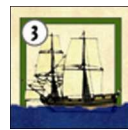
Flûtes (aussi appelés fluyts) : Navires marchands anciens et démodés. Les Flûtes ont une valeur de Cargaison de 0 et leur pion arbore une bordure noire qui indique qu'elles **ne peuvent pas** être converties en Navires Pirates.



Sloops : Navires rapides à un mat avec de petites cales. Les Sloops sont disponibles comme Navires Pirates dès le début de la partie et **peuvent** être convertis en Navires Pirates lorsqu'ils sont rencontrés comme Navires Marchands. Ils ont une valeur de Cargaison de 1 et leur pion arbore une bordure rouge.



Goélettes : Navires à au moins deux mâts, aux cales plus spacieuses que les sloops, mais plus lents. Les Goélettes sont disponibles comme Navires Pirates dès le début de la partie et **peuvent** être convertis en Navires Pirates lorsqu'elles sont rencontrées comme Navires Marchands. Elles ont une valeur de Cargaison de 2 et leur pion arbore une bordure bleue.



Brigantins : Navires à deux mâts (dont l'un est gréé en carré) aux amples cales. Les Brigantins **peuvent** être convertis en Navires Pirates lorsqu'ils sont rencontrés. Ils ont une valeur de Cargaison de 3 et leur pion arbore une bordure verte.



Trois-mâts Gréés en Carrés : Navires à trois mâts et aux vastes cales, cibles naturelles des Pirates. Les Trois-mâts ont une valeur de Cargaison de 4 et leur pion arbore une bordure noire qui indique qu'ils **ne peuvent pas** être convertis en Navires Pirates.

(6.13) Il existe trois types de **Navires de Guerres**, définis par leur nombre de canons. Plus un navire a de canons, plus il est gros ; et plus sa valeur de Combat est élevée et sa Vitesse est basse. Voir 6.4 pour savoir à quoi servent ces valeurs.



6.2 NAVIRES PIRATES

(6.21) Chaque Pirate entre en jeu – déployé – à la barre d'un Sloop ou d'une Goélette, au choix du joueur. Il débute également avec un équipage d'un niveau de Loyauté de 7. Un Pirate peut se procurer un Brigantin en capturant un et en le convertissant (8.5).

(6.22) Un Navire Pirate est défini par les valeurs suivantes :

- **Vitesse :** Son aptitude à échapper aux Navires de Guerre ou Commissaires du Roi. Cette valeur représente également sa manœuvrabilité.
- **Combat :** Son aptitude à livrer bataille contre d'autres navires. Cette valeur représente essentiellement sa puissance de feu (ses canons) ainsi que la qualité de son équipage.
- **Cales :** Son aptitude à transporter le butin résultant des activités de son Pirate. Chacune des Cales peut abriter la cargaison d'un Navire Marchand capturé ou le Butin provenant de l'attaque d'un Port (8.32).

(6.23) Les trois types possibles de Navires Pirates ont les valeurs maximales suivantes :

- **Sloop :** Combat – 5 ; Vitesse – 5 ; Cales – 2
- **Goélette :** Combat – 6 ; Vitesse – 3 ; Cales – 3
- **Brigantin :** Combat – 7 ; Vitesse – 1 ; Cales – 4

(6.24) Fiches de Pirate : Chaque Navire Pirate est représenté par une Fiche de Pirate, qui montre quel Pirate commande le vaisseau et duquel des trois types de navires il s'agit. La Fiche offre également des compteurs pour noter l'évolution des valeurs de Combat, Vitesse, et Loyauté de l'équipage, ainsi que des espaces représentant les Cales. Quand un Pirate entre en jeu, placez un marqueur *Speed* sur le compteur *Speed* et un marqueur *Combat* sur le compteur *Combat*, dans la case correspondant au type de navire

choisi pour ce Pirate (6.23). Le marqueur *Crew Loyalty* d'un nouveau navire est toujours placé dans la case '7'.

(6.25) Dégâts : Les Navires Pirates peuvent subir des dégâts. Les dégâts ont une influence sur la Vitesse et/ou la valeur de Combat d'un Navire Pirate (6.26 et 6.27). Chaque Fiche de Pirate contient des compteurs *Speed* et *Combat*, dont les cases servent à indiquer les niveaux actuels de la Vitesse et de la valeur de Combat du navire. Lorsqu'un navire est déployé pour la première fois, des marqueurs *Speed* et *Combat* sont placés selon 6.23 ; au fur et à mesure du déroulement de la partie, ces marqueurs sont déplacés sur le compteur pour suivre les éventuelles variations de ces valeurs.

- Pour chaque Point de Dégâts subi, déplacez le marqueur *Speed* ou *Combat* (en fonctions du type de dégâts subis) vers le bas de son compteur, pour refléter les effets de ces dégâts.
- Lorsqu'un navire a subi suffisamment de Points de Dégâts pour que son marqueur *Speed* ou *Combat* se retrouve dans la case *Sunk* de son compteur respectif, il est coulé et tout ce qui se trouvait à bord est perdu corps et bien (le Pirate est tué).
- Voyez 9.44 pour réparer les Dégâts par un Radoub.

(6.26) Dégâts sur la Vitesse : Quand un navire subit des dégâts dus à une tempête ou un Événement *Wear and Tear*, ces Points de Dégâts ne touchent que la Vitesse (7.12). Un navire dont la Vitesse actuelle est inférieure à zéro doit utiliser deux Actions 'Mouvement' consécutives pour pouvoir se déplacer (**Exception :** l'Événement *Fair Winds*, voir 17.2). De plus, chaque fois que la Vitesse d'un navire passe de 0 à -1, la Loyauté de l'équipage de ce navire diminue d'un point (-1).

(6.27) Dégâts sur la valeur de Combat : Quand un navire subit des dégâts lors d'un combat ou de l'attaque d'un Port, ces Points de Dégâts ne touchent que sa valeur de Combat.

6.3 NAVIRES MARCHANDS

Les pions de Navire Marchand ne portent qu'un seul chiffre : une valeur de Cargaison, utilisée en 8.32 et 8.35. Voir 6.12 pour les différents types de Navires Marchands.

(6.31) Les Navires Marchands sont placés sur le plateau de jeu en jetant **D66**. Un pion de Navire Marchand est tiré au hasard du Pool de Navires Marchands et placé dans la Case de Navire Marchand du Port dont le Numéro Localisateur correspond au résultat du jet de dé. Le pion est placé face cachée, de sorte que son type reste inconnu. Le Port en question est la destination du navire.

(6.32) Si le Port indiqué par les dés est un des Ports Pirates, ou un Port détruit, ou un Port dont la Case de Navire Marchand est déjà occupée par un Navire Marchand, placez le Navire Marchand dans la Case du Port disponible identifié par le Numéro Localisateur supérieur le plus proche (en recommençant à 11 si vous allez au-delà de 66).

(6.33) La Case de Navire Marchand d'un Port ne peut jamais contenir plus d'un Navire Marchand en même temps.

(6.34) Les Navires Marchands retirés du jeu sont replacés dans le Pool de Navires Marchands pour une éventuelle utilisation ultérieure.

6.4 NAVIRES DE GUERRE

Les pions de Navires de Guerre arborent deux valeurs : Vitesse (à gauche) et Combat (à droite). La Vitesse est utilisée en 6.45, la valeur de Combat en 6.46.



Les Pirates ne peuvent pas attaquer les Navires de Guerre ; ils ne peuvent leur livrer combat que par l'intermédiaire des Actions AP de Navires de Guerre.

Note historique : Les navires de guerre, de la Royal Navy pour la plupart, avaient les plus grandes difficultés à repérer, pourchasser ou capturer les Pirates, même s'ils connurent quelques succès.

Note du concepteur : Les Navires de Guerre sont distinctement moins puissants dans cette nouvelle version que dans la version originale de Blackbeard. Ceci est intentionnel ; les recherches effectuées pour cette 2e édition ont révélé que, historiquement, les pirates eurent souvent du succès contre les navires de guerre.

(6.41) Les Navires de Guerre sont utilisés exclusivement pour attaquer un Pirate qui a déclaré une des Actions Pirates suivantes : 'Repérer Navire Marchand', 'Piller Navire Marchand', 'Convertir Navire Marchand' ou 'Attaquer Port'. Les Navires de Guerre entrent en jeu via les Cartes Événement *Warship Sighting* (6.42). Un Navire de Guerre En Station (c'est-à-dire qui se trouve déjà sur le plateau de jeu) peut être activé par une Action Anti-Pirate, sans avoir à utiliser de carte (6.43). Une Zone Maritime ne peut jamais contenir plus d'un Navire de Guerre En Station à la fois.

(6.42) Lorsqu'un Joueur Anti-Pirate joue une Carte Événement *Warship Sighting*, il tire un pion au hasard dans le Pool de Navires de Guerre et le place, valeurs apparentes, dans la Zone Maritime bordant le Port où le Pirate a annoncé (ou est en train d'effectuer) une Action 'Repérer Navire Marchand', 'Piller Navire Marchand', 'Convertir Navire Marchand' ou 'Attaquer Port'. L'Action de placer un Navire de Guerre inclut aussi son utilisation pour attaquer le Pirate (6.23), **mais uniquement si le Joueur Anti-Pirate le désire** ; une fois les valeurs du Navire de Guerre révélées, le Joueur Anti-Pirate peut décider de ne pas attaquer et laisser le navire En Station. Une seule carte *Warship Sighting* peut être jouée contre un Pirate durant une Action Pirate.

(6.43) Un Navire de Guerre déjà En Station dans une Zone Maritime peut être utilisé comme Action AP par **n'importe quel** joueur, sans jouer de carte, pour attaquer un Pirate actif qui a annoncé (ou est en train d'effectuer) une Action 'Repérer Navire Marchand', 'Piller Navire Marchand', 'Convertir Navire Marchand' ou 'Attaquer Port'. Une seule Action AP 'Utiliser un Navire de Guerre En Station' peut être jouée contre un Pirate durant une même Action Pirate.

(6.44) Un Pirate qui vainc un Navire de Guerre lors d'un combat (6.46) gagne un nombre de Points de Notoriété égal à la valeur de Combat de ce Navire de Guerre.

Note de jeu : Un joueur dont le Navire de Guerre vainc un Pirate ne gagne aucun Point de Notoriété.

(6.45) Utiliser un Navire de Guerre pour attaquer un Pirate est une Action Anti-Pirate. **Lorsqu'un Joueur Anti-Pirate annonce qu'il tente d'attaquer un Pirate avec un Navire de Guerre, le Pirate doit immédiatement décider s'il tente de s'échapper ou s'il reste pour livrer bataille. S'il tente de s'échapper, appliquez la procédure pour trouver le Pirate (ci-dessous). Si le Navire de Guerre le trouve, le Pirate doit combattre ; s'il ne le trouve pas, le Pirate s'échappe. Pour trouver le Pirate,** les deux joueurs jettent chacun un dé. La Vitesse du Navire de Guerre est ajoutée au résultat du Joueur Anti-Pirate, tandis que la Vitesse du Navire Pirate est ajoutée au résultat du Joueur Pirate.

- Si le total du Navire de Guerre est supérieur à celui du Pirate, **le Navire de Guerre trouve le Pirate** et doit l'attaquer.
- Si le total du Navire de Guerre est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate s'échappe et aucun combat ne s'ensuit. Le Navire de Guerre demeure En Station là où il se trouve (et pourra être activé par une Action AP de n'importe quel Joueur Anti-Pirate lors d'un Tour de Joueur ultérieur). **Le Pirate reste dans la Zone Maritime où il est ; l'Action Pirate qu'il était en train d'effectuer est immédiatement annulée et considérée comme dépensée. S'il était en cours de Pillage d'un Navire Marchand et n'avait pas terminé la procédure, il conserve tout ce qu'il avait déjà pu acquérir (dont l'Otage) et le Navire Marchand est retiré du jeu. (Toute autre interruption d'une Action concernant un Navire Marchand entraîne simplement son enlèvement du plateau de jeu.)**

(6.46) Pour résoudre l'attaque, le Pirate jette un dé et ajoute au résultat la valeur de Combat de son navire et le trait Aptitude de son Pirate. Le Joueur AP qui a activé le Navire de Guerre jette un dé, et ajoute au résultat la valeur de Combat du Navire de Guerre.

- Si le total du Pirate est supérieur au total du Navire de Guerre le Pirate subit 1 Point de Dégâts de Combat et le Navire de Guerre est retiré du jeu. Le Pirate **doit** à présent poursuivre l'Action qu'il s'appropriait à effectuer. Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal à la valeur de Combat du Navire de Guerre.
- Si le total du Pirate est inférieur ou égal à celui du Navire de Guerre, le Navire de Guerre a chassé le Pirate et l'Action Pirate est annulée. Le Navire Pirate subit un nombre de Points de Dégâts de Combat égal à la différence entre les deux totaux et le Navire de Guerre reste En Station. Enfin, le Pirate subit la perte d'un point de Loyauté d'équipage.

À la fin de tout combat entre un Pirate et un Navire de Guerre, le joueur contrôlant le Navire de Guerre gagne immédiatement un nombre de PV égal aux Points de Dégâts subis par le Pirate.

Note: Cela signifie donc au moins 1 PV automatique pour le Joueur AP, même si le Pirate gagne le combat.

(6.47) Les Navires de Guerre retirés du jeu sont replacés dans le Pool de Navires de Guerre pour une éventuelle utilisation ultérieure.

7 MOUVEMENT

7.1 MOUVEMENT DANS LES ZONES MARITIMES

(7.11) Une Action Pirate 'Mouvement' permet à un joueur de déplacer **un** des ses Pirates de la façon indiquée ci-dessous. Ces règles s'appliquent également au mouvement des CR (10.0) :

- D'une Zone Maritime à une Zone Maritime adjacente (**Exception** : l'Événement Fair Winds, voir 17.2) ; OU
- D'une Zone Maritime à la Case de Port d'un Port dans cette Zone Maritime, ou vice versa ; OU
- De la Zone Maritime *South America* à la Case de Transit *South America – Gold Coast*, ou vice versa ; OU
- De la Zone Maritime *Gold Coast* à la Case de Transit *South America – Gold Coast* ou la Case de Transit *Gold Coast – East Africa*, ou vice versa ; OU
- La Zone Maritime *East Africa* à la Case de Transit *Gold Coast – East Africa*, ou vice versa.

(7.12) Un Navire Pirate dont la Vitesse est réduite en dessous de 0 par des Dégâts (6.26) doit utiliser simultanément deux Actions 'Mouvement' pour pouvoir se déplacer (**Exception** : l'Événement Fair Winds, voir 17.2).

7.2 MOUVEMENT DANS LES CASES DE TRANSIT

Les navires utilisent les Cases de Transit pour se déplacer d'une Région du monde à une autre. Entrer dans une Case de Transit nécessite une (1) Action 'Mouvement' ; en sortir requiert une autre. Voir 7.11 pour la façon dont les Cases de Transit sont connectées pour les mouvements.

Les navires dans les Cases de Transit ne peuvent être attaqués en aucune manière. Ils restent toutefois vulnérables aux dégâts pouvant être infligés par des tempêtes et autres événements.

7.3 ENTRÉE ET SORTIE DES PORTS

Un navire peut entrer dans un Port depuis la Zone Maritime qui le borde. Entrer dans un Port est une Action 'Mouvement' distincte et à part entière. Sortir d'un Port requiert aussi une Action

'Mouvement', et consiste simplement à placer le Pirate ou CR dans la Zone Maritime qui le borde.

8 NAVIRES MARCHANDS



Les Pirates accumulent Butin, Notoriété, Points d'Informations et autres en capturant des Navires Marchands. Les Navires de Guerre (6.41 et 8.22) et les CR (10.3) peuvent sauver des Navires Marchands en chassant ou en éliminant les Pirates.

8.1 REPÉRER UN NAVIRE MARCHAND

(8.11) Avant de pouvoir capturer un Navire Marchand et se saisir de sa cargaison, un Pirate doit d'abord le Repérer. Un Pirate peut tenter de Repérer un Navire Marchand dans n'importe quelle Case de Navire Marchand de la Zone Maritime où se trouvent son pion et le pion du Navire Marchand.

(8.12) Une tentative de Repérage est une Action Pirate.

(8.13) Pour résoudre la tentative de Repérage, le joueur désigne le Navire Marchand après lequel il en a et jette un dé, ajoutant au résultat le trait Aptitude du Pirate.

(8.14) Si le résultat modifié est supérieur ou égal à 7, le Pirate a Repéré ce Navire Marchand et pourra, lors d'une Action ultérieure, le Piller (8.2). Retournez le pion du Navire Marchand pour révéler son type (6.12) et sa valeur de Cargaison. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à 6, le Pirate n'a rien trouvé : il a gâché une Action et le Navire Marchand reste en place.

(8.15) Les Navires Marchands qui ont été Repérés par un Pirate mais qui, en raison d'un manque d'Actions de ce Pirate, ne se retrouvent pas victimes d'un Pillage (8.2) lors du même Tour de Joueur, peuvent être la cible d'une Action 'Repérer Navire Marchand' de la part de n'importe quel autre Pirate. Dans pareil cas, le nouveau Pirate ajoute un (+1) au jet de dé décrit en 8.13 ; il ne peut pas simplement Piller automatiquement le Navire Marchand, même s'il appartient au même joueur.

8.2 PILLER UN NAVIRE MARCHAND

(8.21) Avec une Action 'Piller Navire Marchand' (4.5 et 8.3), un Pirate peut aborder un Navire Marchand qui a été Repéré et se saisir de sa cargaison. Toutefois, si un Événement *Storms at Sea* est joué avant cette Action et qu'une tempête se produit dans cette Zone Maritime, le Navire Marchand est retiré du jeu sans avoir été Pillé.

Note historique : Une fois repérés, les navires marchands n'avaient pas la vitesse ou la capacité nécessaires pour éviter d'être rattrapés. Et une fois rattrapés, ils avaient tout aussi peu de capacité à repousser les pirates.

(8.22) Pour empêcher un Pillage, un des Joueurs Anti-Pirates peut, à n'importe quel moment lors de la procédure de Pillage décrite en 8.3, jouer une carte *Warship Sighting*, activer un Navire de Guerre déjà En Station dans cette Zone Maritime (voir 6.45 pour la résolution), ou effectuer une Action Anti-Pirate avec un CR pour tenter d'intercepter et d'éliminer le Pirate.

(8.23) Une fois le Pillage (8.3) terminé, le pion du Navire Marchand est retiré du plateau de jeu et replacé dans le Pool de Navires Marchands.

8.3 PROCÉDURE DE PILLAGE

(8.31) Quand un Pirate capture un Navire Marchand, il peut s'emparer de sa cargaison, prendre des Otages éventuels, voire faire de ce Navire Marchand son Navire Pirate. La saisie de la cargaison d'un Navire Marchand et la capture des Otages constitue une unique Action, distincte de l'Action 'Repérer Navire Marchand'. Ces activités sont résolues selon la séquence suivante :

1. Détermination de la cargaison/du Butin (8.32) ;
2. Décision de saisir ou non la cargaison/le Butin (8.33) ;

3. Tirage du pion d'Otage (8.41) ;
4. Détermination du statut de l'Otage (8.43) ;
5. Ajustement de la Notoriété et de la Loyauté (8.35 et 8.36) ;
6. Enlèvement du Navire Marchand du plateau de jeu (8.37) ;
7. Déclaration de Débauche & Ripaille (facultatif) (8.38).

Lors d'une Action ultérieure et distincte, le Pirate peut s'il le désire Convertir le Navire Marchand Pillé pour en faire son propre navire (8.5).



(8.32) Détermination de la cargaison/du Butin : Pour déterminer la valeur de la cargaison du Navire Marchand, le Joueur Pirate consulte la *Table des Cargaisons*. Il jette un dé, ajoute au résultat la valeur de Cargaison du Navire Marchand (imprimée sur le pion), puis croise ce résultat modifié avec la *Zone Maritime* dans laquelle le Pillage a lieu. La table indique la valeur de la cargaison en Doublons. Si le Pirate décide de se saisir de cette cargaison (8.33), celle-ci occupe la totalité d'une Cale à bord de son navire.

(8.33) Décision de saisir ou non la cargaison/le Butin : Une fois la valeur de la cargaison déterminée, le Pirate décide s'il s'en saisit ou pas. S'il le fait, il *place des marqueurs numériques dans l'une* de ses Cales vides pour refléter la valeur de cette cargaison, et ajuste éventuellement la Loyauté de son équipage en fonction du résultat modifié du jet de dé sur la *Table des Cargaisons*. S'il décide de ne pas s'emparer de la cargaison, *alors aucun marqueur n'est placé dans ses Cales, le reste de la section 8.33 est ignorée, et le joueur continue avec l'étape suivante dans la procédure de Pillage.*

Note historique : Les pirates avaient l'habitude de rester arrimés à un navire marchand capturé pendant des jours, voire des semaines, transbordant la cargaison, tirant des informations des otages, et faisant des choses souvent pas politiquement correctes à certains des passagers. Ce qui explique pourquoi l'Action 'Piller Navire Marchand' est distincte de l'Action 'Repérer Navire Marchand'.

