



# Skull Tales



LIVRET I

- Manuel d'aventures -



CHAPITRE I  
Bienvenue, moussaillon !

Skull Tales est un jeu d'aventure semi-coopératif pour 1 à 5 joueurs qui vous transporte à l'âge d'or de la piraterie. Survivez dans un monde d'aventures fantastiques, tout en accumulant assez d'or et de prestige pour devenir Capitaine de l'équipage pirate... *Hop là ho, et une bouteille de rhum!*

Découvrez différentes îles et populations des Caraïbes en quête de fortune et de trésors, naviguez sur les mers en affrontant leurs dangers jusqu'à arriver à bon port. Dépensez votre butin sur l'île de la Tortue pour améliorer vos compétences et votre équipement avant de relever de nouveaux défis.



Au cours de cette aventure, vous ferez face à une multitude de situations différentes. Pour vous en sortir, les possibilités sont nombreuses. Si vous vous trouvez dans un cas qui n'est pas explicitement prévu par ces règles, ou que l'interprétation d'un point de règle est sujette à caution, la décision finale revient au Capitaine.

Icônes et abréviations

**Traits**

Agilité	
Charisme	
Force	
Intelligence	
Déplacement	
Perception	
Point d'action	
Point de destinée	
Point de prestige	
Point de vie	

**Combat**

Attaque à mains nues	
Combat à distance	
Combat au corps-à-corps	
Dégât	
Inconscient	
Ligne de vue	LdV
Portée	

**Traversée et Port**

Groupe d'abordage ennemi	GAE
Climat	
Groupe de marins	
Permanent	
Point de confiance	
Unité de temps	

**Divers**

Face	
Pile	
Succès	
Double succès	
Échec	
Marqueur Exploration	ME
Pièce de monnaie	
Marqueur Drapeau pirate	
Résultat de dés	2d6
Personnage joueur	PJ
Personnage non-joueur	PNJ

Toute mention de « joueur » et utilisation du masculin générique inclut naturellement toute personne prenant part à Skull Tales, toutes voiles dehors !, quel que soit son genre.

## CHAPITRE II Modes de jeu

### ◆ L'existence hasardeuse des pirates ◆

Nous le savons, la vie des pirates n'est pas rose. Impossible de se retirer des affaires sans réunir un butin digne de ce nom et, pour ce faire, il faut vivre toutes sortes d'aventures en explorant îles, villes et cavernes, et faire face à des ennemis dont vous n'auriez pas même soupçonné l'existence, au cours d'une campagne immersive. Êtes-vous prêt à entrer dans la peau d'une canaille, d'un pillard... ?

### Campagnes

Skull Tales est conçu pour être joué en mode Campagne, en suivant une histoire et en terminant des chapitres liés par un fil narratif.

Les joueurs suivent l'ordre des chapitres qui composent la campagne tout en coopérant pour remporter la victoire... et en se disputant le titre de Capitaine de l'équipage. Le Capitaine profite de nombreux avantages par rapport aux autres joueurs : meilleur salaire, privilèges durant les escales au Port, possibilité de décider de certains aspects du jeu comme le placement et les attaques des ennemis...

Avant de débiter la campagne, chaque joueur choisit un personnage. Au cours de la campagne, chacun fera en sorte d'améliorer les compétences, les armes et les objets de son personnage pour en faire le Capitaine pirate le plus riche et le plus célèbre de tous les temps.

### Chapitres

Chaque chapitre présente une série de défis à relever. En fonction de ceux que vous parviendrez ou non à surmonter, vous obtiendrez différents degrés de succès, qui vous apporteront à leur tour différentes récompenses. Remplir des objectifs permet également de déterminer si vous pouvez passer au chapitre suivant ou si vous devez recommencer le chapitre en cours.