Si toutes les Cales d'un Pirate sont pleines lorsqu'il s'empare d'une cargaison, il peut, dans le cadre de l'Action 'Piller Navire Marchand', jeter à la mer le contenu d'une Cale et le remplacer par la nouvelle cargaison. Évidemment, un Pirate peut vider toutes ses Cales de façon bien plus profitable en entrant dans un Port et en y convertissant son Butin en Magot (9.43).

Note du concepteur et note historique : La cargaison de la plupart des navires se révélait sans grande valeur : papier, textiles, matériaux de construction, etc. Les cargaisons les plus importantes et les plus précieuses naviguaient évidemment à bord des navires les plus gros. Plutôt que de lister les cargaisons par leur nom, celles-ci sont données sous forme de valeurs relatives.

(8.34) Gestion des Otages : Voir 8.4 pour plus de détail sur les façons d'obtenir et d'utiliser les Otages.

(8.35) Ajustement de la Notoriété : La capture d'un Navire Marchand rapporte au Pirate un nombre de Points de Notoriété égal à la valeur de Cargaison du navire augmentée du résultat du jet d'un dé, que le Pirate se soit saisi ou non de la cargaison (8.33). Torturer un Otage rapporte un nombre de Points de Notoriété égal au trait Valeur de l'Otage.



(8.36) Ajustement de la Loyauté de l'équipage : Saisir la cargaison d'un Navire Marchand augmente d'un (+1) la Loyauté de l'équipage si le résultat modifié du jet de dé sur la *Table des Cargaisons* est 8, 9, ou 10. Si le Pirate décide de ne pas s'emparer de la cargaison, ou si le résultat modifié du jet de dé est 1, 2, ou 3 sur la *Table des Cargaisons*, la Loyauté de l'équipage diminue d'un (-1).

(8.37) Enlèvement du Navire Marchand : Une fois la cargaison saisie ou jetée à la mer, le pion du Navire Marchand est enlevé du plateau de jeu et replacé dans le Pool de Navires Marchands.



(8.38) Déclaration de Débauche & Ripaille : Une fois toutes les autres activités de l'Action 'Piller Navire Marchand' terminées, le Pirate peut déclarer une D&R pour son équipage. Placez un marqueur D&R sur le pion du Pirate. Pour pouvoir enlever le marqueur D&R, le Pirate doit entrer dans un Port lors d'une Action ultérieure, puis effectuer une Action 'Récupération de D&R' (13.11).

8.4 OTAGES

Les pions d'Otages portent deux chiffres : Informations (à gauche) et Valeur (à droite). Informations est utilisée en 8.46 et 9.52. La Valeur entre en jeu en 8.44 et 9.42.



(8.41) Après avoir déterminé la cargaison lors d'une Action 'Piller Navire Marchand', le Joueur Pirate tire au hasard un pion d'Otage dans le Pool d'Otages et le place dans la case *Hostages* de sa Fiche de Pirate. Le joueur décide ensuite selon 8.43 ce qu'il fait de l'Otage. Un Navire Pirate peut transporter plus d'un Otage.

(8.42) Un pion d'Otage indique quel type de personne a plus particulièrement attiré l'attention des pirates sur ce Navire Marchand. Chaque Otage possède les caractéristiques suivantes :

- **Informations :** La connaissance qu'a l'Otage du Port dont la Case de Navire Marchand été occupée par le Navire Marchand lorsqu'il a été capturé. Voir 8.46 pour l'utilisation des Informations d'un Otage.
- **Valeur :** La valeur possible d'un Otage s'il est échangé contre rançon, et le nombre de Points de Notoriété gagné s'il est torturé (8.45 et 18.2).

(8.43) Après avoir tiré au hasard le pion d'Otage, le joueur doit **immédiatement** déterminer ce que son Pirate va faire de cet Otage : le/la mettre à rançon (8.44) ou le/la torturer pour obtenir des Informations (8.45). Le choix revient entièrement au joueur, mais il doit être fait immédiatement.

(8.44) Mise à rançon : Alléchés par la valeur potentielle de l'Otage, les pirates ne lui font pas de mal mais le/la détiennent jusqu'au moment où ils arriveront dans un Port approprié (voir 9.42 pour la façon dont fonctionnent les rançons). Le pion de l'Otage reste dans la case *Hostages* de la Fiche de Pirate, accompagné d'un marqueur de nationalité indiquant la nationalité du Port à proximité duquel se trouvait l'Otage lorsqu'il a été capturé. Assurez-vous de bien séparer les paires Otage/marqueur de nationalité les unes des autres (placez le marqueur de nationalité au-dessus du pion d'Otage).

Note de jeu : L'avantage de la rançon est le gain potentiel de Butin/Magot ; l'inconvénient est qu'elle ne cause ni augmentation de Loyauté de l'équipage, ni gain de Notoriété.

(8.45) Torture : Si le Pirate choisit la torture, le joueur jette un dé et compare le résultat au trait Cruauté de son Pirate :

- Si le résultat est supérieur au trait Cruauté du Pirate, l'Otage fournit des Informations (8.46) puis meurt.
- Si le résultat est inférieur ou égal au trait Cruauté du Pirate, l'Otage meurt sans fournir d'Informations (mais l'équipage a quand même eu l'occasion de se divertir).

Quel que soit le résultat de la séance de torture, celle-ci entraîne une augmentation de la Loyauté de l'équipage (de +1) et un gain de Points de Notoriété (18.2). Une fois les résultats de la torture déterminés, le pion d'Otage est remplacé dans le Pool d'Otages.

(8.46) Informations : Un Otage qui fournit des Informations (8.45) donne des Informations sur le Port à proximité duquel le Navire Marchand se trouvait lorsqu'il a été capturé (et uniquement ce Port). Le Pirate dispose à présent, pour le reste de son existence ou jusqu'à ce que ce Port soit détruit, d'un nombre de Points d'Informations égal au trait Informations de l'Otage lorsqu'il attaque ce Port (9.52). Si un Pirate capture plus d'un Otage à proximité du même Port (lors d'Actions 'Piller Navire Marchand')

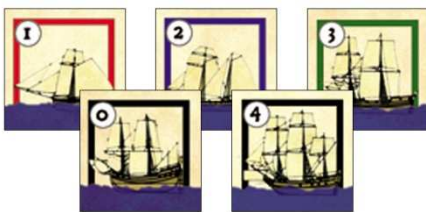
contre des Navires Marchands différents), les Points d'Informations gagnés sur le Port sont cumulatifs, si tant est que le Pirate traîne sa jambe de bois suffisamment longtemps dans la partie pour les utiliser. Utilisez le Répertoire Portuaire pour noter les Informations glanées par chaque Pirate pour chaque Port.

8.5 CONVERTIR UN NAVIRE MARCHAND

Le Joueur Pirate peut décider de Convertir à son propre usage le Navire Marchand qu'il vient juste de capturer. Notez toutefois que ni les Flûtes ni les Trois-mâts Gréés en Carrés ne peuvent être Convertis à une utilisation pirate – les pions de ces types de navires sont bordés de noir pour indiquer cet état de fait. **La Conversion est une Action distincte**, qui doit être la première Action entreprise par le Pirate après l'Action 'Piller Navire Marchand' qui lui a permis de capturer le Navire Marchand, même si cette Action 'Convertir Navire Marchand' se produit lors d'un Tour de Joueur ultérieur. Pour effectuer la Conversion, le joueur déplace simplement sur la Fiche de ce Pirate le marqueur Ship Type vers la case appropriée et change les marqueurs Combat et Speed pour refléter le nouveau type de navire ; ces deux marqueurs sont placés à leur niveau maximum pour refléter le fait que le nouveau navire n'est pas endommagé. Tous les autres marqueurs demeurent en place, y compris les Otages, les marqueurs Attack History, les cartes Heavy Guns, etc.. Toutefois, si l'ancien navire avait plus de Cales pleines que ne peut en contenir le nouveau, les Cales en excès sont perdues (dans leur totalité). Conservez la Loyauté de l'équipage de l'ancien navire, mais augmentée d'un si le nouveau navire est plus grand que l'ancien (si un Brigantin remplace une Frégate ou si une Frégate remplace un Sloop) ou diminuée d'un si le nouveau navire est plus petit que l'ancien.

Note de jeu : C'est la Conversion des Navires Marchands qui offre à un Pirate la possibilité d'utiliser un Brigantin comme Navire Pirate... pour peu qu'il en Repère un et qu'il réussisse à le Piller. La Conversion est également un bon moyen de récupérer un navire non endommagé.

Note historique : Les pirates étaient experts pour convertir les navires marchands à leur propre usage, généralement en ajoutant des canons pour augmenter leur puissance. Les Trois-mâts Gréés en Carrés n'étaient que très rarement utilisés ainsi, car trop lents et d'un tirant d'eau trop important pour les besoins des pirates. Le célèbre navire de Barbe Noire, la Queen Anne's Revenge, était un navire marchand français converti.



EXEMPLE DE PILLAGE D'UN NAVIRE MARCHAND

Charles Vane, le Pirate de Holly, se trouve dans la Zone Maritime East Caribbean avec une Goélette intacte. Cette Zone Maritime contient aussi un Navire Marchand, dans la Case de Navire Marchand de Santo Domingo, et un Navire de Guerre En Station (Vitesse 3, Combat 7). Vane effectue une Action 'Repérer Navire Marchand' et obtient un '4' sur son jet dé qui, ajouté à son Aptitude de 4, dépasse le '7' nécessaire. Il retourne alors le pion de Navire Marchand et révèle un Brigantin (valeur de Cargaison de 3). Il annonce, pour sa deuxième Action, une Action 'Piller Navire Marchand'. Il jette un dé sur la Table des Cargaisons, obtient un '6' et y ajoute la valeur de Cargaison, pour un total de '9' : le Brigantin transporte une cargaison de 2 500 Doubloons, une bien belle prise !

Arlo, assis à gauche de Holly, décide d'utiliser le Navire de Guerre En Station – ce qui constituera son Action Anti-Pirate pour ce Tour de Joueur – pour tenter de chasser Vane avant qu'il

ne puisse s'emparer de la cargaison. Il obtient un '4' sur son jet de dé et y ajoute la Vitesse de 3 du Navire de Guerre, pour un total de '7'. Holly obtient un '2', plus la Vitesse de Vane (3), pour un total de '5'. Le Navire de Guerre a trouvé Vane et l'attaque. Holly obtient un '5' et y ajoute la valeur de Combat (5) pour un total de 10, tandis que Jeff obtient un '3', auquel il ajoute l'Aptitude de Vane (4) et sa Vitesse (6) pour un total de 13. Vane subit 1 Point de Dégâts de Combat mais parvient à s'échapper. Le Navire de Guerre est remplacé dans le Pool de Navires de Guerre.

Holly n'a pas de Cale vide, aussi jette-t-elle à la mer les 400 Doubloons de Butin que renferme une de ses Cales, pour la remplir avec les 2 500 Doubloons de Butin dont elle vient juste de s'emparer. Elle tire ensuite au hasard un pion d'Otage et le retourne – un Captain, Informations 4 et Valeur 2. Holly décide de le torturer pour obtenir des informations sur Santo Domingo en vue d'une attaque future. Elle obtient un '4' sur son jet de dé, qui est supérieur au trait Cruauté de Vane (3) : Vane obtient donc 4 Points d'Informations. Holly inscrit pour Vane un '4' dans la colonne 'Infos' de la ligne 'Santo Domingo' du Répertoire Géographique.

La Loyauté de l'équipage de Vane augmente d'un (grâce au jet sur la Table des Cargaisons) et il gagne 2 Points de Notoriété (pour avoir torturé l'Otage). Holly décide de ne pas Convertir le Navire Marchand ou déclarer une D&R.

9 PORTS

9.1 GÉNÉRALITÉS

(9.11) Blackbeard comporte 36 Ports, possédant chacun leur propre Numéro Localisateur qui correspond au jet d'un D66 (2.5). Un Port se trouve dans la Zone Maritime qui le borde.

Exemple : St. Augustine (#21) se trouve dans la Zone South Atlantic, tandis que Campeche (#22) se trouve dans la Zone Central America.

(9.12) La nationalité de chaque Port est indiquée par sa couleur et son blason (2.2). Trois Port – les Ports Pirates – n'ont pas de nationalité.

(9.13) Chaque Port est défini par deux valeurs, sa Richesse (utilisée lorsqu'il est Pillé) et sa Défense (sa puissance face à une attaque). Les Ports Pirates ne possèdent pas ces valeurs.

(9.14) Un Port est un endroit où les Pirates peuvent se livrer aux activités ci-dessous à divers moments :

- Écouler leur Butin (le convertir en Magot)
- Échanger des Otages contre rançon
- Acheter un Havre Sûr
- Guérir du Scorbut
- Radoubler leur Navire et renouveler leur équipage
- Soudoyer un Gouverneur
- Piller le Port
- Déclarer une Débauche & Ripaille
- Se Retirer des Affaires

(9.15) Après être entré dans un Port (selon 7.11 et 7.3), un Pirate se trouve À Quai. Une fois À Quai, il peut accomplir diverses tâches en effectuant une Action 'Activités À Quai' (4.5 et 9.4).

9.2 GOUVERNEURS

(9.21) Certains Ports ont des Gouverneurs, d'autres non. Les Gouverneurs sont Pro-Pirates ou Anti-Pirates, selon ce qu'indique leur pion. Un Port sans Gouverneur est Neutre. Ce statut détermine ce qu'un Pirate peut faire dans le Port.

(9.22) Au début de la partie, huit (8) Gouverneurs Pro-Pirates sont en poste (3.0, Étape 5). Les 16 Gouverneurs Anti-Pirates entrent en jeu par le biais de la Carte Événement New Governors (deux Gouverneurs AP par carte ; voir 17.2).

(9.23) Les Gouverneurs enlevés du plateau de jeu sont éliminés de la partie.

(9.24) Quand un Gouverneur Anti-Pirate est placé dans un Port pendant la partie, tout Pirate se trouvant dans ce Port est automatiquement Débusqué (10.5).

9.3 STATUT DES PORTS

Le statut d'un Port – déterminé par le type de Gouverneur qui s'y trouve, ou par le fait qu'il s'agisse d'un Port Pirate – établit en grande partie ce qu'un Pirate peut y faire lorsqu'il est À Quai.

(9.31) **Ports avec un Gouverneur Anti-Pirate** : Aucun Pirate ne peut entrer dans un de ces Ports (appelés Ports Anti-Pirates), sauf suite à l'attaque du Port (9.59). Toutefois, quand un Pirate possède une Lettre de Marque de la nationalité de ce Port, il peut le considérer comme un Port Pro-Pirate à tous les égards, sauf pour y acheter le statut de Havre Sûr (9.45).

(9.32) **Ports avec un Gouverneur Pro-Pirate** : Ces Ports, appelés Ports Pro-Pirates, peuvent être utilisés comme suit :

- Un Pirate peut Écouler son Butin sur une base de 1 pour 1 (9.43).
- Un Pirate peut échanger des Otages contre rançon, sauf dans un Port arabe ou portugais (9.42).
- Un Pirate peut Radoub son navire et renouveler son équipage (sauf dans un Port arabe). Pour chaque Action 'Radoub Navire', le Joueur Pirate jette un dé et répare un nombre de Points de Dégâts de Combat et/ou de Vitesse égal à la moitié du résultat (arrondi au supérieur) (9.44).
- Un Pirate peut faire de ce Port un de ses Havres Sûrs en achetant le statut (9.45).
- Un Pirate peut tenter de se Retirer des Affaires (18.41).

(9.33) **Ports sans Gouverneur** : Ces Ports, appelés Ports Neutres, peuvent être utilisés comme suit :

- Un Pirate peut Écouler son Butin sur une base de 50% (arrondi au supérieur) (9.43). Ainsi, un Butin de 2 000 Doubloons augmente son Magot de 1 000 Doubloons.
- Un Pirate peut échanger des Otages contre rançon, sauf dans un Port arabe ou portugais (9.42).
- Un Pirate peut Radoub son navire et renouveler son équipage (sauf dans un Port arabe). Pour chaque Action 'Radoub Navire', le Joueur Pirate jette un dé et répare un nombre de Points de Dégâts de Combat et/ou de Vitesse égal à la moitié du résultat (arrondi au supérieur) (9.44).
- Si un Pirate possède une Lettre de Marque de la nationalité de ce Port, il peut le considérer comme un Port Pro-Pirate à tous les égards, sauf pour y acheter le statut de Havre Sûr (9.45).

(9.34) **Havre Sûr** : Un Pirate donné peut avoir un nombre illimité de Havres Sûrs ; cependant, chaque Port ne peut être le Havre Sûr que d'un Pirate à la fois. Si le Gouverneur Pro-Pirate est remplacé (9.22) par un Gouverneur Anti-Pirate, ou par aucun Gouverneur, ou si le Pirate attaque ce Port, le Port n'est désormais plus un Havre Sûr pour lui. De même, lorsqu'un Pirate se Retire des Affaires ou meurt, ce Port n'est désormais plus un Havre Sûr pour lui. Un Pirate peut effectuer les activités suivantes dans un Port ayant le statut de Havre Sûr pour lui (9.45) :

- Un Pirate peut Écouler son Butin sur une base de 1 pour 1, plus un bonus de 10% (arrondi au supérieur) (9.43). Ainsi, 2 000 Doubloons de Butin augmentent son Magot de 2 200 Doubloons.
- Un Pirate peut échanger des Otages contre rançon, sauf dans un Port arabe ou portugais (9.42).
- Un Pirate peut Radoub son navire et renouveler son équipage (sauf dans un Port arabe). Pour chaque Action 'Radoub Navire', le Joueur Pirate jette un dé et répare un nombre de Points de Dégâts de Combat et/ou de Vitesse égal à la moitié du résultat (arrondi au supérieur) plus deux (+2) (9.44).

- Un Pirate peut tenter de se Retirer des Affaires (18.41).

(9.35) **Ports Pirates** : Trois Ports sont des Ports purement pirates, existant essentiellement comme bases ouvertes à tous les pirates... les sièges sociaux de l'industrie, en quelque sorte. Les Ports Pirates sont *Isla de Tortuga* (#36), *New Providence* (#44), and *Isle Ste. Marie* (#66). Les Ports Pirates peuvent être attaqués et détruits par les Commissaires du Roi (10.4). Les Ports Pirates ont les caractéristiques suivantes :

- Les Ports Pirates n'ont jamais de Gouverneur. Ils n'ont pas de nationalité, ni de valeur de Richesse ou de Défense.
- Les Ports Pirates peuvent être utilisés pour Écouler du Butin sur une base de 1 pour 1 (9.43). Cette opération entraîne une D&R automatique (13.1).
- Une D&R dans un Port Pirate augmente la Loyauté de l'équipage de +3, la plus élevée des augmentations possibles.
- L'échange d'Otages contre rançon n'est pas possible.
- Le Radoub est autorisé : tous les Points de Dégâts des deux types sont automatiquement réparés.

9.4 ACTIVITÉS À QUAÏ

Les Pirates ont besoin des Ports, dont l'utilisation leur permet d'augmenter leur Magot (en Écoulant leur butin et/ou échangeant des Otages contre rançon), de Radoub leurs Navires, de s'offrir un peu de bon temps via la Débauche & Ripaille (13.0), et de s'assurer des Havres Sûrs (9.45).

(9.41) Un Pirate entre dans un Port en effectuant une Action Pirate 'Mouvement' (7.11 et 7.3) ; une fois entré dans le Port, il jouit du statut À Quai jusqu'à son départ. Dès qu'un Pirate se retrouve À Quai il guérit du Scorbut (aucune Action n'est nécessaire pour cela) ; de plus, il ne peut pas être victime d'une carte *Scurvy Outbreak* tant qu'il est À Quai. Un Pirate À Quai peut effectuer tout ou partie des activités suivantes (9.42–9.45) dans le cadre d'une Action 'Activités À Quai' (4.5), en tenant compte du statut du Port (9.3). S'il se livre à plus d'une activité, celles-ci ont lieu dans l'ordre indiqué.

1. Échanger Otages contre Rançon (9.42) ;
2. Écouler Butin (9.43) – suite à quoi, dans un Port Pirate, l'Étape #5 **doit** se produire ;
3. Radoub navire (9.44) ;
4. Acheter statut de Havre Sûr (9.45) ;
5. Recevoir le statut de D&R Involontaire, ou déclarer le statut D&R Volontaire (13.22).

Note de jeu : 'Récupération de D&R' est une Action distincte (16.0).