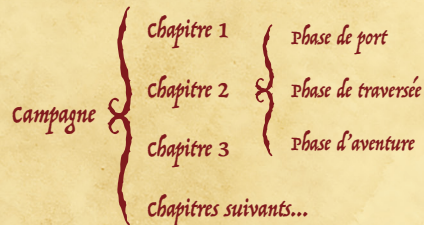
Chaque chapitre est lui-même composé de 3 phases : Port, Traversée et Aventure. Les livrets de campagne expliquent comment jouer chaque chapitre et détaillent les règles particulières qui s'appliquent et prévalent sur les règles générales en cas de contradiction. Ils indiquent la phase initiale de chaque chapitre, les étapes à suivre, et, si besoin, à laisser de côté; ainsi, le premier chapitre commence directement par la phase d'aventure, sans jouer les phases antérieures. Chaque chapitre dure 120 à 240 minutes environ.

### Phases d'un chapitre

Chacune des phases qui composent un chapitre peut être considérée comme un jeu différent intégré à Skull Tales. Chaque phase demande une préparation particulière, utilise des éléments précis, et suit une séquence de jeu organisée en tours.

- ◆ La phase de port a lieu sur l'île de la Tortue, où se trouve votre base. Vous pouvez y améliorer votre navire et votre équipage et, bien sûr, y partager le butin... *Hop là ho!*
- ◆ Au cours de la phase de traversée, vous devrez affronter combats navals, abordages, et même mutineries... Comme si les mers des Caraïbes, leurs traîtrises et les terribles créatures qui les hantent ne suffisaient pas!

- ◆ Au cours de la phase d'aventure, vous explorerez différents environnements : îles, cavernes, temples ou villes, à la recherche de trésors et de prestige.



### Pirates solitaires

Skull Tales permet de jouer la campagne en solo. La plupart des règles sont applicables en mode solo, mais, dans certains cas, un encadré comme celui qui suit viendra préciser une règle particulière pour ce mode.

#### I

Un encadré tel que celui-ci indique une règle ou un éclaircissement relatifs au mode solo. En mode solo, le joueur choisit un pirate comme Capitaine et pioche 3 alliés au hasard (cf. Alliés, p. 7).

En tant que Capitaine, vous pouvez recruter de nouveaux alliés au cours de la phase de port, en payant leur coût en ☺ et ☹ indiqués sur leur fiche Allié. Leur salaire et leur coût de prestige doivent être payés à chaque fois que vous arrivez au port.

Même si le nombre maximal d'alliés pouvant accompagner le Capitaine au cours de la phase d'aventure est de 3, vous pouvez en recruter davantage qui vous aideront au cours de la traversée. Cependant, le nombre cumulé de pirates et d'alliés ne peut jamais être supérieur à 5.

Le Capitaine peut payer les alliés avec le butin de l'équipage (cf. Livret II, p. 3). Un Capitaine qui fait naufrage ou est capturé (s'il perd un combat naval au cours de la phase de traversée ou si son équipage se mutine) pioche 3 alliés au hasard (placez les marqueurs Personnage disponibles dans un récipient et piochez-en 3).



CHAPITRE III  
Matériel



3 livrets de règles



1 livret de campagne



40 pièces de monnaie  
(10 d'or : valeur 10,  
10 d'argent : valeur 5 et  
20 de bronze : valeur 1)



10 dés à 6 faces  
de 2 couleurs  
différentes



20 gemmes  
de couleur  
(valeur : 20)

Découvrez les fiches  
Registre et du contenu  
complémentaire pour  
Skull Tales, toutes  
voiles dehors !