(9.42) **Échanger un Otage contre rançon** : Pour tirer des Doubloons d'un Otage, le Pirate doit se trouver dans un Port Pro-Pirate, un Havre Sûr, ou un Port Neutre de la même nationalité que le Port à proximité duquel se trouvait le Navire Marchand de l'Otage à l'origine (le marqueur de nationalité empilé avec le pion de l'Otage dans la case *Hostages* rappelle cette information). Des Otages ne peuvent pas être échangés contre rançon dans un Port arabe ou portugais – ce qui signifie que les Otages arabes ou portugais ne peuvent jamais être échangés contre une rançon. Pour voir ce que reçoit le Pirate en échange de son passager involontaire, jetez **2d6**, multipliez le résultat par le trait Valeur de l'Otage (8.42), puis multipliez ensuite ce résultat par 10. Ajoutez les Doubloons à n'importe laquelle des Cales du navire du Pirate (y compris une Cale contenant déjà du Butin). Ce Butin ne s'ajoute pas directement au Magot ; le Pirate peut vouloir naviguer jusqu'à un autre type de Port pour bénéficier d'un meilleur taux de conversion. Mais s'il le désire, un Pirate dans un Port peut échanger un Otage contre rançon puis écouler son Butin, de sorte que ces deux activités se produisent plus ou moins simultanément. Une fois la rançon recueillie, remplacez le pion de l'Otage dans le Pool d'Otages.

Exemple : Une Governor's Daughter, d'une Valeur de 6, est capturée par Barbe Noire dans la Zone Maritime South Atlantic, au large de Charleston, un Port anglais. Barbe Noire a un Havre Sûr à Bath, un autre Port anglais, aussi se dirige-t-il là-bas pour encaisser la rançon. La Valeur de l'Otage est 6 et le jet de 2d6 donne un '8', soit un résultat de 48, qui donne 480 Doubloons une fois multiplié par 10. Barbe Noire a déjà 500 Doubloons dans chacune des deux Cales de son Sloop ; l'ajout de la rançon à une des Cales augmente son Butin total à 1 480 Doubloons.

(9.43) Écouler son Butin : Un Pirate peut Écouler le Butin que transporte son navire pour le transformer en Magot. Cette conversion transforme simplement les Doubloons du Butin en Magot (voir 9.3 pour les taux de conversion de chaque type de Port). Écouler son Butin vide autant de Cales de son navire que le Pirate le désire ; en général toutes les Cales, mais le Pirate peut parfois conserver le contenu d'une ou plusieurs Cales s'il le souhaite (vraisemblablement dans l'espoir d'atteindre un Port offrant un meilleur taux de conversion). Ajustez les marqueurs numériques du compteur Net Worth de la Fiche du Pirate pour enregistrer l'augmentation du Magot.

Exemple (suite du précédent) : Dans le cadre de la même Action 'Activités À Quai', Barbe Noire Écoule ensuite tout son Butin dans le même Port (rappelez-vous, il s'agit d'un Havre Sûr). Il augmente ainsi son Magot de 1 480 + 148, soit 1 628 Doubloons. Un joli coup !

(9.44) Radoub son navire : Les dégâts subis par un Navire Pirate peuvent être réparés par un Radoub. Dans le cadre d'une Action 'Activités À Quai', un Pirate peut Radoub son navire (**Exception :** voir 9.32 et 9.33). Pour ce faire, il jette un dé et en divise le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur. Puis, si le Port est un Havre Sûr, il ajoute deux (+2) au résultat de cette division. Le résultat final est le nombre de Points de Dégâts réparés, le type des Points (Vitesse et/ou Combat) étant au choix du joueur. Déplacez les marqueurs Speed et/ou Combat le long des compteurs de la Fiche de Pirate pour noter ces réparations. Si un Radoub ne répare pas complètement un Navire Pirate, son propriétaire peut Radoub à nouveau lors d'une Action ultérieure. Dans un Port Pirate, la réparation des Dégâts est totale et automatique ; aucun jet de dé n'est nécessaire et tous les Points de Dégâts des deux sortes sont réparés. Les Pirates ne peuvent pas Radoub dans les Ports arabes.

(9.45) Acheter le statut de Havre Sûr : Ceci ne peut avoir lieu qu'une fois toutes les autres activités À Quai terminées, et seulement dans un Port Pro-Pirate (9.32) qui n'est pas déjà le Havre Sûr d'un autre Pirate. Pour soudoyer le Gouverneur (c'est ainsi qu'on achète un Havre Sûr...), le Pirate jette un dé et multiplie le résultat par 100 ; le résultat final indique le nombre de Doubloons de son Magot (et non pas de ses Cales) que le Pirate doit payer pour obtenir ce statut. Il n'est cependant pas tenu de payer, s'il pense que le montant demandé est trop élevé ; mais on considère tout de même qu'il a tenté de soudoyer le Gouverneur. Un Pirate ne peut tenter de soudoyer un Gouverneur spécifique qu'une seule fois. Placez un marqueur Governor Bribe correspondant au Gouverneur en question dans la case Governors Bribe de la Fiche du Pirate pour indiquer ses tentatives passées. Utilisez le Répertoire Portuaire pour noter les Ports dans lesquels un Pirate a un Havre Sûr.

Note de jeu : Une Lettre de Marque ne donne pas un Gouverneur Pro-Pirate à un Port Anti-Pirate ou Neutre pour les besoins des règles d'achat de Havre Sûr ; elle ne rend ce Port Pro-Pirate que pour les autres activités.

9.5 ATTAQUES DES PIRATES CONTRE LES PORTS

Les Pirates peuvent attaquer les Ports pour accumuler du Butin et de la Notoriété. Ils peuvent également tenter de les détruire, pour les rendre inutilisables.

(9.51) Attaquer un Port est une Action distincte, qui peut être effectuée par un Pirate se trouvant dans la Zone Maritime qui borde le Port (un Pirate ne peut pas attaquer un Port dans lequel il est actuellement À Quai). L'attaque place automatiquement le Pirate À Quai dans ce Port (voir 9.59 pour l'ensemble des possibilités). Un Port détruit ne peut pas être attaqué (il n'y a aucune raison de le faire) et les Ports Pirates ne peuvent pas être attaqués par les Pirates (seulement par les Commissaires du Roi). Si un Navire de Guerre est En Station dans la Zone Maritime d'où un Pirate effectue son attaque, il peut tenter d'empêcher le Pirate d'attaquer (6.45 et 6.46).

(9.52) Pour attaquer un Port, le Pirate jette un dé et ajoute au résultat la valeur de Combat de son navire et le trait Aptitude de son Pirate. Si des Otages lui ont fourni des Informations sur le Port (8.46), il ajoute aussi les Points d'Informations obtenus au résultat. Un des autres joueurs (peu importe lequel) jette un dé (ou parfois 2d6 – voir 9.58), et ajoute la valeur de Défense du Port au résultat.

- Si le total d'attaque du Pirate est supérieur au total de défense du Port, l'attaque réussit (9.53). Le navire du Pirate subit 1 Point de Dégâts de Combat.
- Si le total d'attaque du Pirate est inférieur ou égal au total de défense du Port, l'attaque échoue (9.54).

Que l'attaque soit réussie ou non, le Joueur Pirate place un marqueur Attack History de la nationalité du Port attaqué dans la case Attack History de la Fiche de son Pirate.

(9.53) Si l'attaque réussit :

- Le Pirate jette un nombre de dés égal à la Richesse du Port, additionne les résultats et multiplie ce total par 100 pour établir le montant du Butin rassemblé dans l'attaque. Le Butin d'un Port occupe une Cale entière (s'il le désire, le Pirate peut jeter à la mer le Butin occupant déjà une Cale pour faire de la place) ;
- Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal à deux fois (×2) la valeur de Richesse du Port (18.2) ;
- La Loyauté de l'équipage du Pirate augmente de 1 ;
- Le navire du Pirate subit 1 Point de Dégâts de Combat ;
- Le Pirate se retrouve automatiquement À Quai dans le Port ;
- L'attaque n'a pas d'autres conséquences sur le Port que de rendre les attaques ultérieures contre lui plus difficiles (9.58).

Exemple : L'attaque de Christopher Condent contre San Juan (valeur de Richesse de 2) réussit. Le Joueur Pirate jette 2 dés et obtient un '5' et un '2', soit un total de 7 qui, multiplié par 100, produit un Butin de 700 Doubloons. Il entrepose le Butin dans une de ses Cales, augmente la Loyauté de son équipage de 1, et abaisse d'une case le marqueur sur son compteur Combat.

(9.54) Si l'attaque échoue :

- Le Navire Pirate subit un nombre de Points de Dégâts égal à la différence entre le total de défense et le total d'attaque.
- L'attaque n'a pas de conséquences sur le Port.

Exemple : Condent attaque San Juan. Il obtient un '2' sur son jet de dé. Ajouté à son Aptitude (4) et à la valeur de Combat de son navire (4 à cet instant), cela lui donne un total d'attaque de 10. Le jet de dé de la défense de San Juan donne un '5', soit un total de défense de 12, qui dépasse le total d'attaque de Condent de 2 points. Le navire de Condent subit 2 Points de Dégâts de Combat.

Note de jeu : Oui, des totaux égaux signifient aucun dégât.

(9.55) Piller un Port : Après une attaque réussie, pour son Action immédiatement suivante (que ce soit durant le même Tour ou lors

du Tour suivant), le Pirate peut tenter de Pillier le Port et le détruire – souvenez-vous, il est toujours À Quai (9.59). Pillier un Port nécessite une Action entière (distincte de l'Action 'Attaquer Port' elle-même). Le Pirate jette un dé, au résultat duquel il ajoute son trait Cruauté. Si le résultat est supérieur à la valeur de Défense du Port, le Port est Pillé et détruit. Les effets sont les suivants :

- Un Port Pillé est détruit et inutilisable pour le restant de la partie. Indiquez cet état de fait par un marqueur *Port Destroyed*.
- La Loyauté de l'équipage augmente à nouveau de 1 (+1).
- Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal à trois fois (×3) la valeur de Richesse du Port (en plus des PN qu'il a reçu pour l'attaque initiale) (18.2).
- Le Pirate est placé dans la Zone Maritime bordant le Port (9.59).
- L'équipage se lance dans une Débauche & Ripaille automatique (13.0) ; placez un marqueur *D&R* sur le pion du Pirate. N'oubliez pas, il se trouve à présent En Mer et doit donc utiliser une Action pour entrer dans un Port – mais pas celui qu'il vient juste de Pillier et qui est détruit – et effectuer une Action 'Récupération de D&R' pour enlever le marqueur *D&R*.



Si la tentative de Pillage a échoué, faites comme si rien ne s'était produit, mis à part une Action gâchée (9.59). Le Pirate ne peut tenter de Pillier ce Port que s'il s'en va et attaque à nouveau.

Exemple : L'attaque de Condent contre San Juan a réussi ; le Pirate souhaite à présent Pillier la ville. Il obtient un '5' sur son jet de dé qui, ajouté à sa Cruauté de 3, lui donne un 8, supérieur d'un point à la valeur de Défense de San Juan. Le Pillage réussit.

Note de jeu : Si un joueur joue une carte Debauchery & Revelry contre le Pirate avant que le Port ne soit Pillé, le Pirate perd l'opportunité de le Pillier.

(9.56) Une attaque réussie contre un Port, et le Pillage réussi de ce même Port, rapportent tous les deux au Pirate des Points de Notoriété basés sur la Richesse du Port. Une attaque et un Pillage réussis augmentent également tous deux la Loyauté de l'équipage. Voir la Table de Notoriété, la Table de Loyauté de l'Équipage, et 18.2.

Note de jeu : Le Pillage réussi d'un Port augmente la Loyauté de l'équipage de deux points, +1 pour le Pillage et +1 pour la D&R qui en résulte.

(9.57) Un Port qui est attaqué, mais pas Pillé, conserve ses valeurs de Défense et de Richesse. Mais voir 9.58.

(9.58) Une fois qu'un Pirate a attaqué un Port, que l'attaque ait réussi ou non :

- Tous les autres Ports de cette nationalité, exceptés les Ports dans lesquels il a un Havre Sûr, sont automatiquement Anti-Pirates envers ce Pirate. Gardez-en trace sur la Fiche du Pirate en plaçant un marqueur *Attack History* de la nationalité appropriée dans la case *Attack History*. **Exemple :** Condent a attaqué San Juan. Tous les Ports espagnols sont maintenant considérés comme Anti-Pirates pour Condent.
- Le Pirate perd (enlève du jeu) toute Lettre de Marque qu'il a obtenu dans un Port de la même nationalité que celui qu'il a attaqué. **Exemple :** Avant d'attaquer San Juan, Condent avait obtenu une Lettre de Marque à Honduras ; il perd cette Lettre de Marque.
- Placez un marqueur *Port Attacked* sur ce Port. Un Port attaqué alors qu'il arbore ce marqueur ajoute le résultat d'un jet de **2d6** à sa Défense, pas **1d6** (mais souvenez-vous qu'un Port Pillé est entièrement détruit et n'a pas de Défense).



(9.59) À l'issue d'une attaque ou d'un Pillage, la position du Pirate sur le plateau de jeu est la suivante :

- **Attaque réussie contre un Port :** Le Pirate est À Quai dans le Port attaqué.
- **Pillage réussi contre un Port :** Le Pirate est En Mer dans la Zone Maritime bordant ce Port.
- **Attaque manquée contre un Port :** Le Pirate est En Mer dans la Zone Maritime bordant ce Port.
- **Pillage manqué contre un Port :** Le Pirate est À Quai dans le Port qu'il a tenté de Pillier.

9.6 DÉROBER UN BUTIN

(9.61) Un Pirate qui entre dans un Port (ou s'y trouve déjà) où un autre Pirate est À Quai en train de se livrer à une Débauche & Ripaille (13.0) peut tenter de dérober le Butin que ce Pirate n'a pas encore Écoulé. 'Dérober Butin' est une Action À Quai distincte des autres activités À Quai (et qui nécessite donc une Action séparée). Il ne peut pas voler du Magot.

(9.62) Pour dérober le Butin d'un autre Pirate, les Pirates jettent chacun un dé, au résultat duquel ils ajoutent leur valeur d'Aptitude. De plus, le Pirate qui dérobe le Butin ajoute un (+1) à son résultat pour tenir compte du fait que l'autre Pirate est en train de cuver son vin, et la cible du vol peut ajouter deux (+2) à son résultat en jouant une Carte Événement *Skull and Crossbones* (17.2) :

- Si le résultat modifié du Pirate dérobeur est supérieur, il réussit son coup. Notez la différence entre les résultats modifiés et voyez 9.63.
- Si les résultats modifiés des deux Pirates sont égaux, un Duel (15.0) se produit automatiquement.
- Si le résultat modifié du Pirate dérobeur est inférieur, il ne gagne rien et la Loyauté de son équipage baisse de deux (-2).

(9.63) Si le Pirate dérobeur réussit son coup, il jette à nouveau **1d6** et ajoute au résultat la différence notée en 9.62. Ce résultat, multiplié par 10, indique le pourcentage (%) total du Butin de l'autre Pirate qu'il a dérobé (arrondi au supérieur). Il ajoute alors le montant dérobé au Butin de l'une des Cales de sa Fiche de Pirate, tandis que le Pirate victime du vol diminue son Butin du même montant, en l'enlevant des Cales de son choix sur sa Fiche.

Exemple : Edward Low (Aptitude 3) tente de dérober le Butin de Stede Bonnet (Aptitude 2). Low obtient un '4' sur son jet de dé, Bonnet un '3', Low réussit donc son coup avec une différence de 3 (3 + 4 + 1 (= 8) moins 2 + 3 (= 5) pour une différence de 3). Low obtient ensuite un '3' ; ce 3 plus la différence de 3 donne 6, ce qui se traduit par 60% du Butin total de Bonnet. Low augmente du montant ainsi calculé la valeur du Butin dans une des Cales de son navire, et Bonnet diminue le contenu de ses propres Cales du même montant.

10 COMMISSAIRES DU ROI



Les Commissaires du Roi (CR) étaient des chasseurs de primes britanniques de haute mer embauchés par la Couronne, ou ses Gouverneurs, quand la piraterie devenait trop répandue et qu'il convenait pour leurs intérêts financiers de se débarrasser d'elle. Certains, comme Benjamin Hornigold, étaient des ex-Pirates qui avaient changé de camp. Un CR devint Pirate : le tristement célèbre Capitaine William Kidd (même s'il avait été recruté par des intérêts privés et pas par la Couronne).

Les pions de CR portent deux valeurs : Vitesse (à gauche) et Combat (à droite). La valeur de Vitesse est utilisée en 10.32, celle de Combat en 10.34, 10.4, et 10.52.

Les Pirates ne peuvent pas attaquer les CR ; ils ne peuvent leur livrer combat que par l'intermédiaire des Actions AP de CR.

10.1 ENTRÉE EN JEU DES CR

(10.11) Les CR entrent généralement en jeu via une Action Anti-Pirate, selon 10.12. Ils peuvent également apparaître via le jeu d'une carte *KC Surprise* ou *Pirate Converts* (17.2).

(10.12) Un joueur peut, en tant qu'Action Anti-Pirate, tenter de déployer un KC en jetant **3d6** et en comparant le total aux Points de Notoriété du Pirate actuellement activé (mais pas si ce Pirate se trouve À Quai ou dans une Case de Transit). Si le résultat est inférieur à ce total de Notoriété, le joueur tire au hasard un pion de CR dans le Pool de CR et le place dans la même Zone Maritime que le Pirate – même si cette Zone Maritime contient le propre Pirate du Joueur Anti-Pirate (10.26).

Exemple : *Avery a 12 Points de Notoriété. Un Joueur AP souhaite déployer un CR dans la Zone Maritime où se trouve Avery ; il obtient un '3', un '5' et un '2' sur son jet de 3d6, soit un total de 10. Ce résultat est inférieur à la Notoriété d'Avery, un CR est donc placé dans la Zone Maritime où se trouve actuellement celui-ci.*

(10.13) Un joueur ne peut jamais avoir plus d'un CR en jeu, et chaque CR est toujours contrôlé uniquement par le joueur qui l'a déployé.

(10.14) Les CR qui sont éliminés durant la partie le sont définitivement.

(10.15) Neuf CR sont disponibles dans le jeu – les huit pions de CR et la carte Événement *Pirate Converts*.

10.2 FONCTIONNEMENT DES CR

(10.21) Chaque pion de CR porte les valeurs de Combat et Vitesse du navire du CR.

(10.22) Un CR ne peut être utilisé que par un Joueur Anti-Pirate en tant qu'Action Anti-Pirate contre le Pirate actuellement activé.

(10.23) Lors d'un Tour de Joueur donné, **un seul** Commissaire du Roi peut effectuer des Actions de CR, et uniquement contre le Pirate actuellement activé. Cependant, lors du déroulement de ce Tour de Joueur, cet unique CR peut effectuer une Action de CR contre le Pirate spécifié **chaque fois** que ce Pirate effectue une des Actions énumérées en 10.3. En d'autres termes, une fois activé contre un Pirate lors d'un Tour de Joueur, un CR peut harasser ce Pirate de façon répétée, jusqu'à ce que le Pirate entre dans une Zone Maritime adjacente (même celle dont le CR viendrait juste d'arriver, et même si le Pirate revenait tout de suite dans la Zone Maritime du CR lors du même Tour de Joueur), ou jusqu'à ce que le Tour de Joueur prenne fin. Naturellement, puisqu'un Pirate ne peut effectuer qu'un maximum de 3 Actions Pirates lors d'un Tour de Joueur, un CR ne peut effectuer qu'un maximum de 3 Actions de CR contre ce Pirate.

Note de jeu : *Ceci est l'unique exception à la règle prohibant d'effectuer plus d'une Action Anti-Pirate par Tour de Joueur (4.61).*

(10.24) Une Action Anti-Pirate de CR peut consister en l'une des activités suivantes :

- Entrer dans une Zone Maritime adjacente, entrer dans une Case de Transit, ou sortir d'une Case de Transit, en suivant les règles régulant le mouvement de Pirates (7.0) ;
- Entrer dans une Zone Maritime adjacente où un Pirate est engagé dans une des Actions énumérées en 10.31 et, dans le cadre de la même Action AP, tenter d'Intercepter ce Pirate pour lui livrer bataille ;
- Intercepter le Pirate actuellement activé s'il se trouve dans la même Zone Maritime et s'il est engagé dans une des Actions énumérées en 10.31 pour, en cas de succès, lui livrer bataille (10.3) ;
- Attaquer et détruire un Port Pirate (10.4) ;
- Débusquer le Pirate actuellement activé d'un Port (10.5).

(10.25) Les CR ne peuvent jamais entrer dans un Port. Même lorsqu'un CR attaque un Port, selon 10.4 ou 10.5, on considère qu'il se trouve dans la Zone Maritime bordant ce Port. Les CR ne sont pas sujets à 9.59 – seuls les Pirates le sont.

(10.26) Un joueur peut placer un CR dans une Zone Maritime qui contient un ou plusieurs de ses propres Pirates. Cependant, aucun Pirate ne peut entrer (ou rester) dans une Zone Maritime contenant également le CR de son joueur. Un Pirate À Quai dans une Zone Maritime contenant également le CR de son joueur ne peut pas quitter ce Port tant que le CR n'aura pas quitté la Zone.

10.3 CR CONTRE PIRATES EN MER

(10.31) Un CR dans la même Zone qu'un Pirate activé (même s'il vient juste d'y entrer – voir 10.24) peut, en tant que l'Action Anti-Pirate d'un joueur, essayer d'Intercepter le Pirate activé et de lui livrer bataille. La tentative d'Interception doit avoir lieu pendant le Tour de Joueur du Pirate activé (parce que les CR ne fonctionnent que comme Actions Anti-Pirates), et après que le Joueur Pirate a annoncé son Action ou est en train de la mettre en œuvre. Un CR peut tenter d'Intercepter un Pirate qui annonce ou est en train d'effectuer n'importe laquelle des Actions suivantes :

- **Mouvement** – soit au moment de l'annonce d'un Mouvement, soit lors de ce mouvement même, d'une Zone Maritime à une autre, ou d'une Zone Maritime à l'intérieur d'un Port ;
- **Repérer Navire Marchand** – que la tentative soit couronnée de succès ou non ;
- **Piller Navire Marchand** – que le Pirate décide de saisir la cargaison ou non, et à n'importe quel moment de la procédure (10.32) ;
- **Convertir Navire Marchand** – le CR n'agit qu'une fois la Conversion achevée ;
- **Attaquer Port** – mais pas si l'attaque est réussie, car cela place le Pirate À Quai dans le Port, où le CR ne peut pas l'attaquer (10.36).

Note de jeu : *Un CR ne peut pas Intercepter un Pirate lors du Tour de Joueur où ce Pirate est placé sur le plateau de jeu (car l'Action 'Déployer un nouveau Pirate' ne figure pas ci-dessus).*

(10.32) **Intercepter un Pirate :** Pour Intercepter un Pirate, le Joueur AP et le Joueur Pirate jettent chacun un dé. Ils ajoutent à leur résultat la valeur de Vitesse de leur navire respectif. De plus, le CR soustrait un (-1) de son résultat s'il est entré dans la Zone Maritime du Pirate lors de cette même Action de CR :

- Si le total modifié du CR est supérieur à celui du Pirate, le CR a Intercepté le Pirate. Voir 10.33 pour les conséquences.
- Si le total modifié du CR est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate a réussi à échapper au CR et l'Action Anti-Pirate prend fin (aucun des pions n'est déplacé sur le plateau de jeu).

Si le Pirate est Intercepté après avoir annoncé une Action 'Piller Navire Marchand' mais avant d'avoir effectué cette Action, le Navire Marchand lui échappe ; enlevez-le du plateau de jeu et remplacez-le dans le Pool de Navires Marchands. Si le Pirate est Intercepté pendant la procédure de Pillage, il conserve ce qu'il a pu piller jusque-là mais le Navire Marchand s'échappe ; remplacez-le dans le Pool de Navires Marchands.

(10.33) En cas d'Interception réussie, deux choix s'offrent au Pirate :

- engager le combat (10.34) ; OU
- se rendre et utiliser une Lettre de Marque, qui doit déjà être en sa possession (quelle que soit sa nationalité), pour renoncer à tout combat et lui permettre de se Retirer des Affaires sur-le-champ (18.4).

(10.34) Pour résoudre le combat, le Pirate jette un dé et ajoute au résultat son trait Aptitude et la valeur de Combat de son navire. Le CR jette un dé et ajoute sa valeur de Combat au résultat. Les résultats modifiés sont alors comparés :

- Si le total du CR est supérieur à celui du Pirate, le Pirate est coulé et éliminé de la partie. Le CR reste là où il se trouve.
- Si le total du CR est inférieur ou égal à celui du Pirate, le Pirate a vaincu le CR. Le CR est retiré du jeu. Le Pirate gagne un nombre de Points de Notoriété égal au double ($\times 2$) de la valeur de Combat du CR, et la Loyauté de son équipage augmente de 1.

(10.35) Si un CR tue un Pirate (son navire est coulé), le joueur qui contrôle ce CR gagne un nombre de Points de Victoire égal à la moitié des Points de Notoriété accumulés par le Pirate décédé, (arrondi au supérieur). Le Pirate gagne un nombre de PV égal aux Points de Notoriété qu'il a accumulés, mais son Magot ne lui rapporte aucun PV (et au CR non plus). Voir 18.12.

(10.36) Un CR ne peut pas attaquer un Pirate quand ce dernier est À Quai, sauf si le Pirate se trouve dans un Port Pirate (10.4). Dans les Ports non-Pirates, le CR peut tenter de Débusquer un Pirate, ce qui est différent (10.5). Ceci constitue l'Action Anti-Pirate du joueur.

10.4 ATTAQUES DES CR CONTRE LES PORTS PIRATES

Les Commissaires du Roi peuvent tenter de définitivement fermer les trois Ports Pirates en les attaquant. Pour ce faire, le CR doit déjà se trouver dans la Zone Maritime bordant le Port Pirate. Le Joueur CR déclare une Action AP, à n'importe quel moment du Tour de Joueur de n'importe quel Pirate, pour effectuer l'attaque. Le CR jette un dé et ajoute au résultat sa valeur de Combat. Chaque Pirate actuellement dans ce Port fait ensuite de même, utilisant la valeur de Combat de son navire (le Pirate n'ajoute pas son trait Aptitude à ce jet) :

- Si le total du CR est inférieur ou égal à au moins un des totaux des Pirates, le CR a été repoussé et le Port n'est pas touché. Le CR reste dans la Zone Maritime et les Pirates restent au Port.
- Si le total du CR est supérieur à chacun des totaux des Pirates, tous les Pirates dans ce Port sont immédiatement déplacés vers la Zone Maritime qui le borde et le navire de chacun subit un Point de Dégâts de Combat. Le CR reste dans la Zone Maritime. Le Port Pirate est détruit et inutilisable pour le reste de la partie. Recouvrez-le d'un marqueur *Port Destroyed*.
- Si aucun Pirate ne se trouve dans le Port lorsque le CR attaque, le Port est automatiquement détruit et rendu inutilisable pour le reste de la partie. Recouvrez-le d'un marqueur *Port Destroyed*.

10.5 DÉBUSQUER LES PIRATES DES PORTS

(10.51) Un joueur dont le CR se trouve dans la Zone Maritime bordant un Port contenant un Pirate qui annonce ou qui est en train d'effectuer n'importe quelle Action Pirate possible dans un Port peut tenter de Débusquer le Pirate de ce Port. Le Gouverneur ou le statut du Port n'ont aucune importance (pas même le statut de Havre Sûr) ; un Pirates dans un Port Pirate, toutefois, ne peut pas être Débusqué (voir 10.4 pour la façon dont les CR s'occupent des Ports Pirates). Un Pirate Débusqué est forcé (ainsi que tous les autres Pirates se trouvant à ce moment-là dans ce Port) de quitter le Port ; placez le(s) pion(s) de Pirate dans la Zone Maritime qui borde le Port. Le Port n'est pas lui-même affecté.

(10.52) Pour Débusquer un Pirate, le Joueur CR jette un dé et ajoute sa valeur de Combat au résultat. Puis, le Joueur Pirate jette un dé et ajoute au résultat la somme des valeurs de Combat de tous les Navires Pirates dans ce Port – les valeurs d'Aptitude ne sont pas utilisées. Notez que Débusquer un Pirate d'un Port fait appel à une méthode différente de celle de l'attaque d'un Port Pirate (10.4) :

- Si le total du CR est supérieur, tous les Pirates dans ce Port sont immédiatement placés dans la Zone Maritime qui le borde et doivent interrompre toute Action qu'ils étaient en train

d'effectuer (comme un Radoub, etc.). Le CR reste dans la Zone Maritime.

- Si le total du CR est inférieur ou égal, la tentative échoue, et chaque Pirate gagne 1 Point de Notoriété. Les Pirates restent À Quai, tandis que le CR reste dans la Zone Maritime.

(10.53) Le placement d'un nouveau Gouverneur Anti-Pirate Débusque **automatiquement** tous les Pirates dans ce Port (9.2 et 17.0). Les Pirates ne gagnent dans ce cas pas de Points de Notoriété.

EXEMPLE D'UNE ATTAQUE DE CR CONTRE UN PIRATE

C'est le Tour de Joueur de David. Il joue une carte procurant 2 Actions et annonce une Action 'Repérer Navire Marchand' pour son Pirate, Charles Vane, dont la Goélette a actuellement une Vitesse de 2 et une valeur de Combat de 6. À peine David a-t-il annoncé cette Action Pirate que Helen annonce une Action AP 'Utiliser un Commissaire du Roi' pour son CR, Thomas Matthews (Vitesse 3 et valeur de Combat 11). Matthews se trouve dans la même Zone Maritime que Vane, la tentative d'Interception est donc possible. Matthews aurait tout aussi bien pu arriver d'une Zone Maritime adjacente et tenter également l'Interception, le tout dans le cadre de la même Action AP, mais ses chances de succès auraient été un peu moins élevées (10.32).

Matthews jette un dé et obtient un '5' ; il ajoute sa Vitesse de 3, pour un total de 8. Vane obtient un '4' et ajoute sa Vitesse de 2, pour un total de 6. L'Interception est réussie. Vane n'a pas de Lettre de Marque, il ne peut donc pas se rendre à [Matthews](#). Il doit combattre. Il jette le dé et obtient un '4', auquel il ajoute son Aptitude (4) et la valeur de Combat de son navire (6). Son total s'élève à 14. Matthews a besoin d'au moins un 4 (auquel il ajoutera sa valeur de Combat de 11) pour remporter la bataille. Il obtient un autre '5', soit un total de 16. C'est plus que le total de Vane, qui est donc éliminé ; son pion est placé dans la case Davy Jones' Locker du plateau de jeu. David reçoit immédiatement un nombre de Points de Victoire égal au total final de Points de Notoriété de Vane (mais il perd le Magot de Vane). Helen reçoit immédiatement un nombre de Points de Victoire égal à la moitié du total final de Points de Notoriété de Vane.

Si Matthews avait manqué son Interception et que Vane avait par la suite effectué une autre Action Pirate appropriée (voir 10.23) lors du même Tour de Joueur, Helen aurait pu activer Matthews pour une nouvelle Action de CR contre Vane.



10.6 CR ET POINTS DE VICTOIRE

Si un CR élimine un Pirate :

- Le **Joueur CR** reçoit un nombre de Points de Victoire égal à **la moitié** des Points de Notoriété (arrondi au supérieur) que ce Pirate avait accumulés au moment de sa mort ; ET
- Le **Joueur Pirate** reçoit un nombre de PV égal à **la totalité** des Points de Notoriété accumulés par ce Pirate, selon 18.12.
- **Ni** le CR **ni** le Pirate ne reçoivent de PV pour le Magot accumulé par le Pirate (qui est tout simplement perdu).

Exemple : Tom contrôle le CR William Rhett ; Sally contrôle le Pirate Stede Bonnet. Bonnet a actuellement 23 Points de Notoriété et un Magot de 3 850 Doublons. Rhett attaque Bonnet et le coule. Tom reçoit 12 Points de Victoire (la moitié des 23 Points de Notoriété de Bonnet, arrondi à l'entier supérieur) ; Sally en reçoit 23. L'attaque a été extrêmement profitable pour Tom, car il a non seulement gagné 12 PV, mais il a aussi empêché Sally de tirer le moindre PV du Magot considérable de Bonnet.

11 ALLIANCES PIRATES

(11.1) Si un Joueur Pirate a, au même moment, plus d'un Pirate dans le même Port, il peut, en déclarant une Action 'Former Alliance pirate' pour l'un de ses Pirates, former une Alliance entre ces deux Pirates. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, cela concerne forcément ses deux Pirates déployés ; dans une partie à 2 ou 3 joueurs, où les joueurs peuvent avoir plus de deux Pirates déployés, seuls deux Pirates peuvent former une Alliance à un moment donné.

(11.2) Quand deux Pirates sont Alliés, ils peuvent se déplacer et effectuer des Actions comme s'ils n'étaient qu'un, mais doivent à tout moment rester ensemble (dans la même Zone Maritime ou le même Port). Lorsqu'une Action doit être résolue :

- Si une valeur de Combat de navire est nécessaire, utilisez la plus élevée des deux et ajoutez-y un (+1), pour refléter l'avantage de disposer de deux navires.
- Si une valeur de Vitesse de navire est nécessaire, utilisez la plus faible des deux valeurs actuelles de Vitesse.
- Si une valeur de Loyauté est nécessaire, utilisez la plus faible des deux valeurs actuelles de Loyauté.
- Si un trait de Pirate est nécessaire (Aptitude, Cruauté, etc.), le joueur peut utiliser la valeur du trait du Pirate de son choix.

(11.3) Tous le Butin et les Points de Notoriété gagnés sont répartis équitablement entre les deux Pirates. Le Pirate au trait Commandement le plus élevé reçoit le reste éventuel des divisions. Les augmentations et diminutions de Loyauté de l'équipage sont appliquées aux deux navires, en entier.

(11.4) Les Points de Dégâts de Combat sont répartis équitablement, le reste éventuel étant réparti au gré du joueur. Les Points de Dégâts de Vitesse s'appliquent à chaque navire, mais les bénéfices d'un Radoub sont divisés entre les deux. Les effets du Scorbut s'appliquent intégralement aux deux équipages/navires.

(11.5) Les Lettres de Marque ne peuvent pas être données à un autre Pirate pendant la durée de l'Alliance. Les Lettres détenues avant la déclaration de l'Alliance ne peuvent pas être utilisées tant que l'Alliance n'a pas été rompue.

(11.6) L'Alliance est rompue, soit volontairement par le joueur, qui annonce simplement sa décision durant son tour, soit par :

- Le jeu d'une carte *Debauchery & Revelry* contre les Pirates alors qu'ils sont À Quai. Cette carte dissout automatiquement l'Alliance, puis l'Événement *Debauchery & Revelry* est résolu pour chaque Pirate, séparément ; OU
- Le jeu d'une carte *Mutiny Conspiracy*. L'Événement est résolu pour chaque Pirate ; si une Mutinerie se produit réellement, l'Alliance est instantanément rompue.

(11.7) Toutes les autres décisions concernant l'Alliance sont prises par le joueur qui contrôle les deux Pirates.

12 ASTUCE ET CHANCE DU PIRATE

Certains Pirates étaient très astucieux ; d'autres, très chanceux. Certains étaient les deux ; d'autres, ni l'un ni l'autre. Chaque Pirate possède une valeur d'Astuce (qui représente aussi la chance) indiquant le nombre de fois, durant toute la partie, où il peut faire appel à cette aptitude. L'Astuce est utilisable des façons suivantes :

- Chaque Point d'Astuce permet au Pirate de rejeter, lorsqu'il le souhaite, n'importe quel jet de **1d6**, **2d6** ou **3d6** effectué par lui (quel que soit son type) – mais pas les dés individuels au sein d'un jet de plusieurs dés, et pas les jets de **D66**. La valeur d'Astuce d'un Pirate représente le nombre total de fois qu'il peut rejeter un jet durant la partie. Quand un Pirate utilise

l'Astuce de cette façon, réduisez le total dans la case *Cunning* de sa Fiche de Pirate.

- Un Point d'Astuce permet aussi à un joueur de jouer la Carte Événement *Skull and Crossbones* en sa faveur (17.2).

13 DÉBAUCHE ET RIPAILLE

Après une rude saison d'activité capitaliste navale à risque, exacerbée par le caractère généralement ennuyeux de la vie en mer, la plupart des pirates cherchaient à se relaxer un peu, même si leur idée de la détente était l'équivalent de celle d'un groupe de *heavy metal* sous crack dans un hôtel de luxe... ce que ce jeu appelle Débauche & Ripaille.

13.1 CAUSES DE LA D&R

(13.11) Une D&R se produit lors des occasions suivantes. La D&R peut se produire volontairement ou automatiquement :

- Le Pirate déclare une D&R après avoir saisi la cargaison d'un Navire Marchand dans le cadre d'une Action 'Piller Navire Marchand'. Ceci est *volontaire*.
- Pendant qu'il se trouve À Quai, un Pirate peut autoriser son équipage à se livrer à une D&R dans le cadre d'une Action 'Activités À Quai'. Ceci est *volontaire*.
- Dans un Port Pirate, Écouler son Butin entraîne une D&R automatique. Ceci est *involontaire*.
- Piller un Port (9.55) entraîne une D&R automatique. Ceci est *involontaire*.
- Jouer une Carte Événement AP *Debauchery & Revelry* contre un Pirate. Ceci est *involontaire*.

(13.12) La D&R n'est pas une Action distincte ; elle fait partie de l'Action entreprise qui la produit. Toutefois, la D&R est toujours appliquée après que les autres activités de cette Action sont finies.

(13.13) Chaque fois qu'un Pirate est sous le coup d'une D&R, placez un marqueur D&R sur son pion sur le plateau de jeu. Le marqueur ne peut être retiré que par une Action 'Récupération de D&R'.

13.2 EFFETS DE LA D&R

(13.21) La D&R augmente la Loyauté de l'équipage de la valeur indiquée par la *Table de Loyauté de l'Équipage* ; [cette augmentation est appliquée immédiatement lorsque la D&R est déclarée](#). Notez qu'une D&R dans un Port Pirate augmente bien plus la Loyauté qu'une D&R dans un Port non-Pirate [ou une D&R qui suit le Pillage d'un Navire Marchand ou d'un Port](#).

(13.22) Les deux seules Actions disponibles pour un Pirate portant un marqueur D&R sont 'Mouvement' (7.0) et 'Récupération de D&R' (16.0). Si un Pirate avec un marqueur D&R est attaqué de quelque façon que ce soit, soustrayez deux (-2) de ses valeurs de Vitesse et Combat.

(13.23) Un Pirate frappé de D&R Volontaire doit, alors qu'il se trouve À Quai, effectuer une Action 'Récupération de D&R' pour perdre son marqueur D&R. Un Pirate frappé de D&R Involontaire doit, alors qu'il se trouve À Quai, perdre une Action puis effectuer une Action 'Récupération de D&R' pour perdre son marqueur D&R (en d'autres termes, l'équivalent de deux Actions).

Note de jeu : La D&R est de toute évidence une arme à double tranchant. D'un côté, elle rend votre équipage heureux ; d'un autre côté, elle vous ralentit et facilite la tâche des Pirates qui veulent Dérober votre Butin et des CR qui veulent vous Débusquer.

14 MUTINERIE

(14.1) Une Mutinerie peut se produire de deux façons :

- Elle peut **peut-être** éclater par le jeu d'une Carte Événement *Mutiny Conspiracy* (17.2). Le Joueur AP jouant la carte jette 2d6 ; si le résultat est supérieur à la Loyauté actuelle de l'équipage du Pirate activé, une Mutinerie éclate.
- Elle éclate **automatiquement** à l'instant où la Loyauté de l'équipage d'un navire atteint 0. Si la Loyauté de l'équipage reste à 0 sans que la Mutinerie n'ait d'effet (points 2 et 3 ci-dessous), l'équipage se mutine à nouveau chaque fois que ce même Pirate est activé (avant d'effectuer toute autre Action). Ceci dure tant que le niveau de Loyauté de l'équipage ne dépasse pas 0.

(14.2) Quand une Mutinerie se produit (pour une des deux raisons ci-dessus), le Joueur Pirate jette un dé et compare le résultat au trait Commandement du Pirate :

- Si le résultat est supérieur au Commandement du Pirate, la Mutinerie est réussie et le Pirate est définitivement éliminé de la partie (il a été abandonné sur une île déserte – voir 18.12B pour calculer les Points de Victoire). Si le Joueur Pirate a une autre Carte Pirate En Main, il place immédiatement le nouveau Pirate à la tête de ce navire (et de tout ce qui se trouve à bord, excepté les marqueurs numériques dans les cases *Net Worth*, *Notoriety* et *Cunning* de la Fiche de Pirate, qui sont enlevés). La Loyauté de l'équipage démarre à '6' ; les valeurs de Vitesse et Combat restent les mêmes. Si ce joueur n'a aucun Pirate En Main pour remplacer le Pirate abandonné, il tire aussitôt la carte du dessus de la Pile de Pirates. S'il ne reste aucune Carte Pirate, le navire est perdu.
- Si le résultat est égal à son Commandement, le Pirate réprime la Mutinerie. La Loyauté de l'équipage diminue de 1 ; si elle est déjà à 0, elle reste à 0 – ce qui signifie que le Pirate subira une autre Mutinerie la prochaine fois qu'il sera activé (14.1).
- Si le résultat est inférieur à son Commandement, le Pirate réprime la Mutinerie sans conséquence sur la Loyauté de son équipage.