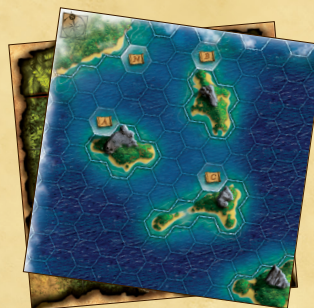
1 plateau Aventure /  
Navire pirate



1 plateau Port /  
Abordage



1 plateau Magie /  
Journal de bord



4 grandes tuiles  
Ville / Traversée



16 petites tuiles



1 guide d'aventure /  
de traversée



1 guide de port



12 fiches Personnage / Allié



9 fiches Ennemi

52 figurines



12 personnages : Justicier, Homme-Vaudou, Vigie, Assassin, Loup de mer, Affranchi, Fille du capitaine, Cuisinier, Artilleur, Chirurgien, Sorcière et Mousse



40 ennemis : 2 Momies, 8 Tuniques rouges, 2 Officiers, 6 Cannibales, 6 Squelettes, 6 Damnés, 4 Chapedombres, 4 Percebottes, 2 Sombrepincés

166 petites cartes



69 cartes Équipement



41 cartes Recherche



5 cartes Objet légendaire

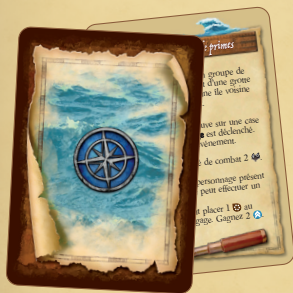


34 cartes Événement



17 cartes Magie

220 grandes cartes



64 cartes Événement de traversée



25 cartes Événement de la taverne



25 cartes Événement du marché



25 cartes Événement de la chapelle



30 cartes Événement des quais



20 cartes Événement du boudoir



19 cartes Rumeur



12 cartes Mission

228 marqueurs



36 marqueurs Exploration (ME)



1 marqueur Drapeau pirate



31 marqueurs Marchandises



10 marqueurs Ennemi vaincu



8 marqueurs Arme de jet



5 compteurs et 1 compteur



10 marqueurs Sans issue / Dissimulation



1 marqueur Zombi



10 marqueurs Ennemi marin



6 marqueurs Poison



1 marqueur Difficulté / Boussole



40 marqueurs Dégât



5 marqueurs Objectif



12 marqueurs Personnage



14 marqueurs Point de destinée



8 marqueurs Étourdissement



12 marqueurs Impact



6 marqueurs Groupe de marins



11 marqueurs Porte



5 marqueurs Canon



1 marqueur Saleté

## CHAPITRE IV Protagonistes

Chaque joueur de Skull Tales joue le rôle d'un pirate. Chaque pirate dispose d'un marqueur, d'une figurine et d'une fiche Personnage qui récapitule ses traits et ses compétences.

Dans certains chapitres apparaissent des personnages non-joueurs (PNJ). Ce sont des personnages secondaires que l'on rencontre parfois au cours de ses aventures.

Ouvrez l'œil, moussaillon! Soyez attentif aux définitions suivantes :

- ◆ **Pirates** : le personnage de chaque joueur.
- ◆ **Personnage (P)** : les pirates et les alliés.
- ◆ **Ennemis** : les adversaires des personnages.

- ◆ **Alliés** : ces personnages aident les pirates et sont sous le contrôle du joueur. Ils suivent, en général, les mêmes règles que les pirates, mais ont une variété moindre d'actions disponibles, et leurs traits et compétences peuvent être différents (cf. Alliés, p. 7).

**LIMITE DE PERSONNAGES** : il ne peut jamais y avoir plus de 5 personnages en jeu (pirates et alliés). Ainsi, s'il y a 5 joueurs, il ne peut pas y avoir d'alliés.

### Pirates



Chaque pirate dispose d'une fiche Personnage qui indique son type, ses traits et ses compétences :

- 1 **Type** : indique le rôle du pirate. Chaque joueur choisit le nom de son personnage pour la campagne.
  - 2 **Points d'action** ⚡ : indique les points dont disposent les pirates pour effectuer leurs actions. La liste des actions possibles est en page 16. Lorsqu'un pirate est blessé, il perd 1 ⚡ jusqu'à ce que ses points de vie soient entièrement restaurés. Cet effet n'est pas cumulatif : il n'est pas possible de perdre plus d'un seul ⚡ de cette manière.
  - 3 **Points de vie** ❤️ : indique le nombre maximal de dégâts que peut subir un pirate avant d'être **inconscient** (cf. p. 30). À chaque fois qu'un pirate subit un ou plusieurs 6, il place sur sa fiche Personnage le nombre correspondant de marqueurs Dégât. Lorsqu'un pirate est soigné, il retire les marqueurs Dégât de sa fiche Personnage.
  - 4 **Points de destinée** 6 : indique le nombre de points dont disposent les pirates. Ils ont différents usages, mais ne peuvent être utilisés que pour **un seul d'entre eux** par tour. Les dépenser ne coûte aucun ⚡ et ils peuvent servir à :
    - a) Soigner un 6 pendant votre tour.
    - b) Effectuer une action supplémentaire coûtant jusqu'à 3 ⚡ (uniquement durant la phase d'aventure).
    - c) Ajouter 1 au résultat de chaque dé d'un de vos jets.
    - d) Activer certaines compétences.
- 5 **Combat au corps-à-corps** 🗡️ : indique le nombre de dés à lancer quand le pirate effectue un combat armé au corps-à-corps.
  - 6 **Combat à distance** 🏹 : indique le nombre de dés à lancer quand le pirate effectue un combat avec des armes à feu ou de jet.
  - 7 **Force** 🏋️ : indique le nombre de dés à lancer pour une attaque à mains nues 🖐️ ou pour d'autres actions liées à la force, comme Bousculer, Lancer une hache, etc.
  - 8 **Agilité** 🏃 : indique le nombre de dés à lancer quand le pirate effectue des actions comme Se désengager ou Sauter, ou d'autres actions liées à l'agilité.
  - 9 **Intelligence** 🧠 : indique le nombre de dés à lancer quand le pirate veut réussir des épreuves liées à l'intelligence ou la volonté, comme Réanimer un personnage inconscient.
  - 10 **Perception** 👁️ : permet de réussir des épreuves et d'effectuer des actions liées à la perception, comme Rechercher à l'intérieur d'une pièce ou sur une tuile.
  - 11 **Classe de Personnage** : indique l'entraînement qu'a suivi le personnage. Elle influe sur le type de nouvelles compétences que le pirate peut apprendre plus facilement (cf. Livret II, p. 10).
  - 12 **Compétences** : en principe, les Personnes débute la partie avec deux types de compétences : l'une liée à la phase d'aventure, l'autre à la phase de traversée. Vous pouvez consulter la liste des compétences au Livret II, p. 10.
  - 13 **Équipement de départ** : indique les armes et l'équipement avec lesquels le pirate débute chaque phase d'aventure.
  - 14 **Salaire** : indique la quantité de 🪙 récupérée par le pirate pour son butin personnel lorsqu'il perçoit son salaire au cours de la phase de port (cf. Livret II, p. 3).
  - 15 **Charisme** ⭐ : permet de tenter de prendre la place de Capitaine et de réussir les épreuves liées à la capacité à convaincre ses camarades et les PNJ à rejoindre sa cause.

## Alliés

Un pirate peut recruter un allié durant la phase de port s'il paie son salaire (16) et son coût en (17). Il n'est pas possible de recruter plus d'un allié par chapitre (à l'exception du mode solo). L'allié reste fidèle au pirate d'un chapitre à l'autre, tant que son salaire et son coût en prestige sont payés durant la phase de port.

Il ne peut jamais y avoir plus de 5 personnages en jeu (pirates et alliés). Ainsi, s'il y a 5 joueurs, il ne peut pas y avoir d'alliés.

Les alliés ont une fiche spécifique, qui indique leurs traits et compétences. Les traits listés sur cette fiche sont similaires à ceux d'une fiche Personnage, sauf :

- ◆ **Déplacement (18)** : indique le nombre de points de déplacement que peut utiliser l'allié pour se déplacer, Sauter / Escalader, Ouvrir une porte ou Explorer (cf. Actions des alliés, p. 26).
- ◆ **Points d'action, points de destinée** : ces indications ne figurent pas sur les fiches Allié.