15 DUELS

(15.1) Un Duel se produit quand une Carte Événement AP *Piratical Ambition* est jouée (17.2) ou quand un Pirate tente sans succès de Dérober le Butin d'un de ses confrères (9.6). Chaque Pirate impliqué jette un nombre de dés égal à son trait Duel et additionne leurs résultats. Le total le plus élevé remporte le Duel ; **le total le plus faible est tué**.

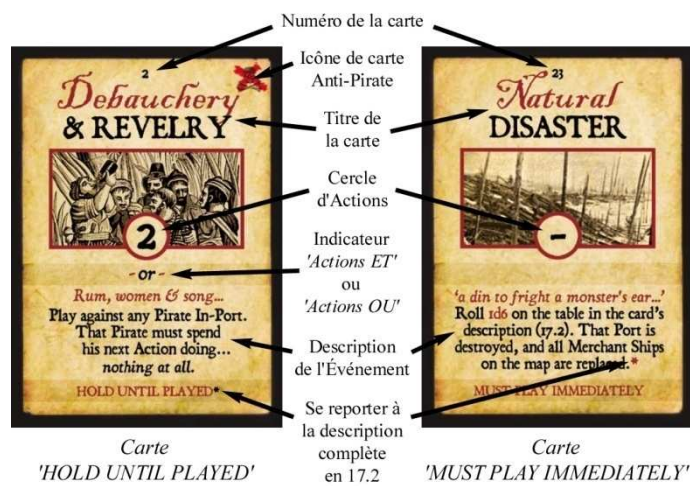
- Dans le cas du jeu d'une carte *Piratical Ambition*, si le nouveau Pirate remporte le Duel, il se saisit du navire et de tout ce qui se trouve à bord, excepté les marqueurs numériques dans les cases *Net Worth*, *Notoriety* et *Cunning* de la Fiche de Pirate, qui sont enlevés. Le Pirate d'origine est éliminé ; voir 18.12B pour calculer ses Points de Victoire. Si le nouveau Pirate perd le Duel, il est définitivement éliminé de la partie (et n'entrera par conséquent jamais en jeu) ; c'est la seule conséquence de sa défaite. En cas d'égalité des totaux de Duel, recommencez le Duel jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.
- Dans le cas d'une tentative manquée de vol de Butin, si le Pirate dérobeur remporte le Duel, il élimine l'autre Pirate (voir 18.12B pour calculer les Points de Victoire du joueur du Pirate tué) et peut se saisir d'autant des possessions de la victime (à l'exception du Magot) qu'il le souhaite. Le Butin capturé vient augmenter une de ses propres Cales de sa valeur. Tout le reste, dont les Otages, les Informations sur les Ports, les Lettres de Marque, etc., est simplement transféré sur son propre navire. Le Pirate peut également remplacer son Navire Pirate par celui de la victime, transférant tout (y compris son propre Magot) sur son nouveau navire. En cas d'égalité des totaux de Duel, le Duel ne se poursuit que si les deux joueurs le désirent ; dans le cas contraire, l'Action 'Dérober Butin' est terminée et les deux Pirates restent À Quai.

16 RÉCUPÉRATION ET RADOUB

'Récupération de D&R' est une Action qui se déroule À Quai mais ne fait pas partie de l'Action 'Activités À Quai'. L'Action 'Récupération de D&R' retire tous les marqueurs D&R. Elle ne Radoube pas le navire (voir 9.44).

17 CARTES ÉVÉNEMENT

Blackbeard est dirigé par les Cartes Événement. Ces cartes sont tirées de la Pile d'Événements lors de la préparation initiale de la partie, et par la suite, durant le jeu, lors de la Phase de Tirage d'un Tour de Joueur (4.4).



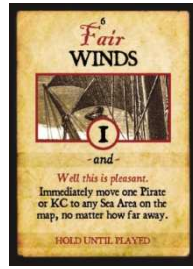
17.1 UTILISATION DES CARTES ÉVÉNEMENT

(17.11) Les Cartes Événement présentent tout ou partie des informations suivantes :

- Un Événement qui peut être joué en suivant les explications et instructions du texte de la carte ainsi que celles, plus détaillées, qui figurent dans la description de l'Événement en 17.2.
- Un Cercle d'Actions qui contient le nombre d'Actions que les Pirates du joueur peuvent effectuer quand cette carte est jouée, exprimé sous forme d'un nombre ; OU sous forme d'un icône en forme de diamant, qui correspond à l'icône du trait Initiative sur les Cartes Pirate ; OU sous forme d'un trait, qui signifie que la carte ne peut pas être utilisée pour effectuer des Actions.
- Une ligne qui indique si la carte peut être jouée comme Actions ET comme Événement, ou comme Actions OU comme Événement. Les cartes '**MUST PLAY IMMEDIATELY**' ont une ligne vierge, puisqu'il n'est pas possible de les jouer comme Actions.
- Un icône en haut à droite qui identifie certaines cartes comme étant des Cartes Anti-Pirates.
- Une ligne qui spécifie si la carte doit être jouée immédiatement ou si elle peut être gardée En Main pour un usage ultérieur.
- Dans certains cas, un astérisque qui rappelle au joueur de consulter la section 17.2 pour obtenir la description complète et officielle de l'Événement (si l'astérisque figure après la description de l'Événement sur la carte) ou des détails sur son application, figurant dans la section 'Timing et effets' de la description (si l'astérisque figure dans la barre du bas de la carte).

(17.12) Lorsque le Joueur Pirate joue une carte 'Actions ET Événement', il doit d'abord résoudre l'Événement, puis effectuer l'Action permise par la carte. Il est obligé de jouer l'Événement ; il

n'a pas le droit d'effectuer des Actions sans résoudre l'Événement. Cette carte est la seule permettant au Joueur Pirate d'effectuer des Actions lors de ce Tour de Joueur ; il ne peut pas en jouer une autre comme Actions (même s'il décide de ne pas effectuer l'Action autorisée par la carte). S'il le souhaite, il peut répartir les effets de la carte entre son CR et son Pirate – le CR effectue l'Événement et le Pirate l'Action – ou entre deux Pirates. Un de ses Pirates peut aussi effectuer l'Événement et l'Action.



(17.13) Si une Carte Événement doit être jouée comme Actions OU comme Événement, le joueur peut effectuer le nombre d'Actions autorisé ou résoudre l'Événement de la carte.

(17.14) Un joueur ne peut utiliser qu'une seule Carte Événement comme Actions lors de son Tour de Joueur (sauf dans le cas traité en 4.55) ; toute autre Carte Événement jouée par ce joueur lors de son Tour de Joueur ne peut être jouée que comme Événement. La Carte Événement jouée comme Actions ne doit pas nécessairement être jouée en premier, et un joueur n'est pas obligé d'effectuer toutes ses Actions (il peut même n'en effectuer aucune). Toutefois, un joueur doit jouer au moins une Carte Événement 'HOLD UNTIL PLAYED' lors de son Tour de Joueur.

(17.15) Les Cartes Événement 'MUST PLAY IMMEDIATELY' ne portent aucune nombre d'Actions (leur Cercle d'Actions contient un trait) ; elles ne peuvent pas être utilisées comme Actions. Le joueur qui tire une de ces cartes doit la jouer immédiatement comme Événement.

(17.16) Les Cartes Anti-Pirates jouées comme Événement ne peuvent pas être aussi utilisées pour effectuer des Actions ; il s'agit toujours de cartes de type 'Actions OU Événement'.

(17.17) Le haut de chaque Carte Événement comporte un numéro au centre ; il s'agit simplement d'un numéro de référence. La Pile d'Événement comporte plusieurs exemplaires de la plupart de chacun des numéros.

17.2 LES ÉVÉNEMENTS

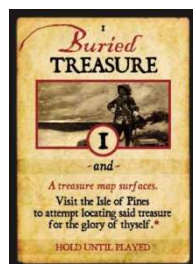
Les titres ci-dessous correspondent aux titres des Cartes Événement. Le nombre entre crochets [#] indique le nombre de cartes identiques comprises dans le jeu. Les lignes en italique sous les titres indiquent si la carte est une Carte Anti-Pirate, le nombre d'Actions qu'elle autorise (si elle le peut), s'il s'agit d'une carte 'Actions ET Événement' ou 'Actions OU Événement', et si la carte doit être jouée immédiatement ou si elle peut être gardée En Main pour une utilisation ultérieure. La description indique comment utiliser la carte, et elle constitue dans tous les cas la description officielle (plutôt que le texte se trouvant sur la carte elle-même, qui est souvent une version abrégée de la description). Certaines descriptions sont suivies d'une section supplémentaire intitulée 'Timing et effets', qui fournit des détails supplémentaires sur l'application des effets de la carte. Les cartes sont énumérées par ordre alphabétique.

#1

BURIED TREASURE [1] (TRÉSOR ENTERRÉ)

1 Action ET Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cette carte fournit au joueur une carte au trésor de la Isle of Pines (au sud de Cuba ; voir le plateau de jeu). Le joueur joue la carte en la plaçant devant lui ; elle demeure là jusqu'à ce que le Pirate se rende sur la Isle of Pines, après quoi elle est placée dans la Défausse. Le Pirate peut décider de ne jamais s'y rendre (auquel cas le trésor n'est jamais découvert), mais il est de toute façon le seul à pouvoir utiliser la



carte. Le Pirate utilise une Action pour débarquer sur l'île (cette Action n'est pas l'équivalent d'une entrée dans un Port et ne peut donc pas entraîner le jeu d'Événements AP en rapport avec les Ports ; de même, le Pirate ne peut pas être attaqué comme s'il était dans un Port) et, dans le cadre de la même Action, il creuse à la recherche du trésor. Pour ce faire, jetez un dé ; sur un résultat de 1-2, le Pirate ne trouve rien et la carte est défaussée. Sur un résultat de 3-6, il trouve quelque chose : jetez 3d6 et multipliez le résultat par 100. Le total indique la valeur en Doubloons du trésor découvert (un résultat de '16' indique par exemple un trésor de 1 600 Doubloons) ; ce trésor est ajouté à une des Cales du pirate. Si le Pirate se Retire des Affaires ou est éliminé alors que cette carte est placée devant le joueur, la carte est placée dans la Défausse (elle appartient au Pirate, pas au joueur).

#2

DEBAUCHERY & REVELRY [6] (DÉBAUCHE & RIPAILLE)

Carte Anti-Pirate
2 Actions OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cet Événement peut être joué contre un seul Pirate (n'appartenant pas au joueur) actuellement À Quai. Ce Pirate a perdu le contrôle de son équipage qui s'égaille dans le Port pour faire un brin de D&R (considérée comme Involontaire) (13.23).

Timing et effets : La carte est jouée après que ce Pirate À Quai a terminé son Action.

#3

DISEASE OUTBREAK [2] (ÉPIDÉMIE)

Doit être jouée immédiatement
Ne peut pas être utilisée comme Actions

Une virulente épidémie se déclare dans un Port, déterminé par le résultat du jet d'un D66. Tous les Gouverneurs, Pirates et/ou Otages présents dans ce Port meurent. Les Pirates sont considérés éliminés pour les besoins du calcul des Points de Victoire (18.12B). L'épidémie n'a pas d'autre effet.

#4

DOUBLE CROSS [4] (TRAHITRISE)

Carte Anti-Pirate
Actions (trait Initiative) OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cette carte peut être jouée contre n'importe quel Pirate à l'instant où il utilise une Lettre de Marque pour se Retirer des Affaires. Le Joueur AP jette un dé et lit le résultat dans la table ci-dessous :

Effet

- 1–2 Les preuves étant insuffisantes pour l'arrêter et le faire condamner, le Pirate se Retire des Affaires avec dignité.
- 3–4 Le Pirate passe en jugement. Jetez 2d6. Le résultat multiplié par dix (×10) représente le pourcentage de son Magot que l'accusé doit payer pour être acquitté (arrondi à l'entier supérieur). Un résultat de 10-12 signifie 100% de du Magot – le Pirate ferait tout aussi bien d'être pendu...
- 5–6 Jugé, reconnu coupable et pendu. Le Pirate perd tout son Magot (mais pas sa Notoriété).

Timing et effets : La carte est jouée à l'instant où un Pirate déclare qu'il utilise sa Lettre de Marque pour se Retirer des Affaires, et ses effets sont appliqués avant le Retrait proprement dit. Cette carte peut être jouée en plus de l'activation d'un CR (c'est-à-dire en exception à la restriction interdisant le jeu de plus d'une Carte AP lors d'un Tour de Joueur) si un joueur tente de se Retirer des Affaires en



jouant une Lettre de Marque pour éviter un combat contre un CR. Une fois la carte Double Cross jouée, le Pirate ne peut pas changer d'avis et décider de ne plus se Retirer des Affaires.

#5

EUROPEAN TURMOIL [2]**(AGITATION EN EUROPE)***Doit être jouée immédiatement**Ne peut pas être utilisée comme Actions*

Des temps troublés, une guerre peut-être, là-bas en Europe... rien qui sorte de l'ordinaire... Tous les CR et Navires de Guerre en jeu sont retirés du plateau de jeu et replacés dans leurs Pools respectifs.

#6

FAIR WINDS [3]**(VENTS FAVORABLES)***1 Action ET Événement**À conserver jusqu'à utilisation*

Des vents forts augmentent la capacité de mouvement d'un Pirate ou d'un CR. Le joueur peut déplacer un de ses propres Pirates ou son CR vers n'importe quelle Zone Maritime de la carte, quelle que soit la distance. L'utilisation de cette carte n'est pas une Action ; le joueur peut effectuer des Actions après avoir résolu l'Événement.

#7

FINGER OF FATE [1]**(LA MAIN DU DESTIN)***Doit être jouée immédiatement**Ne peut pas être utilisée comme Actions*

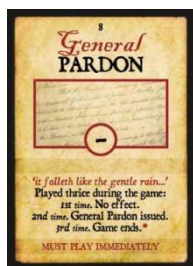
La main capricieuse du destin vient souvent bouleverser bien des plans. Quand cette carte est jouée, chaque joueur doit se défausser immédiatement d'une (1) des cartes de sa main (s'il en a), qui est alors placée dans la Défausse. Une fois que tous les joueurs se sont défaussés, chacun d'eux passe les cartes qui lui restent au joueur à sa gauche.

#8

GENERAL PARDON [1]**(AMNISTIE GÉNÉRALE)***Doit être jouée immédiatement**Ne peut pas être utilisée comme Actions*

Cette carte apparaîtra trois fois au cours d'une partie, puisqu'elle est replacée dans la Pile d'Événements après les deux premières fois où elle est jouée.

- La première fois que cette carte est jouée, elle n'a aucun effet ; elle est replacée dans la Pile d'Événements qui est remélangée (mais sans inclure les cartes de la Défausse). Si, lorsqu'elle est tirée, cette carte est la dernière de la Pile d'Événements, la partie se termine immédiatement.
- La deuxième fois que cette carte est jouée, elle signale qu'une Amnistie Générale est offerte à tous les Pirates présents sur le plateau de jeu à cet instant. L'Amnistie dure jusqu'au moment où le joueur qui a joué cette carte **termine** son prochain Tour de Joueur. Pendant que l'Amnistie est en vigueur, toute Pirate qui entre dans un Port anglais est Amnistié et se Retire des Affaires (18.12A) – après avoir Écoulé tout Butin en sa possession. L'entrée dans le Port est l'Action qui entraîne le Retrait des Affaires ; le Pirate n'a pas besoin d'une Action supplémentaire. La carte *General Pardon* reste ensuite hors de la Pile d'Événements jusqu'à ce que cette dernière ne contienne plus que 20 cartes ; la carte est alors replacée dans la Pile et celle-ci remélangée (mais sans y inclure les cartes de la Défausse). S'il restait déjà moins de 21



cartes dans la Pile lorsque la carte a été jouée, mélangez-les tout de suite avec la carte *General Pardon* avant de poursuivre la partie. Si la carte *General Pardon* était la dernière de la Pile d'Événements lorsqu'elle a été tirée, la partie se termine immédiatement.

- La troisième fois que cette carte est tirée, la partie se termine immédiatement. Déterminez le vainqueur (18.0).

Note de jeu : Les joueurs qui s'inquiètent du fait que la troisième apparition de la carte puisse se produire trop rapidement peuvent faire ceci : après la deuxième apparition de la carte, séparez la Pile d'Événements en deux moitiés avant de la remélanger. Placez la carte *General Pardon* dans la moitié du dessous, remélangez les deux moitiés séparément, et reconstituez la pile en vous assurant de placer dessous la moitié contenant la carte. Simple suggestion.

#9

NEW GOVERNORS [8]**(NOUVEAUX GOUVERNEURS)***Doit être jouée immédiatement**Ne peut pas être utilisée comme Actions*

Jetez deux fois **D66** et placez un nouveau Gouverneur Anti-Pirate (celui que vous voulez ; tous les Gouverneurs restants sont Anti-Pirates) dans chacun des Ports dont les Numéros Localisateurs correspondent aux résultats. Si un Gouverneur s'y trouve déjà, qu'il soit Pro-Pirate ou Anti-Pirate, il est définitivement retiré de la partie et remplacé par le nouveau. Si le résultat d'un jet désigne un Port Pirate, rejetez les dés. Un Pirate est automatiquement Débusqué d'un Port dans lequel apparaît un Gouverneur Anti-Pirate.



#10

HEAVY GUNS [4]**(CANONS DE GROS CALIBRE)***1 Action ET Événement**À conserver jusqu'à utilisation*

Un joueur peut jouer cette carte sur un de ses propres Pirates À Quai ; le Pirate acquiert alors des canons de gros calibre pour son navire. À partir de cet instant et pour toute l'existence du navire, le Pirate ajoute deux (+2) à ses jets de combat. Placez la carte sur la Fiche du Pirate pour indiquer que son navire est équipé de canons de gros calibre. Si ce Pirate convertit par la suite un Navire Marchand en Navire Pirate, les canons sont transférés sur le nouveau navire. Une seule carte *Heavy Guns* peut être jouée par navire.

Les cartes *Heavy Guns* ne sont jamais remplacées dans la Pile d'Événements, même si le Pirate est éliminé, et même si les joueurs utilisent l'option de partie longue.

#11

KC SURPRISE [2]**(APPARITION SURPRISE D'UN CR)***Carte Anti-Pirate**2 Actions OU Événement**À conserver jusqu'à utilisation*

Cette carte peut être jouée immédiatement dès qu'un Joueur Anti-Pirate utilise une carte *Warship Sighting* pour tenter d'attaquer un Pirate (6.4), et pas nécessairement par le même Joueur AP. Le joueur qui joue la carte *KC Surprise* ne doit pas déjà contrôler un CR, car un joueur ne peut avoir qu'un seul CR en jeu à un moment donné. Lorsque cette carte est jouée, le Navire de Guerre en question se révèle être un Commissaire du Roi que le



joueur jouant la carte sélectionne selon 10.12, mais sans devoir effectuer de jet de Notoriété. L'attaque contre le Pirate pris pour cible a lieu **immédiatement** ; le CR l'attaque en suivant la procédure normale, qui débute par la tentative d'Interception. Le Navire de Guerre est replacé dans le Pool de Navires de Guerre, et le CR appartient à présent au joueur qui a joué cette carte.

Note : Cette carte est une exception à la règle qui n'autorise le jeu que d'une seule carte Événement AP par Tour de Joueur et d'un seul type de carte Événement AP par Action, puisqu'un même joueur peut la jouer de concert avec une carte *Warship Sighting*.

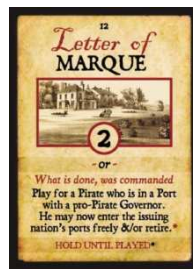
#12

LETTER OF MARQUE [4]
(LETTRE DE MARQUE)

2 Actions OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cette carte peut être assignée à un Pirate du Joueur Pirate se trouvant dans un Port avec un Gouverneur Pro-Pirate. La Lettre de Marque autorise ce Pirate à effectuer **une** des choses suivantes :

- Traiter chaque autre Port de la même nationalité que ce Port comme un Port abritant un Gouverneur Pro-Pirate, quel qu'y soit le type de Gouverneur réellement en place. Placez un marqueur de nationalité approprié dans la case *Letter* de la Fiche de Pirate ; OU
- Se Retirer des Affaires (18.4) sans effet indésirable... à moins qu'un Joueur Anti-Pirate ne joue une carte *Double Cross* (voir plus haut).



La Lettre de Marque est spécifique au Pirate et, si ce Pirate quitte le jeu, la Lettre fait de même. Aucun Pirate ne peut avoir plus d'une Lettre de Marque à un moment donné.

Une fois utilisées, les cartes *Letter of Marque* ne sont jamais replacées dans la Pile d'Événements, même si le Pirate est éliminé, et même si les joueurs utilisent l'option de partie longue.

Timing et effets : La carte est jouée durant l'Action 'Activités À Quai' d'un Pirate et fait partie de cette Action.

#13

LOCAL RESISTANCE [3]
(RÉSISTANCE LOCALE)

Carte Anti-Pirate
2 Actions OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Les citoyens d'un Port sont mécontents de la présence de tant de Pirates, probablement à cause d'un Gouverneur Pro-Pirate, et ils entreprennent diverses actions pour remédier à cela. Le joueur désigne un Port spécifique (mais pas un Port Pirate) abritant un Gouverneur Pro-Pirate et jette un dé. Si le résultat est supérieur à la Richesse du Port, retirez définitivement le Gouverneur Pro-Pirate du jeu (il n'est pas remplacé). Tous les Pirates dans ce Port sont immédiatement Débusqués (10.52). Si le résultat est inférieur à la Richesse du Port, la carte est sans effet.

Timing et effets : Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment du tour du Pirate d'un autre joueur.

#14

MAL DE MER [1]

Doit être jouée immédiatement
Ne peut pas être utilisée comme Actions

Le joueur qui tire cette carte perd son Tour de Joueur – tous ses Pirates sont frappés de mal de mer. Il doit tout de même tirer normalement le nombre requis de Cartes Événement pour compléter sa main.

#15

MUTINY CONSPIRACY [6]
(COMLOT DE MUTINS)

Carte Anti-Pirate
Actions (trait Initiative) OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cet Événement est joué contre le Pirate activé. Le Joueur AP jette 2d6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Loyauté de l'équipage du Pirate visé, une Mutinerie éclate (14.0).

Timing et effets : Cette carte est jouée à n'importe quel moment durant l'Action d'un Pirate. Elle est résolue à l'instant où elle est jouée, avant que quoi que soit d'autre puisse être entrepris.

#23

NATURAL DISASTER [1]
(CATASTROPHE NATURELLE)

Doit être jouée immédiatement
Ne peut pas être utilisée comme Actions

Un événement qui ne se produit qu'une fois par partie. Jetez un dé et consultez la table ci-dessous ; le Port indiqué est totalement détruit par un tremblement de terre, un ouragan, que sais-je encore. Tous ceux (Pirate, Otage, Gouverneur, etc.) qui se trouvent dans ce Port sont tués. Le Port devient inutilisable (placez un marqueur *Port Destroyed* dans sa Case de Port) et la carte est retirée du jeu – même si vous utilisez l'option de partie longue qui parcourt deux fois la Pile d'Événements. Une fois le résultat appliqué, enlevez **tous** les Navires Marchands du plateau de jeu et remplacez-les selon 3.0, Étape 8.

Port touché

- 1 Bermuda
- 2 St. Augustine
- 3 Isla de Tortuga
- 4 Port Royal
- 5 Port o' Spain
- 6 Campeche

#16

PIRATE CONVERTS [1]
(PIRATE CONVERTI)

Carte Anti-Pirate
3 Actions OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Le joueur jouant cet Événement peut déployer, comme Action Anti-Pirate, un des Pirates (un des siens ou d'un autre joueur) ayant réussi à se Retirer des Affaires. Ce Pirate est à présent un Commissaire du Roi, sous le contrôle du joueur qui a joué la carte, avec une valeur de Combat de 9 et une Vitesse de 3. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul CR à un moment donné ; cette carte ne peut donc pas être jouée par un joueur ayant déjà un CR en jeu.

#17

PIRATICAL AMBITION [5]
(PIRATE AMBITIEUX)

Carte Anti-Pirate
Actions (trait Initiative) OU Événement
À conserver jusqu'à utilisation

Cet Événement est joué contre le Pirate activé, immédiatement après que son équipage ait subi une diminution de Loyauté. Il ne peut être joué que par un joueur ayant une Carte Pirate En Main (pas encore en jeu) et n'ayant pas encore en jeu le nombre maximum de Pirates autorisé. Ce Pirate En Main livre un Duel (15.0) contre le Pirate cible, avec une des deux issues possibles ci-dessous :

- Le Pirate En Main remporte le Duel. Il dirige une Mutinerie contre le Pirate pris pour cible par la carte, qui est abandonné

sur une île déserte. Celui-ci est éliminé et perd son Magot, mais pas ses Points de Notoriété – voir 18.12B pour le calcul de ses Points de Victoire. Le nouveau Pirate prend immédiatement le contrôle du navire (et de tout ce qui se trouve à bord), mais pas du Magot, de la Notoriété ou des Points d'Astuce du Pirate éliminé. La Loyauté de l'équipage est placée à 6.

- Le Pirate En Main perd le Duel. Sa tentative de Mutinerie a été contrecarrée ; il est tué (et n'entrera jamais en jeu). La Loyauté de l'équipage du Pirate activé augmente de 1.

Timing et effets : Cette carte est jouée immédiatement (et instantanément) après que le Pirate activé ait subi une réduction de Loyauté de son équipage.



#18

SCURVY OUTBREAK [5] (ÉPIDÉMIE DE SCORBUT)

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

À conserver jusqu'à utilisation



Cette carte est jouée contre un Pirate activé qui n'est pas À Quai. Placez un marqueur Scurvy sur ce Pirate et diminuez la Loyauté de son équipage de 1 (ce qui pourrait déclencher une Mutinerie selon le second point de 14.1). Tout Otage à bord à ce moment-là meurt immédiatement. Chaque fois que le joueur qui contrôle ce Navire Pirate débute un Tour de Joueur, la Loyauté de l'équipage diminue à nouveau de 1 (mais jamais au-dessous de zéro). Ceci durera jusqu'à ce que le Pirate frappé par le Scorbout entre dans un Port ; le marqueur Scurvy est immédiatement enlevé à ce moment-là.

Timing et effets : Cette carte est jouée à n'importe quel moment pendant une Action Pirate. Elle est résolue à l'instant où elle est jouée, avant que quoi que ce soit d'autre ne soit effectué.



#19

SKULL AND CROSSBONES [4] (PAVILLON NOIR)

3 Actions OU Événement

À conserver jusqu'à utilisation

À leurs aptitudes parfois formidables, les Pirates joignaient souvent une chance insolente. Un joueur peut jouer cette carte sur son propre Pirate, à n'importe quel moment – pendant son propre Tour de Joueur ou celui d'un autre joueur – et au prix d'un (1) des Points d'Astuce de ce Pirate (12.0). Cette carte, lorsqu'elle est jouée, peut avoir l'un des effets suivants :

- Elle annule la carte qui vient juste d'être jouée contre le Pirate. La carte annulée est remplacée dans la Pile d'Événements qui est ensuite remélangée (mais sans y inclure les cartes de la Défausse) ; OU
- Si on est en train de tenter de Dérober son Butin (9.6), le Pirate ajoute +2 à son jet de dé.

Timing et effets : La carte doit être jouée à l'instant où la carte à annuler est jouée (avant que les effets de celle-ci n'aient été appliqués) ou au moment où le Butin du Pirate est la cible d'une tentative de vol.

#20

STORMS AT SEA [6] (TEMPÊTES AU LARGE)

Doit être jouée immédiatement

Ne peut pas être utilisée comme Actions

Jetez D66 ; les tempêtes frappent la Zone Maritime bordant le Port dont le Numéro Localisateur est égal au résultat. De plus, si la Zone Maritime est connectée à des Cases de Transit, ces Cases de Transit sont également touchées. **Exemple :** Un jet de D66 de '52' (Whydah) produit des tempêtes dans la Zone Maritime Gold Coast et les deux Cases de Transit.

- Enlevez tous les Navires Marchands se trouvant dans la Zone Maritime touchée.
- Le joueur ayant joué la carte jette 2d6 pour tout Navire de Guerre se trouvant dans la Zone Maritime touchée. Sur un résultat supérieur à sa valeur de Combat, enlevez le Navire de Guerre du plateau de jeu. Dans le cas contraire, il reste En Station.
- Le même joueur jette un dé pour chaque Pirate se trouvant En Mer dans cette Zone Maritime et consulte la Table des Effets des Tempêtes. Ajoutez un (+1) si le Pirate se trouve dans une Case de Transit. Appliquez les résultats sur-le-champ.
- Le même joueur jette enfin un dé pour chaque CR se trouvant dans cette Zone Maritime. Sur un résultat de 1-4, le CR est remplacé dans le Pool de CR ; sinon, il reste sur le plateau de jeu.

#21

WARSHIP SIGHTING [10] (NAVIRE DE GUERRE À L'HORIZON)

Carte Anti-Pirate

Actions (trait Initiative) OU Événement

À conserver jusqu'à utilisation

Le joueur jouant cette carte place un Navire de Guerre En Station et suit les instructions de 6.4.

Timing et effets : 6.4 décrit les moments où cette carte peut être jouée.

#22

WEAR AND TEAR [7] (USURE)

Carte Anti-Pirate

2 Actions OU Événement

À conserver jusqu'à utilisation

Cette carte peut être jouée contre un Pirate activé qui ne se trouve pas À Quai. Jetez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'inférieur, aussi un résultat de '1' = 0). Diminuez la valeur de Vitesse de ce navire du résultat final.

Note : La carte #23, Natural Disaster, est décrite p. 22.

18 COMMENT GAGNER

18.1 POINTS DE VICTOIRE

(18.11) Le jeu prend fin à l'instant où la carte General Pardon est jouée pour la troisième fois. Le joueur possédant à ce moment-là le plus de Points de Victoire (PV) remporte la partie. Les Points de Victoire sont gagnés pendant la partie selon 18.12, les joueurs déplaçant leur marqueurs respectifs sur le compteur Victory Points du plateau de jeu. Si le total de PV d'un joueur dépasse 100, retournez son marqueur de PV sur sa face '+100' et recommencez à le déplacer depuis le début du compteur.

(18.12) Chaque joueur marque des Points de Victoire pour les Points de Notoriété et le Magot accumulés par ses Pirates, et pour les Pirates d'autres joueurs éliminés par ses CR. Les Points de

Victoire se gagnent comme suit – notez-les sur le compteur *Victory Points* à l'instant où ils sont gagnés :

- A.** Quand un Pirate réussit à se Retirer des Affaires (18.4), chaque Point de Notoriété accumulé lui rapporte deux PV. De plus, chaque groupe de 100 Doublons accumulé dans son Magot lui rapporte un PV (ignorez les fractions). Notez que **seuls** les Pirates qui se Retirent des Affaires reçoivent des PV pour leur Magot ; dans tous les autres cas où un Pirate quitte le jeu, tout son Magot est perdu.
- B.** Quand un Pirate est éliminé, ou s'il se trouve toujours en jeu à la fin de la partie (il ne s'est pas Retiré des Affaires), il rapporte un PV pour chaque Point de Notoriété qu'il a accumulé mais zéro PV pour son Magot.
- C.** Quand un CR élimine un Pirate du jeu, le joueur contrôlant ce CR gagne un nombre de PV égal à la moitié des Points de Notoriété accumulés par le Pirate éliminé (arrondi à l'entier supérieur). Quant à lui, le joueur contrôlant le Pirate gagne un nombre de PV égal au total des Points de Notoriété du Pirate. Ni le joueur du CR ni le joueur du Pirate ne tirent aucun PV du Magot accumulé par le Pirate.
- D.** À la fin de tout combat entre un Pirate et un Navire de Guerre, le joueur contrôlant le Navire de Guerre gagne un nombre de PV égal aux Points de Dégâts subis par le Pirate.

18.2 POINTS DE NOTORIÉTÉ

Les Pirates gagnent des Points de Notoriété (PN) de diverses façons. Les joueurs suivent la progression des PN accumulés par leurs Pirates en plaçant des marqueurs numériques dans la case *Notoriety Points* de leurs Fiches de Pirate. Les Points de Notoriété se gagnent selon la *Table de Notoriété* ci-dessous :

Accomplissements du Pirate	Points de Notoriété égaux à...
Pillage d'un Navire Marchand	valeur de Cargaison du Navire Marchand + 1d6
Torture d'un Otage	trait Valeur de l'Otage
Attaque réussie contre un Port	valeur de Richesse du Port ×2
Pillage réussi d'un Port	valeur de Richesse du Port ×3
Victoire contre un CR lors d'une bataille en mer	valeur de Combat du CR ×2
Victoire contre un Navire de Guerre lors d'une bataille en mer	valeur de Combat du Navire de Guerre
Tentative manquée de Débusquage par un CR	1 Point de Notoriété

18.3 MAGOT

Le Magot d'un Pirate est transformé en PV uniquement s'il réussit à se Retirer des Affaires (18.4). Un tel Pirate fait gagner à son joueur un nombre de PV égal à son Magot divisé par 100 (arrondi à l'entier inférieur). Ainsi, un Pirate avec un Magot de 2 350 Doublons rapportera 23 PV. Si un Pirate est éliminé, ou s'il ne réussit pas à se Retirer des Affaires avant la fin de la partie, son Magot est perdu.

Note historique : Un navire pirate était une combinaison de démocratie et de capitalisme d'entreprise. Le capitaine pirate se voyait décerner par vote une part généralement proportionnelle à son statut. Oubliez les histoires de trésors enfouis sous terre : ces capitalistes ne recherchaient pas les gains à long terme. La plus grosse prime de départ en retraite ? La capture du navire marchand portugais *Nostra Senhora de Cabo des Índes Orientales*, par Taylor et La Buse, qui rapporta un butin estimé à environ 400 millions de livres.

18.4 RETRAIT DES AFFAIRES

(18.41) Pour voir son Magot converti en Points de Victoire et pour tirer le meilleur profit des Points de Notoriété qu'il a accumulés,

un Pirate doit se Retirer des Affaires. Les méthodes suivantes peuvent causer un Retrait des Affaires :

- A. Retrait volontaire des Affaires :** Cette Action Pirate distincte nécessite que le Pirate soit déjà À Quai, en possession d'une Lettre de Marque (et pas juste d'une Carte Événement qui pourrait lui permettre d'en acquérir une) de la nationalité de ce Port. Cette Action peut être contestée et annulée par un autre joueur qui jouerait une carte *Double Cross* comme Action Anti-Pirate.
- B. Reddition durant une attaque de CR avec utilisation d'une Lettre de Marque (10.33) :** Comme pour le 'Retrait volontaire des Affaires', la Lettre de Marque doit déjà être en possession du Pirate (sa nationalité n'a pas d'importance dans ce cas). L'utilisation d'une carte *Double Cross* est là aussi possible. Ce Retrait des Affaires fait partie de l'Action Anti-Pirate de CR et n'est pas une Action Pirate (voir la description de la carte *Double Cross* en 17.2).
- C. Action Pirate dans un Havre Sûr :** Si le Pirate se trouve dans un de ses Havres Sûrs, il peut se Retirer des Affaires simplement en l'annonçant.
- D. Action Pirate dans un Port Pro-Pirate :** Si le Pirate se trouve dans un Port avec un Gouverneur Pro-Pirate, mais que ce Port n'est pas un Havre Sûr pour lui, il peut tenter de se Retirer des Affaires en soudoyant le Gouverneur. Jetez **D66** et multipliez le résultat par 100. Le résultat final indique le montant que le Pirate doit donner au Gouverneur afin de pouvoir se Retirer des Affaires ; les fonds doivent provenir de son Magot, **pas** des Cales de son navire. S'il paie, il se Retire volontairement des Affaires ; s'il refuse parce que le prix demandé ne lui sied pas, il reste en jeu, mais la Loyauté de son équipage diminue d'un point (-1) et il ne pourra pas tenter de soudoyer à nouveau ce Gouverneur particulier dans le futur. Placez un marqueur *Governor Bribed* correspondant à ce Gouverneur dans la case *Governors Bribed* de la Fiche du Pirate.
- E. Jeu d'une carte *General Pardon* (17.2).**

(18.42) Quand un Pirate se Retire des Affaires, toutes ses possessions, y compris son navire, quittent la partie avec lui. Les Points de Victoire résultant des Points de Notoriété et du Magot accumulés sont immédiatement répercutés sur le compteur *Victory Points*.

Note de jeu : Pourquoi donc se Retirer des Affaires ? L'une des questions qui survint durant les parties de test fut « Pourquoi aller s'embêter à Retirer un Pirate des Affaires, alors qu'il pourrait rester en jeu et accumuler des PV supplémentaires ? » Eh bien, pour commencer, si un Pirate meurt, son Magot est perdu. Ensuite, plus un Pirate accumule de Notoriété, plus il a de chances de devenir la cible d'un CR qui, s'il l'élimine, rapportera au joueur qui le contrôle un nombre de PV égal à la moitié des PN du Pirate.

19.0 BLACKBEARD SOLITAIRE

Les règles suivantes permettent de jouer à *Blackbeard* en solitaire. Certaines d'entre elles modifient les règles normales du jeu – c'est intentionnel.

(19.1) Description : La partie comprend deux joueurs, vous et le Joueur-Système (JS). Vous contrôlez le Pirate Barbe Noire (Edward Teach). Placez la Carte Pirate *Edward Teach* sur votre Fiche de Pirate ; vous pouvez le doter d'un Sloop ou d'une Goélette. Votre adversaire, le Joueur-Système, a trois (3) Pirates sur la carte au début de la partie. Tirez trois Cartes Pirate et placez-les sur trois Fiches de Pirates séparées. Jetez un dé pour chaque Pirate JS ; sur un résultat de 1-4, ce Pirate a un Sloop ; sur un résultat de 5-6, il a une Goélette. Chaque fois qu'un Pirate JS se Retire des Affaires ou est éliminé, tirez de la Pile de Pirates une nouvelle Carte Pirate pour le JS, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Cartes Pirate ou que la partie se termine (ce qui est plus probable).

(19.2) Déroulement général du jeu : Une partie en solitaire se déroule de façon quelque peu différente d'une partie normale. Vous effectuez votre Tour de Joueur, après quoi les trois Pirates JS effectuent chacun un Tour de Joueur. En d'autres termes, une fois votre Tour de Joueur terminé, les trois autres Pirates effectuent chacun un Tour de Joueur avant que vous puissiez en accomplir un nouveau.

(19.3) Préparation des cartes : Commencez la partie en plaçant les Cartes Événement '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' et '*HOLD UNTIL PLAYED*' dans des piles séparées, face cachée. Ces piles resteront séparées pendant toute la partie. Enlevez les cartes *Piratical Ambition* de la Pile '*HOLD UNTIL PLAYED*'; il n'y a pas de Duels dans *Blackbeard Solitaire*.

(19.4) Placement des Navires Marchands : Placez 10 Navires Marchands sur le plateau de jeu, selon la procédure normale (3.0, Étape 8). Lors de chacune des Phases de Navires Marchands de Barbe Noire, si moins de 8 Navires Marchands se trouvent sur le plateau de jeu, placez-en suffisamment pour en ramener le total à 8. Chaque Événement *Storms at Sea* (dont ceux qui se produisent selon 19.12 ci-dessous) refait passer le total de Navires Marchands sur le plateau de jeu à 10.

(19.5) Placement des Gouverneurs : Placez aléatoirement les 8 Gouverneurs Pro-Pirates, en utilisant les Numéros Localisateurs des Ports pour déterminer les Ports dans lesquels ils sont placés.

(19.6) Déploiement de Barbe Noire : Placez le pion *Edward Teach* dans la Zone Maritime contenant le plus grand nombre de Navires Marchands. En cas d'égalité, placez-le dans la Zone qui rapporterait le plus de Doublons s'il y avait un Navire Marchand et obtenait un résultat de '1' sur la *Table des Cargaisons*. Si l'égalité persiste, le choix est vôtre, mais vous devez le déployer dans une Zone qui contient au moins un Navire Marchand.

(19.7) Déploiement des Pirates du Joueur-Système : Une fois Barbe Noire en place, déployez les pions des trois Pirates JS. Pour l'un après l'autre, jetez D66 et placez-le dans la Zone Maritime bordant le Port dont le Numéro Localisateur correspond au résultat du jet. Un seul Pirate peut débiter le jeu dans une Zone Maritime donnée ; si un résultat place un Pirate dans une Zone avec un autre Pirate (y compris Barbe Noire), refaites le jet.

(19.8) Début de la partie : Tirez quatre cartes '*HOLD UNTIL PLAYED*' et placez-les dans votre main. Ensuite, commencez la partie en jouant votre première carte. Une fois votre Tour de Joueur terminé, chacun des trois Pirates JS effectue un Tour de Joueur. Puis c'est à nouveau votre tour – et ainsi de suite.