Vous trouverez davantage d'informations sur les alliés à la page 25.



## Ennemis

Les ennemis ont également des fiches qui listent leurs traits et compétences, mais aussi des indications relatives à leur comportement. Ces fiches Ennemi ne servent que lors de la phase d'aventure.

- 1 **Classe** : le nom de la classe à laquelle appartient l'ennemi.
- 2 **Déplacement** : le nombre de cases que peut parcourir l'ennemi.
- 3 **Agilité, Intelligence et Force** : tout comme les pirates, les ennemis ont des traits, qui serviront au cours d'éventuels affrontements.
- 4 **Points de vie** : le nombre total de dégâts que peut subir l'ennemi avant d'être vaincu. Lorsqu'un ennemi a subi autant de 6 que la valeur indiquée sur sa fiche, retirez sa figurine du jeu et placez un marqueur Ennemi vaincu aléatoire sur sa case.
- 5 **Prestige** : le prestige que gagne le pirate qui parvient à porter le coup fatal à l'ennemi.
- 6 **Combat au corps-à-corps et à distance** : les valeurs appliquées lorsque l'ennemi participe à un combat. Lorsqu'un ennemi peut effectuer deux types d'actions, les règles déterminent laquelle est effectuée en fonction de la situation. Le chiffre dans l'hexagone indique le nombre de dés à lancer. Le chiffre sous l'icône indique le nombre de 6 infligés par attaque réussie. En ce qui concerne l'icône, le chiffre situé en dessous, à gauche, indique les 6 infligés et celui de droite, la portée de l'attaque.
- 7 **Compétence** : les compétences que chaque ennemi utilise au cours de ses actions. La compétence surmontée d'un (+) s'ajoute à la première lors des parties à 4-5 personnages.



- 8 **Lignes de conduite** : les comportements possibles de ce type d'ennemi s'il n'est pas adjacent à un personnage (cf. Comportement des ennemis, p. 28).

- 9 **Type** : le type de chaque ennemi parmi les suivants : Humain, Surnaturel, Abomination marine.

Un ennemi peut afficher deux valeurs différentes pour un même trait. Les chiffres blancs, à gauche, sont valables pour les parties à 3 personnages ou moins, et les chiffres jaunes, à droite, pour les parties à 4 ou 5 personnages (c'est-à-dire pirates et alliés). Ces valeurs restent les mêmes durant tout le chapitre, même si le nombre de personnages change.

## CHAPITRE V Jets de dés

Au cours de la partie, vous devrez souvent résoudre des situations liées aux compétences, des combats et des événements. Pour ce faire, il faudra lancer les dés. Il est conseillé de garder à l'esprit, concernant les jets, les particularités suivantes :

- ◆ **Critiques lors des jets de ☒, ☑ ou ☐** : au cours de la phase d'aventure, un 6, sans appliquer de modificateur, est appelé « critique ». Ce résultat ne peut être affecté par des pénalités au jet. Un résultat critique lors d'une attaque ne peut être bloqué que par un autre résultat critique obtenu par le défenseur. L'attaquant cause un 6 supplémentaire par critique obtenu et non annulé par le défenseur. Ce dégât peut s'ajouter aux 6 supplémentaires d'une arme, si, par exemple, on lui a appliqué une fiole de poison. Certaines armes des pirates ont pour règle spéciale « critique facultatif » ou « critique supplémentaire ». Lorsqu'un pirate obtient un critique avec une arme à « critique facultatif », il peut choisir, au lieu d'infliger un 6 supplémentaire, d'appliquer l'effet critique facultatif. S'il s'agit d'un « critique supplémentaire », il peut infliger un 6 supplémentaire lorsqu'il obtient un critique ET appliquer l'effet décrit par la carte.
- ◆ **Limite de bonus** : un personnage qui obtient plusieurs bonus au résultat des dés d'un même jet, que ces bonus soient l'effet de cartes ou de compétences, ne peut utiliser que le bonus le plus favorable, sans les cumuler. Cependant, d'autres bonus, comme les 6 supplémentaires infligés par une arme peuvent être ajoutés les uns aux autres (par exemple en utilisant une fiole de poison et la compétence Vigueur).

L'Assassin a appris la compétence **Escrime** (le personnage ajoute 1 à ses jets de ☒ avec les objets de type Épée ou Dague). Elle utilise les Lames jumelles (+1 à l'attaque ☒). Lorsqu'elle attaque un ennemi, elle ne peut utiliser qu'un seul bonus +1.

- ◆ **Cumul des pénalités** : la vie de pirate est périlleuse. Il n'existe pas de limite d'effets négatifs pour un personnage. S'il subit plusieurs pénalités sur les résultats d'un même jet, elles s'ajoutent toutes les unes aux autres.

Le Loup de mer, équipé d'une hache dans sa main faible, lance une deuxième attaque avec cette main, ce qui le contraint à retrancher 2 à son jet (-1 pour la deuxième attaque, -1 pour attaque avec sa main faible).

- ◆ **Limite de dés** : le nombre maximal de dés par jet est de 5, quelle que soit la phase.

- ◆ **Points de destinée** : on rappelle que, au cours de n'importe quelle phase, il est possible de dépenser un 4 lors d'un jet de ☑, ☒, ☐, ☑, ☐, ☑ ou ☐ pour ajouter 1 au résultat de chaque dé (cf. Points de destinée, p. 6).

### Jets de charisme

Le charisme est un trait spécial des personnages, et ses jets sont différents des jets effectués pour les autres traits. Chaque jet de 4 est résolu en lançant un dé et en ajoutant le résultat à la valeur de 4 du personnage.

Cette règle s'applique aussi bien aux jets de difficulté qu'aux jets de confrontation 4. Dans le cas des jets de confrontation, le joueur qui obtient la valeur la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, relancez les dés.

### Jets de comportement

Il arrive que les ennemis doivent effectuer des jets de comportement pour déterminer comment ils agiront. Si un ennemi n'est PAS adjacent à un personnage, lancez un dé et consultez le tableau de comportement sur sa fiche Ennemi pour y lire le texte associé au résultat des dés.

### Jets de difficulté

Pour les jets de ce type, une valeur à dépasser est indiquée, ainsi qu'un trait associé à un nombre de dés. Vous obtenez un succès (✓) pour chaque résultat de dé supérieur à la valeur indiquée.

En principe, les jets de difficulté ne demandent qu'un seul succès (✓) pour être réussis. Cependant, dans certaines situations, il est précisé que 2 succès au moins (✓) sont nécessaires pour réussir. Si le jet n'a pour résultat aucun (✓), il s'agit d'un échec (✗).

L'Homme-Vaudou doit réussir un jet « 4 (2) ». Cela signifie qu'il doit lancer autant de dés que la valeur d'agilité du personnage, c'est-à-dire 3 dés, et qu'il faut obtenir au moins deux résultats à 5 ou 6 (supérieurs à la valeur indiquée) pour réussir le jet avec succès. Il lance les dés et obtient 5, 5 et 2. Avec deux succès, le jet de difficulté est réussi. Avec un seul ou aucun succès, le jet aurait échoué.





## Jets de confrontation

Ce type de jet permet à un personnage d'effectuer certaines actions contre un autre personnage ou un ennemi. Dans ce cas, un trait ou une compétence du personnage est indiqué : il doit obtenir un résultat supérieur à celui de son adversaire pour le même trait ou la même compétence. Le joueur lance autant de dés que le lui permet son trait, et obtient un succès par résultat supérieur à la valeur du trait ou de la compétence de son adversaire. De la même manière, l'adversaire a pour but d'obtenir une valeur supérieure à celle du trait du personnage, en lançant autant de dés que le lui permet sa propre valeur de trait. On compare les succès obtenus par chacun des adversaires. Si l'attaquant a obtenu plus de succès que son adversaire, il réussit son action. En cas d'égalité ou de défaite, l'action échoue.