(19.9) Fin de la partie : La partie se termine quand une des occurrences ci-dessous se produit :

- Barbe Noire réussit à se Retirer des Affaires avec au moins 130 Points de Victoire ;
- Barbe Noire est tué ;
- Le JS a acquis au moins 100 PV de tous ses Pirates combinés ;
- Tous les Pirates JS sont éliminés et il ne reste plus de Cartes Pirate disponibles dans la Pile de Pirates ;
- La carte *General Pardon* est tirée de la Pile '*HOLD UNTIL PLAYED*' (19.10) pour la troisième fois.

(19.10) La carte *General Pardon* : Lorsque la carte *General Pardon* est tirée pour la première fois de la Pile '*MUST PLAY IMMEDIATELY*', rien ne se produit dans le jeu, mais la carte est immédiatement mélangée avec les cartes de la Pile '*HOLD UNTIL PLAYED*' et les cartes '*HOLD UNTIL PLAYED*' défaussées jusque-là. Par la suite, cette carte fonctionne exactement comme indiqué en 17.2.

(19.11) Jeu des cartes dans votre Main : Votre Main est pour l'essentiel normale – l'exception étant que vous ne pouvez pas détenir de Cartes Pirate supplémentaires. Vous jouez vos cartes normalement, comme Actions ou comme Événement ou (lorsque c'est possible) les deux. Vous pouvez également effectuer des Actions Anti-Pirates normalement contre les autres Pirates. Vous

ne tirez jamais de cartes de la Pile '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' ; seul le JS tire ces cartes (19.12).

(19.12) Jeu des cartes du JS : Le JS ne dispose pas d'une 'Main'. Au lieu de cela ses Pirates, l'un après l'autre et pour leur Tour de Joueur, tirent et jouent d'abord une carte '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' puis tirent et jouent une carte '*MAY BE HELD*' (ainsi chaque Pirate JS tire une carte de chaque pile à chacun de ses Tours de Joueur). Si la Pile '*MUST PLAY IMMEDIATELY*' venait à être épuisée, reconstituez-la en la remélangeant et en la reposant face cachée, avant de continuer la partie.

(19.13) Actions Anti-Pirates : Chaque fois que vous effectuez une Action avec Barbe Noire, vous devez vous interrompre pour voir si une Action Anti-Pirate se produit. Au nom du JS, tirez la carte du dessus de la Pile '*MAY BE HELD*' ; si vous tirez une carte qui contient une Action Anti-Pirate, effectuez-la contre Barbe Noire si possible. La Carte Événement est alors placée dans la Défausse.

(19.14) Notoriété – Déclencheur de CR : Dès que la Notoriété de Barbe Noire atteint 12, lors de chaque Tour de Joueur ultérieur le premier Pirate JS utilisera son Action Anti-Pirate pour tenter de déployer un CR dans la Zone Maritime où se trouve alors Barbe Noire. Une fois un CR en jeu, lors de chaque Tour de Joueur le premier Pirate JS tentera d'Intercepter Barbe Noire et d'engager le combat avec ce CR. Les CR n'ont pas d'autre fonction.

(19.15) Barbe Noire et CR : Barbe Noire ne peut pas se rendre à un CR ; il ne peut se rendre qu'en utilisant une Lettre de Marque après être entré dans un Port. Il ne peut pas soudoyer un Gouverneur pour se Retirer des Affaires.

(19.16) Barbe Noire et Mutinerie : Barbe Noire n'est jamais éliminé par une Mutinerie. À la place, si le résultat du jet de dé est supérieur à son trait Commandement, la Loyauté de son équipage baisse de 3 ; s'il est égal à son Commandement, la Loyauté baisse de 2 ; s'il est inférieur, la Mutinerie n'a aucun effet.

(19.16bis) Barbe Noire et Loyauté de l'équipage : Si la Loyauté de son équipage atteint zéro, Barbe Noire perd immédiatement 2d6 Points de Notoriété. Il perdra 1d6 points supplémentaires à la fin de chacun de ses Tours de Joueur (pas Actions) suivants tant que sa Loyauté n'aura pas augmenté au-dessus de zéro.

(19.17) Objectifs des Pirates JS : Chaque Pirate JS utilisera ses Actions dans le but d'obtenir le plus grand gain personnel possible OU d'infliger le plus de dommages possibles à Barbe Noire. Exploitez les règles du jeu de la meilleure façon pour remplir ces deux objectifs.

(19.18) Pirates JS et Lettres de Marque : Si un Pirate JS tire une carte *Letter of Marque*, il la conserve et fait voile directement vers le Port Pro-Pirate le plus proche ('le plus proche' étant défini comme celui qui nécessitera le plus petit nombre d'Actions pour être atteint). Une fois arrivé, il entre dans le Port et utilise la carte pour acquérir une Lettre de Marque, puis poursuit ses activités normales destinées à acquérir des PV. À partir de cet instant (et peut-être même immédiatement), dès que son Magot et sa Notoriété atteignent le point où il gagnerait au moins 30 PV s'il venait à se Retirer des Affaires dans un Port de la nationalité de sa Lettre de Marque, il fait route immédiatement vers un tel Port pour y débiter le processus de Retrait des Affaires.

(19.19) Pirates JS et D&R : Dans une situation où, dans le jeu standard, un Pirate aurait la possibilité de déclarer volontairement une D&R, un Pirate JS le fera automatiquement.

20 BIOGRAPHIES DES PIRATES



Fancy

'Long Ben' Avery débuta sa carrière en 1694 comme second à bord d'un navire corsaire louant ses services aux Espagnols contre les pirates français au large de la Martinique. Les corsaires se mutinèrent et se firent pirates, puis mirent le cap sur la Mer Rouge. Son grand coup survint en août 1695 quand sa *Fancy* de 46 canons et 160 hommes captura le navire au trésor du Grand Moghol, le *Gang-I-Sawai* de 60 canons défendu par 500 mousquetaires. Le Moghol déclara des pertes de 600 000 livres dont il tint la Compagnie britannique des Indes orientales pour responsable. Le tumulte qui en résulta catalogua Avery à vie, à la fois comme criminel et comme héros populaire. Il fut le sujet d'une pièce de théâtre populaire, mais fut spécifiquement exclu de nombreuses amnisties royales. Après avoir tenté sans succès d'acheter des amnisties, il finit par se cacher. Bien que nombre de ses hommes furent pris, Avery échappa à la corde. On raconte toutefois que ceux qui auraient pu le dénoncer aux autorités le firent chanter et lui extorquèrent sa fortune.



Whydah

Pirate au tableau de chasse extrêmement fourni, surnommé 'Black Bellamy' pour sa longue chevelure noire, Bellamy fit son apprentissage aux côtés de Benjamin Hornigold, dont il prit la place de capitaine quand ce dernier s'attira l'animosité de son équipage par son refus d'attaquer tous les navires rencontrés, quelle que soit leur nationalité. Bellamy fit siennes les pratiques de Hornigold, faisant preuve de clémence et de générosité envers ses captifs et d'un réel souci du bien-être de son équipage. Bellamy fut pris dans une terrible tempête au large du Cap Cod en 1717, et mourut à 29 ans avec presque tout son équipage ; seuls une poignée d'entre eux survécurent.



Revenge

Le Major Stede Bonnet fut une curiosité : plutôt que de le voler, ce gentleman acheta son sloop de 10 canons, et il engagea son équipage de 70 hommes à ses propres frais plutôt que de s'élever au poste de capitaine par ses actes, comme le premier parmi des égaux. On raconte même que ce pauvre diable ne prit la mer que pour échapper à la langue bien pendue d'une femme despotique. Encore plus étrange est le fait qu'un homme comme lui s'acquitte avec des gens comme Barbe Noire – qui finit par prendre le contrôle de son navire. Un homme plus futé que lui aurait su en rester là, mais Bonnet en regagna le commandement quand Barbe Noire trahit son équipage. Le Major ne reprit la piraterie que pour être capturé en août 1718, par deux sloops de Caroline du Sud

sous les ordres du Colonel William Rhett. Son exécution fut remarquable : il rampa sans vergogne aux pieds du bourreau – contrairement à nombre de vrais pirates qui quittaient cette Terre sans le moindre repentir. Son unique contribution à la tradition des pirates pourrait d'être à la source de la pratique, essentiellement fictive, du supplice de la planche.



Deliverance

Condent fut l'un des rares gagnants de la piraterie et termina sa carrière sur une fin digne d'un roman. Chassé de New Providence par Woodes Rogers après une carrière relativement peu brillante, il décida à la réflexion de ne pas profiter d'une amnistie royale et inaugura avec son brick de 36 canons le retour de la piraterie en Orient. Il captura au large de Bombay un navire arabe d'une valeur de 150 000 livres – un partage de 2 000 livres par tête – et se retira promptement des affaires, aidé par une amnistie française du Gouverneur de l'île Bourbon. Condent se maria par la suite avec la fille du gouverneur, émigra en France, et devint un riche armateur.



Rover

Ce Gallois débuta sa carrière sur l'île française de Martinique où il conspira avec l'équipage pour s'emparer d'un sloop. Il poursuivit sur sa lancée en capturant plusieurs navires français avant de faire voile vers la Guinée, où il captura le fort de Gambia Castle par un subterfuge. Puis un Hollandais tomba entre ses mains, avec le Gouverneur d'Acca et 15 000 livres de butin à bord. Beau parleur, Davis était expert dans l'art d'obtenir quelque avantage par ruse et s'assurait aisément l'aide d'autres pirates. Sa fin n'en fut que plus ironique : il trouva la mort à terre, en 1719, dans une embuscade portugaise alors qu'il tentait d'attirer à son bord le Gouverneur du Haut Cameroun, sous couvert d'hospitalité. Il fut remplacé par Bartholomew Roberts, le plus grand pirate de tous les temps, qu'il avait enrôlé de force quelques semaines auparavant.



Fancy

En règle générale, les pirates n'étaient pas réputés pour leur clémence ; ils se vengeaient souvent de terrible façon de ceux qui résistaient à leurs déprédations. L'attaque du *Cassandra*, navire marchand de la Compagnie des Indes orientales sous les ordres de James Macrae, en août 1720 au large de Johanna Island (près de Madagascar) par la *Fancy* d'Edward England – accompagnée du *Victory* de John Taylor – fut donc un cas exceptionnel. Au cours d'une des plus courageuses défenses connues contre une attaque pirate, l'équipage du *Cassandra* tua ou blessa 90 de ses assaillants en ne perdant que 37 hommes avant de s'échouer ; les survivants s'enfuirent dans la jungle. Lorsque Macrae revint auprès des pirates pour négocier la restitution de son navire, il courait à une mort certaine. England fut si impressionné par son courage que non seulement il intercédait auprès des autres forbans pour épargner Macrae, mais il lui donna aussi la *Fancy* meurtrière et la moitié de sa

cargaison. En conséquence directe de sa clémence, England fut bientôt abandonné sur l'île Maurice par son équipage mécontent.



Concorde

Hornigold était un pirate anglais du début du 18^e siècle. Comme nombre de pirates des Caraïbes, il avait d'abord servi sur un corsaire anglais durant la Guerre de succession d'Espagne. Plusieurs pirates plus connus débutèrent leurs carrières à son bord.

Hornigold était réputé pour être moins brutal que la plupart. Il prit la mer depuis l'île de New Providence dans les Bahamas avec Edward Teach (le futur Barbe Noire) parmi son équipage. Quand il captura un sloop, il le plaça sous le commandement de Teach. En 1717, ils pillèrent six navires au large des côtes américaines et maraudèrent dans les Caraïbes. À la fin de l'année, Hornigold et Teach capturèrent un navire français chargé d'or et de bijoux, entre autres butins. Après avoir divisé les gains, ils se séparèrent.

Quand Woodes Rogers fut nommé gouverneur royal des Bahamas, le capitaine Hornigold demanda une amnistie, qu'il reçut. Rogers le chargea alors de traquer les pirates. Hornigold poursuivit, entre autres, Stede Bonnet et Charles Vane.



Victoire

Ce pirate français, de son vrai nom Olivier Levasseur, opéra dans les Caraïbes et le long de la côte africaine. Sa bonne fortune fut de faire voile en tandem avec John Taylor quand ce dernier captura le *Nosa Senhora do Cabo* et sa riche cargaison de diamants. Il fut capturé et exécuté en 1730 à la Réunion pour crime de piraterie.



Adventure Galley

Aucun pirate n'eut presse plus indue que Kidd. Marchand devant sa fortune à son passé de corsaire, Kidd fut contraint par Lord Bellomont, Gouverneur de New York, à naviguer en Mer Rouge comme Commissaire du Roi pour les enrichir tous deux au moyen d'une Lettre de Marque contre les Français. Mais l'équipage devint mécontent, et quand il arrêta plusieurs navires hollandais, Kidd consentit à les capturer, en se saisissant des saufs-conduits français détenus par leurs capitaines comme motif suffisant pour les revendiquer comme prises légales. Puis suivit la capture du *Quedah Merchant*, un navire maure richement chargé. À son retour à New York, Kidd fut arrêté pour piraterie, condamné et pendu. Il avait été trahi – Bellomont, pour qui il était devenu politiquement gênant, avait caché sa Lettre de Marque et les saufs-conduits. Son corps resta pendu pendant des années, comme leçon pour le public ; et de là découla sa célébrité. Le butin de Kidd ne fut jamais totalement retrouvé, ce qui donna naissance à la légende des trésors pirates enterrés.



Santiago

Kennedy était un pickpocket londonien qui connut une ascension considérable, jusqu'à devenir le lieutenant de confiance du grand Bartholomew Roberts. Il aurait dû en rester là car il ne survécut guère longtemps à son compte et fut pendu plus d'un an avant que Roberts ne trouve la mort. Il doit son importance toute relative dans le folklore de la piraterie aux documents de son procès qui nous sont parvenus, et dans lesquels il explique les coutumes des pirates en détails inconnus jusqu'alors.



Le Mort

Rares furent ceux qui se livrèrent à des atrocités plus innommables que ce citoyen français d'île de la Tortue, Jean-David Nau de son vrai nom. Les malheureux Espagnols étaient la cible exclusive des sanglantes attentions du 'Tortionnaire'. Un de ses trucs de persuasion consistait à ouvrir la poitrine d'une victime vivante pour en arracher le cœur encore battant, avant de le ronger avec délectation sous le regard terrorisé du plat suivant au menu. De là, rares étaient ceux qui lui cachaient des informations. Son plus grand succès fut un raid sur Maracaibo, en 1667, avec une flotte de 500 hommes qui rapporta 260 000 dollars espagnols. Ce résultat entraîna une seconde expédition au Nicaragua, qui fut annihilée par une force combinée d'Espagnols et d'Indiens. Une justice immanente voulut que l'Ollonais trouvât la mort de façon très semblable à celle qu'il avait dispensée aux autres : les Indiens le prirent vivant et lui infligèrent une mort lente et horrible.



Fancy

Edward Low se distingue dans les annales de la piraterie pour deux raisons : sa haine inextinguible pour la Nouvelle Angleterre et les tortures imaginatives qu'il infligeait à tout natif de cette province suffisamment malchanceux pour tomber entre ses mains. Un capitaine prisonnier perdit non seulement ses oreilles aux pratiques de boucher de Low, mais il dut en plus endurer l'outrage d'avoir à les manger. Il serait plaisant de rapporter que Low trouva la mort dans des circonstances similaires, mais il semble qu'il ait hélas échappé au bras de la justice, si ce n'est celui de Dieu. En janvier 1724, Low fit sa dernière prise. On n'entendit plus jamais parler de lui par la suite et beaucoup pensèrent que son équipage et lui disparurent corps et bien dans une tempête peu de temps après. Trois hommes abandonnés sur une île furent toutefois sauvés à la même époque, à proximité de la Martinique, et pendus comme pirates par les Français. Low pourrait avoir été l'un d'eux.



Ranger

Lowther fut contraint d'embrasser la piraterie par un capitaine tyrannique résolu à le punir, mais qui ne réussit au final qu'à causer une mutinerie. Ayant ainsi déjà commis un crime capital, Lowther et ses compagnons avaient peu à perdre en se faisant pirates. Ils opérèrent de concert avec Edward Low jusqu'à ce que leur fortune connaisse un net revers tandis qu'ils divisaient leurs gains en Martinique. Des indigènes les attaquèrent par surprise et les forcèrent, dans leur départ précipité, à abandonner une grande partie de leur butin. Les deux pirates se séparèrent alors. En octobre 1723, alors que Lowther avait stoppé pour caréner son navire, le *Eagle*, un sloop de la Barbade, lui tomba dessus par hasard et força les pirates à fuir dans la jungle. La plupart furent capturés et pendus. Lowther se donna la mort plutôt que de connaître la corde.



La Foudre

Souvent appelé le 'Robin des Bois de l'océan', Lusan se comportait de façon remarquablement chevaleresque envers ses captifs. Cet aristocrate français semble avoir embrassé la piraterie suite à des expéditions de boucaniers contre les Espagnols, pour échapper à des créanciers locaux envers lesquels il avait contracté des dettes de jeu. Lusan n'était pas un pirate 'professionnel', considérant son entreprise maritime comme une sorte de divertissement financier. Il semble cependant que son traitement inhabituellement amène des prisonniers se soit doublé d'un grand courage. En outre, il utilisa la perception que se faisait le public de la piraterie pour établir une forme de 'racket de protection'. Croyant, il insistait pour que son équipage assiste à une messe avec lui avant d'attaquer une ville. Lorsqu'il se retira des affaires, il rédigea un livre sur ses aventures qui pourrait bien avoir été la source d'inspiration du *Captain Blood* de Rafael Sabatini.



Charles

Quelch, comme Kidd, chercha à se protéger de la loi avec sa Lettre de Marque. Le Charles avait été armé comme corsaire contre les Français mais Quelch et ses hommes se débarrassèrent du capitaine et mirent le cap sur l'Atlantique sud où ils firent neuf prises portugaises. Vu que le Portugal était à l'époque un allié de la Reine d'Angleterre, Quelch et ses acolytes furent arrêtés en juin 1704 à leur retour à Boston – après quelques journées de dépenses à terre bien peu discrètes. Peu de temps après, Quelch et six membres de son équipage se balançaient au bout d'une corde.

Note : La plupart des informations biographiques sont tirées du jeu Blackbeard d'origine ; le reste provient de diverses sources, dont wikipedia.org et piratesinfo.com.



Adventure

'Calico Jack' ne manquait pas de courage. Il remplaça Charles Vane quand celui-ci refusa d'attaquer un gros navire français, et il l'emporta plus tard sur un navire de guerre espagnol ; mais c'est à ses fréquentations qu'il doit sa place dans l'histoire. Ses deux membres d'équipage les plus féroces étaient des membres du sexe faible, et jamais on ne vit plus cruel forban hisser le Jolly Roger. On raconte qu'elles étaient les premières à monter à l'abordage et les dernières à faire preuve de clémence. D'ailleurs, lorsqu'un sloop anglais finit par rattraper Rackham en octobre 1720, seules les femmes résistèrent – les hommes étant abrutis par l'alcool. Anne Bonney et Mary Read échappèrent à la pendaison grâce à leur défense inhabituelle... elles plaidèrent leurs grossesses. La Cour se refusa à tuer un enfant dans le giron maternel, mais Mary mourut de fièvre en prison. On dit que le père d'Anne acheta sa libération après la naissance de son petit-fils. Quant à Calico Jack, Mary lui aurait dit sur le chemin du gibet : 'Tu n'te r'trouv'rais pas pendu comme un chien si tu t'étais battu comme un homme.'



Fortune

'Black Bart' fut le plus grand pirate de tous les temps. Un 'enrôlé de force', devenu capitaine du *Royal Rover* à la mort de Howell Davis en 1719, Roberts anéantit les Portugais sur l'Île du Prince par vengeance. Il s'embarqua ensuite dans une carrière de quatre années qui le vit capturer plus de 400 navires au large de la Côte de l'Or, des Indes occidentales et de la Nouvelle Angleterre – et mena plusieurs équipées où il se faufila dans un convoi sous escorte pour dépouiller les navires marchands de son choix. Ses succès étaient tels qu'en février 1722, quand la *Swallow* de 60 canons de Chaloner Ogle le rattrapa au Cap Lopez, il commandait une flotte de vaisseaux qui servaient de navires au trésor et d'éclaireurs à son navire amiral de 40 canons. Ses hommes avaient la gueule de bois après une nuit de ripaille et ils étaient inaptes au combat. Roberts, qui désapprouvait l'abus d'alcool, fut abattu à la première bordée, la gorge arrachée par la mitraille. Sans leur chef, la résistance des pirates fut brève. Des 254 hommes capturés, 52 furent pendus et 74 acquittés comme 'enrôlés de force'. Le reste mourut dans les fers, marquant ainsi la fin de l'Âge d'Or de la Piraterie.