Le Loup de mer essaie de bousculer le Chirurgien contre sa volonté. Pour ce faire, il doit effectuer un jet de confrontation contre . Le Loup de mer a 3 en , et le Chirurgien 2. Le Loup de mer lance 3 dés et doit, avec chaque dé, obtenir une valeur supérieure aux 2 en du Chirurgien. De son côté, le Chirurgien lance 2 dés et doit obtenir une valeur supérieure aux 3 en du Loup de mer pour obtenir un succès. Les résultats des dés sont les suivants :

<b>Loup de mer</b> ( de 3)	<b>Chirurgien</b> ( de 2)
2, 3 et 5	2 et 4

Avec ces résultats, le Loup de mer obtient deux succès (3 et 5). Le Chirurgien n'en a obtenu qu'un seul (4). Le Loup de mer réussit donc à bousculer le Chirurgien.



## CHAPITRE VI

# Commencer une partie

### ◆ Levez l'ancre ! ◆

*Eh bien, moussaillons, il est temps de lever l'ancre et de prendre la mer.*

Si vous vous apprêtez à entamer une campagne, commencez par choisir un pirate et prenez sa fiche Personnage. Si plusieurs joueurs veulent choisir le même pirate, on les départage en tirant au sort.

Une fois que chaque joueur a choisi son pirate, pour commencer une campagne, lisez le premier chapitre de celle-ci. Il vous informe de votre mission, et vous indique par quelle phase vous devez commencer (Port, Traversée ou Aventure). Suivez les indications particulières de mise en place indiquées pour le chapitre, ainsi que les règles générales de mise en place décrites aux sections correspondantes pour chaque phase.

Si vous souhaitez poursuivre une campagne déjà entamée, chaque joueur récupère la fiche Registre et la fiche Personnage du pirate avec lequel il a débuté la campagne, ainsi que son équipement.

Si vous embarquez pour votre premier voyage, poursuivez la lecture du Livret I pour vous préparer au chapitre « Le Secret du capitaine Jones ». Une fois que vous aurez parcouru les explications de cette section, passez aux instructions du chapitre et prenez une rasade de rhum ! Vous en aurez besoin.

- ◆ Toute fiche Ennemi, carte ou compétence entrant en contradiction avec les règles générales prévaut sur lesdites règles générales.
- ◆ Toute règle d'un chapitre entrant en contradiction avec les règles générales ou les règles d'une fiche Ennemi, d'une carte ou d'une compétence prévaut sur lesdites règles.
- ◆ Si une compétence de personnage entre en contradiction avec une compétence spéciale d'un ennemi, la compétence du personnage prévaut.

## Honneur des voleurs

Skull Tales permet aux joueurs de négocier et de passer des accords de toutes natures entre eux tant qu'ils ne sont pas explicitement interdits par les règles ou qu'il n'existe pas de règle particulière limitant l'usage des éléments concernés par l'accord entre les joueurs (comme l'utilisation de certaines cartes Équipement exclusivement par certains personnages).

Les accords peuvent par exemple concerner une alliance entre deux personnages pour le partage d'une récompense au détriment d'un troisième, la vente d'un objet à un autre personnage pour un prix négocié, ou encore la promesse d'un butin spécial à un personnage qui vous donne son accord pour récupérer un objectif lors de la phase d'aventure ou vous aide à terminer une carte Rumeur.

Il est strictement interdit d'utiliser les et/ou les d'un personnage comme monnaie d'échange. Ces éléments sont des éléments incessibles propres à chaque pirate.

Il est conseillé d'effectuer les échanges de monnaie ou de cartes Équipement entre deux phases d'un chapitre (dans ces moments, les personnages sont habituellement regroupés sur le navire pirate).