Elizabeth

Spriggs navigua avec Edward Low jusqu'à une querelle entre les deux hommes ; Spriggs profita de l'opportunité pour partir à bord d'une prise récente avec d'autres mécontents. Il partageait le penchant pour la cruauté de son ancien capitaine, et ceux qui résistaient à ses propositions de se joindre à son équipage en faisaient souvent l'expérience personnelle. Spriggs trouva la mort au printemps 1725 lorsqu'il fut attaqué au large de l'ouest de Cuba. Un bâtiment de guerre le poursuivit jusqu'à la Floride, où son navire s'échoua et disparut corps et biens.



Victory

Taylor joua un rôle-clé dans la mutinerie contre Edward England – car c'est lui qui le remplaça, bien que ce fût England qui lui avait procuré son brick. Taylor doit sa place dans l'histoire au coup de chance qui le vit tomber, le 26 avril 1721, sur le marchand portugais des Indes orientales *Nossa Senhora do Cabo* qui avait démâté. Le *Cabo* revenait de Goa avec le vice-roi et sa fortune en diamants ; ce fut de loin la plus grosse prise individuelle de toute la piraterie – un butin de près d'un million de livres. Sa fortune assurée, Taylor chercha à obtenir une amnistie anglaise. Quand elle lui fut refusée, il en obtint une des Espagnols en 1723, en échange de 20% de ses gains, et ses hommes et lui finirent leurs jours à Portobello. On raconte qu'il attaqua plus tard, à la tête d'un bâtiment de guerre espagnol, des coupeurs de campêche anglais dans la Baie du Honduras. Historiquement, il pourrait avoir été l'un des rares gagnants au jeu de la piraterie.



Amity

La piraterie de Tew, corsaire prospère de Rhode Island et aubaine pour l'économie locale, était non seulement admise mais ouvertement encouragée. La Nouvelle Angleterre souffrait plutôt bien les pirates, tant que leurs déprédations se produisaient loin, en Mer Rouge contre les 'païens' du Grand Moghol. Le premier voyage de Tew, en 1692, ostensiblement inspiré par une Lettre de Marque contre les Français, fut un grand succès. Son *Amity* de 8 canons tomba sur un navire moghol et, malgré la présence de 300 soldats indiens, il le captura sans perdre un homme. Cette prise rapporta 1 200 livres par tête – une somme immense à l'époque – et fit de Tew un homme riche et important. Le Gouverneur Benjamin Fletcher de New York en personne participa au financement de son second voyage, mais celui-ci se termina brutalement quand Tew fut éventré par un boulet de canon alors qu'il montait à l'abordage d'un autre navire marchand indien.



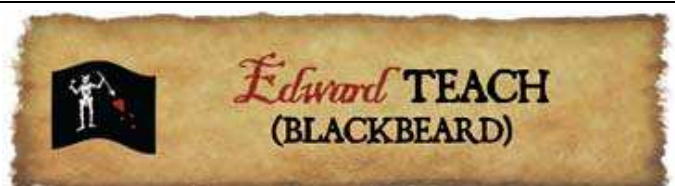
Treasure

Pirate de New Providence, Vane se distingua pour sa résistance pleine de défi à Woodes Rogers. Quand ce dernier apparut en 1716 au large de Nassau, avec une escadre de cinq navires de guerre et une amnistie royale pour tout ceux qui se soumettraient, Vane les reçut à coups de canons. Il courut alors les mers pendant trois ans, menace constante pour la jeune colonie de pirates renégats de Rogers à New Providence – on raconta qu'il avait uni dans ce but ses forces avec Stede Bonnet. Le temps dut l'assagir car Rackham lui pris sa place de capitaine quand il refusa d'attaquer un gros navire français. Vane manqua de peu d'être abandonné à cette occasion. Il s'éleva par la suite au poste de capitaine d'un autre navire mais finit par trouver son destin quand une tempête brisa son vaisseau sur une île inhabitée du Honduras ; un navire de passage ne le sauva d'une lente mort par la faim que le temps de le confier au bourreau en Jamaïque.



Adventure

Le titre de gloire de ce pirate français fut la première utilisation certifiée du pavillon au motif de tête de mort, qui deviendra connu sous le nom de 'Jolly Roger'. Celui-ci fut aperçu en 1700 au large de la côte occidentale de l'Afrique, au cours d'un engagement peu concluant contre le *HMS Poole*. La version de Wynne était ornée d'un sablier – vraisemblablement pour indiquer à sa proie que ses heures étaient comptées. On pense que la signification originelle du Jolly Roger était une offre de faire quartier si la proie venait à se rendre. Si la réponse tardait, il était remplacé par un pavillon rouge qui signifiait : 'Pas de quartier !'



Queen Anne's Revenge

L'homme que l'histoire connaît sous le nom de Barbe Noire (et d'autres noms, comme Thatch) connut moins de succès que d'autres pirates de son époque, mais il fut aux yeux du public l'incarnation du pirate durant les 18 mois de son règne de terreur, quand il hantait les côtes américaines du Honduras à la Virginie, capturant des dizaines de prises (et allant jusqu'à vaincre une frégate de 30 canons de la Royal Navy). Grand buveur, escrimeur expert, de nature violente, Teach accentuait l'effroi de ses adversaires en tressant son énorme barbe de rubans colorés et de mèches allumées. Quatorze 'épouses' attestent de ses manières dévoyées. Aidé par le Gouverneur Eden de Caroline du Nord, qui faisait bon accueil à ses biens volés, Teach avait amassé une flotte de plus de 400 hommes à la fin de 1718, lorsqu'il fit le blocus de Charleston. Deux sloop de Virginie sous les ordres de Robert Maynard le traquèrent le 22 novembre dans les Outer Banks. À bord du petit sloop *Adventure*, avec seulement 18 marins, Teach était soûl comme à son habitude ; les hommes de Maynard en eurent toutefois pour leur argent – Barbe Noire en tua ou blessa 35 avant de tomber, percé de 25 blessures. Sa tête orna le beaupré du *HMS Pearl*, marquant ainsi la fin de son sinistre règne.



21 NOTES DU DÉVELOPPEUR

Le *Blackbeard* d'origine, publié par la *Avalon Hill Game Company* en 1989, prenait parti d'appliquer le niveau de détail communément associé aux wargames à un thème qui aurait normalement été le sujet d'un jeu bien plus léger. Mais le détail faisait fureur à l'époque, particulièrement dans le marché des simulations de conflit, et tout sujet se prêtait à un *design* qui s'approchait plus d'une étude historique que d'un jeu au rythme rapide. Et au final, c'est ce qu'était le *Blackbeard* d'origine : une simulation des carrières d'un certain nombre de pirates. Leurs vies ne contenaient pas de combats de capes et d'épées et très peu de glamour, et le jeu non plus. *Blackbeard* était fascinant, et il avait (et a toujours) son lot de fans, mais il semblait par moments freiné par le poids même des détails qui le rendaient si fascinant.

Vingt ans plus tard, le marché du jeu a changé. Les wargames classiques sont toujours présents, mais la popularité soutenue des 'Euros' et de leurs semblables présente une foule de défis aux concepteurs. La demande s'oriente maintenant vers des jeux caractérisés par des temps d'attente très bref et une durée de partie relativement courte. Les détails sont toujours les bienvenus, mais ils doivent du point de vue des mécanismes de jeu se faire oublier plutôt que gêner, et l'aspect ludique lui-même est plus important qu'eux. Le nouveau *Blackbeard* a été conçu dès le début pour répondre à ces demandes, et le jeu que vous tenez en ce moment dans vos mains a été complètement reconçu en reconnaissance du nouveau marché. Mais il ne serait pas *Blackbeard* si le concept de simulation de pirates avait simplement été jeté par la fenêtre pour être remplacé par un petit jeu totalement irréaliste, et cela n'aurait pas plu à ceux qui avaient aimé le jeu d'origine et attendu avec impatience cette mise à jour. Ce jeu vous offre donc le meilleur des deux mondes, et il n'en est que meilleur, à notre avis.

Comme il me l'expliqua quand je commençais à développer *Blackbeard*, le premier défi de Richard Berg dans son travail était d'éliminer les considérables temps d'attente du jeu d'origine, ces périodes durant lesquelles un joueur effectuait son tour tandis que les autres restaient assis à ne rien faire – souvent pour un bon bout de temps. Pour résoudre ce problème, il laissa tomber certains des détails les moins significatifs, mais il accepta également durant le développement, chose tout aussi importante, de remanier le prototype et d'en faire un jeu mû par des cartes, dont les tours de jeu se suivaient à un rythme rapide. Mais il ne s'arrêta pas là. Émergea alors le concept du Joueur Anti-Pirate omniprésent, qui faisait foncièrement de tous les joueurs les instigateurs des événements hors du contrôle direct des Pirates. En d'autres termes, dans *Blackbeard* vous ne jouez pas simplement un Pirate, ou vous ne jouez pas simplement un Pirate et un Commissaire du Roi, vous êtes aussi responsable de l'apparition des navires de guerre, de l'usure des navires du Pirate adverse, des mutineries et des trahisons, et de bien d'autres choses encore. Vous êtes un Pirate, mais vous êtes également le destin. Et c'est vous qui choisissez à quel moment surviennent les coups bas.

Le nouveau *design* promettant un jeu bien plus rapide et interactif, le développement consista à nous assurer que chacune des Actions que les joueurs pouvaient entreprendre n'interromprait jamais le jeu du fait de la vaste gamme d'interactions possibles et de leurs effets. En même temps, nous devions nous assurer que tous les joueurs étaient à tout moment – ou du moins le plus possible – impliqués dans le jeu, et ce même avec cinq joueurs. Il nous fallut donc peaufiner les cartes pour qu'elles ne génèrent pas de lourdes procédures : nous ne voulions pas que quelqu'un joue une carte et se retrouve englué à la seconde suivante dans des embrouillaminis de règles. Il devint clair que tout fonctionnait à merveille pour les joueurs connaissant bien les règles, mais nous voulions également nous assurer que les nouveaux joueurs pourraient maintenir une partie sur un bon rythme. La difficulté intrinsèque à ce problème

était que le jeu contenait en fait de nombreuses petites procédures ; il nous fallait donc développer des aides de jeu qui permettraient aux joueurs de voir en un coup d'œil ce qu'ils avaient à faire.

La fiche de tables et d'aides de jeu et les Fiches de Pirates sont le résultat de ces efforts. *Blackbeard* ne comprend pas tant de tables et tableaux que cela, mais les jets de dés sont nombreux et pour des usages variés. Nous voulions rassembler en un endroit les procédures les plus souvent utilisées, des instructions étape-par-étape expliquant comment appliquer chaque procédure, et nous avons donc développé les résumés de procédures. La procédure de Pillage d'un Navire Marchand était d'une importance primordiale ; ce mécanisme de jeu fondamental forçait constamment les testeurs à se plonger dans les règles pour chercher ce qui se passait ensuite, et comment. Nous avons essayé diverses formes pour cette procédure, dont un organigramme très cool mais qui devenait un peu excessif après une courte période d'utilisation, et au final les instructions étape-par-étape, avec suffisamment de détails pour permettre aux joueurs de l'appliquer et des références pour le reste, fit l'affaire.

Un des principaux efforts matériels du développement fut l'idée de la Fiche de Pirate. Nous avions au tout début une Fiche de Navire et un Journal de Pirate séparé, ce dernier étant simplement un morceau de papier où quelques espaces permettaient d'inscrire des informations comme l'historique des attaques, les Points de Notoriété, le Magot, etc. Nous avons essayé de toutes les façons possibles et imaginables de nous débarrasser de la nécessité d'utiliser un crayon, mais au final nous avons transigé en employant des marqueurs et la Fiche de Pirate pour la majorité des informations, mais une fiche séparée pour noter les Havres Sûrs et les Informations sur les Ports glanées auprès des Otages. Ces fiches – à la fin du livret de règles – présentent l'avantage supplémentaire de fournir une liste des Ports et de leurs Numéros Localisateurs, référence utile dans tous les cas. Faites-en autant de copies qu'il vous plaira ; mais il ne vous faut qu'un seul exemplaire pour une partie, pas un par joueur. La Fiche de Pirate connut d'innombrables itérations, et manqua d'occasionner une crise de fixation de prix du jeu lorsque nous avons réalisé qu'il en faudrait dix (parce qu'il peut y avoir jusqu'à dix Pirates en jeu à un moment donné) ; mais au final, elles font tout à fait l'affaire. Nous recherchions dans les deux cas une solution qui permettrait à tous les joueurs d'évaluer leur situation et celle des autres joueurs en un clin d'œil, et c'est là-dessus que nous avons fait porter nos efforts.

Profitez bien du jeu. Nous pensons qu'il procure une expérience amusante et extrêmement divertissante, une excellente soirée de jeu (2-3 heures avec beaucoup de discussions et de rires), pour des joueurs chevronnés ou occasionnels. C'est aussi, d'après nous, une très bonne simulation, à cette échelle et à ce niveau de détail, de ce que la piraterie [... ?]

—Neil Randall, janvier 2008

GÉNÉRIQUE

Conception : Richard H. Berg

Développement : Neil Randall

Assistance spéciale : Kevin Coombs

Direction artistique et conception de la boîte : Rodger B. MacGowan

Illustration du plateau de jeu, des pions, et des cartes : Mark Mahaffey

Portraits des pirates : Leona Preston

Mise en page des règles : Neil Randall

Coordination de la production : Tony Curtis

Producteurs : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

Test : Jim Anderson, Katherine Bartlett, Jack Beckman, Peter Bennett, Kevin Bernatz, Steven Caler, Ed Carpenter, Brian Conlon, Kevin Coombs, Ken Dingley, Johnny DiPonio, Jon Gautier, Todd Goff, K. Grimsley, Tim Fiscus, Michael Gouker, Chris Janiec, Edward J. Kemp, David Klempa, Gareth Scott, Barry Setser, Brian Snell, Britt Strickland, Louise Strickland, J.R. Tracy, Lee Watts, Adam Whan, Walter Wintar, Andrew Young

Une note de remerciement : À John Schoonover des *Schoonover Studios*, Wilmington, DE, pour nous avoir fourni le célèbre tableau de Barbe Noire par Frank Schoonover, qui nous a servi pour l'illustration de la boîte du jeu. Pour plus d'informations sur ces tableaux, visitez le studio à www.schoonoverstudios.com.

Tourisme de la flibuste : Ceux d'entre vous qui se trouveraient à Charleston, S.C., peuvent visiter l'un des plus beaux musées de pirates, accueillant nombre des tableaux célèbres de pirates de Howard Pyle et Frank Schoonover, ainsi que des centaines d'objets, dans un endroit des plus insolites, le restaurant '*Queen Anne's Revenge*'.

RÉPERTOIRE PORTUAIRE (2 joueurs)

# Port	Nom du Port	Identité du Pirate															
		A1		A2		A3		A4		B1		B2		B3		B4	
		Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr
11	Boston																
12	New York																
13	Philadelphia																
14	Virginia																
15	Bath																
16	Charleston																
21	St. Augustine																
22	Campeche																
23	Honduras																
24	Portobello																
25	Cartagena																
26	Curacao																
31	Port o' Spain																
32	Martinique																
33	Guadeloupe																
34	San Juan																
35	Santo Domingo																
36	Isla de Tortuga																
41	Port Royal																
42	Santiago																
43	Havana																
44	New Providence																
45	Bermuda																
46	Cape Coast																
51	Cormantin																
52	Whydah																
53	Cape Lopez																
54	Kilwa																
55	Zanzibar																
56	Ethiopia																
61	Mocha																
62	Bombay																
63	Severndroog																
64	Goa																
65	Calicut																
66	Isle Ste. Marie																

GMT Games autorise la photocopie de cette page dans le cadre d'un usage personnel.

RÉPERTOIRE PORTUAIRE (3 joueurs)

# Port	Nom du Port	Identité du Pirate																	
		A1		A2		A3		B1		B2		B3		C1		C2		C3	
		Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr
11	Boston																		
12	New York																		
13	Philadelphia																		
14	Virginia																		
15	Bath																		
16	Charleston																		
21	St. Augustine																		
22	Campeche																		
23	Honduras																		
24	Portobello																		
25	Cartagena																		
26	Curacao																		
31	Port o' Spain																		
32	Martinique																		
33	Guadeloupe																		
34	San Juan																		
35	Santo Domingo																		
36	Isla de Tortuga																		
41	Port Royal																		
42	Santiago																		
43	Havana																		
44	New Providence																		
45	Bermuda																		
46	Cape Coast																		
51	Cormantin																		
52	Whydah																		
53	Cape Lopez																		
54	Kilwa																		
55	Zanzibar																		
56	Ethiopia																		
61	Mocha																		
62	Bombay																		
63	Severndroog																		
64	Goa																		
65	Calicut																		
66	Isle Ste. Marie																		

GMT Games autorise la photocopie de cette page dans le cadre d'un usage personnel.

RÉPERTOIRE PORTUAIRE (4 et 5 joueurs)

# Port	Nom du Port	Identité du Pirate																			
		A1		A2		B1		B2		C1		C2		D1		D2		E1		E2	
		Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr	Infos	Havre Sûr
11	Boston																				
12	New York																				
13	Philadelphia																				
14	Virginia																				
15	Bath																				
16	Charleston																				
21	St. Augustine																				
22	Campeche																				
23	Honduras																				
24	Portobello																				
25	Cartagena																				
26	Curacao																				
31	Port o' Spain																				
32	Martinique																				
33	Guadeloupe																				
34	San Juan																				
35	Santo Domingo																				
36	Isla de Tortuga																				
41	Port Royal																				
42	Santiago																				
43	Havana																				
44	New Providence																				
45	Bermuda																				
46	Cape Coast																				
51	Cormantin																				
52	Whydah																				
53	Cape Lopez																				
54	Kilwa																				
55	Zanzibar																				
56	Ethiopia																				
61	Mocha																				
62	Bombay																				
63	Severndroog																				
64	Goa																				
65	Calicut																				
66	Isle Ste. Marie																				

GMT Games autorise la photocopie de cette page dans le cadre d'un usage personnel.

BLACKBEARD

Table des matières

1 Introduction	2	9 Ports.....	12
2 Matériel.....	2	9.1 Généralités	12
2.1 Les cartes	2	9.2 Gouverneurs.....	12
2.2 Le plateau de jeu	2	9.3 Statut des Ports	13
2.3 Les aides de jeu	3	9.4 Activités À Quai	13
2.4 Les pions et marqueurs.....	3	9.5 Attaques des Pirates contre les Ports	14
2.5 Les dés	3	9.6 Dérober un Butin	15
2.6 Termes utiles	4	10 Commissaires du Roi.....	15
2.7 Nombre de joueurs	4	10.1 Entrée en jeu des CR	16
2.8 Des questions ?.....	4	10.2 Fonctionnement des CR	16
3 Préparation du jeu.....	4	10.3 CR contre Pirates en Mer	16
4 Déroulement de la partie.....	5	10.4 Attaques des CR contre les Ports Pirates.....	17
4.1 Durée de la partie	5	10.5 Débusquer les Pirates des Ports	17
4.2 Objectifs et déroulement du jeu	5	10.6 CR et Points de Victoire	17
4.3 Le Tour de Joueur	5	11 Alliances Pirates	18
4.4 Phases du Tour de Joueur.....	6	12 Astuce et chance du Pirate	18
4.5 Actions Pirates	6	13 Débauche & Ripaille.....	18
4.6 Actions Anti-Pirates	7	13.1 Causes de la D&R	18
5 Pirates	7	13.2 Effets de la D&R	18
5.1 Déploiement des Pirates.....	7	14 Mutinerie.....	18
5.2 Traits des Pirates	8	15 Duels.....	19
6 Navires	8	16 Récupération et Radoub	19
6.1 Types de navires.....	8	17 Cartes Événement	19
6.2 Navires Pirates	8	17.1 Utilisation des Cartes Événement.....	19
6.3 Navires Marchands	9	17.2 Les Événements.....	20
6.4 Navires de Guerre	9	18 Comment gagner.....	23
7 Mouvement	10	18.1 Points de Victoire	23
7.1 Mouvement dans les Zones Maritimes.....	10	18.2 Points de Notoriété	24
7.2 Mouvement dans les Cases de Transit	10	18.3 Magot	24
7.3 Entrée et sortie des Ports.....	10	18.4 Retrait des Affaires.....	24
8 Navires Marchands	10	19 Blackbeard solitaire	24
8.1 Repérer un Navire Marchand	10	20 Biographies des Pirates	26
8.2 Piller un Navire Marchand	10	21 Notes du développeur.....	30
8.3 Procédure de Pillage.....	10	Générique	31
8.4 Otages	11	Répertoire Portuaire (2 joueurs).....	32
8.5 Convertir un Navire Marchand	12	Répertoire Portuaire (3 joueurs).....	33
		Répertoire Portuaire (4 et 5 joueurs).....	34

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