*Il va sans dire qu'il est ici question de la parole de gens dont l'honneur est sujet à caution. Il n'y a donc aucune garantie qu'un accord soit entièrement honoré. Méfiez-vous de ces crapules : tendez-leur la main, ils vous prendront votre bras !*

Dans toute situation nécessitant d'effectuer un arrondi, arrondissez toujours à la valeur supérieure.

## Contradictions

Il peut arriver que les règles de ce livret soient contredites par des règles spécifiques des éléments du jeu. Dans ce cas, lisez les points suivants pour résoudre les conflits entre règles :

## CHAPITRE VII

# Phase d'aventure

Par la barbe de Neptune! L'heure est venue, canailles, de montrer ce que vous valez. Si vous voulez devenir un authentique loup de mer, il faudra mettre à l'œuvre tous vos talents pour explorer les lieux où vous conduira votre vieux navire. Mais, mille sabords, la mission ne sera pas facile! Vos camarades vous aideront à en venir à bout et à expédier ad patres tous les ennemis qui croiseront votre route.

### Éléments de l'aventure

#### Plateau Aventure

Ce plateau numéroté indique la progression de l'aventure. Plus le marqueur Drapeau pirate avance, moins les joueurs ont de chances d'arriver vainqueurs au bout de l'aventure (cf. Marqueur Drapeau pirate, p. 34).

Vous disposez également d'un indicateur de difficulté pour les jets sur le tableau Apparition des ennemis de chaque chapitre.



#### Plateau Magie

Ce plateau sert de compteur de tours pour les cartes Magie, qui ont un temps de repos, lorsqu'elles ont été jouées par les pirates possédant des compétences magiques (cf. p. 12 et 15 sur la magie).



#### Tuiles

Les tuiles forment le plateau sur lequel se dérouleront les actions et mouvements des personnages et des ennemis au cours de la phase d'aventure. On distingue les tuiles Île, Caverne, Temple, Ville et spéciales. Dans un coin de la tuile se trouve une lettre qui indique son type (Île : I, Caverne : C, etc.) et un nombre qui permet de l'identifier rapidement et de l'associer à son marqueur Exploration.

#### Marqueurs

Cette section détaille un grand nombre de marqueurs cartonnés, qui ont différentes utilités au cours du jeu. Si vous ne les mémorisez pas tous dans les détails, pas d'inquiétude : les règles rappelleront à quel moment chacun d'entre eux doit être utilisé... Après un verre de rhum, de toute manière, impossible de se souvenir de tout... Hop là ho!



#### Marqueur Drapeau pirate


On l'utilise comme compteur sur le plateau Aventure (cf. Marqueur Drapeau pirate, p. 34).

#### Marqueurs Exploration (ME)



Il existe un marqueur Exploration pour chaque tuile Île, Caverne, Temple, Ville et spéciale. Chacun d'entre eux est lié à une tuile différente. Au cours de l'aventure, ils seront placés face cachée sur la table. Dès qu'un joueur, en avançant sur les tuiles, doit ouvrir un nouveau chemin, il pioche un de ces marqueurs au hasard et le révèle pour savoir quelle tuile il doit mettre en jeu.



#### Marqueurs Point de destinée

Les  se placent sur la fiche Personnage et permettent d'accomplir des prouesses et de terrasser certains adversaires (cf. p. 6). Ils sont personnels et incessibles.




#### Compteurs de prestige




Ils permettent de compter les  accumulés par les pirates au cours de chaque phase. Les  ne peuvent être transmis d'un pirate à un autre.



#### Compteur de points d'action (PA)

Il permet de compter les  utilisés par un pirate.

#### Marqueurs Dégât

On les place sur la fiche Personnage ou près des figurines Ennemi à chaque dégât subi () (cf. p. 22 sur les dégâts subis).



#### Marqueurs Ennemi vaincu



On place ces marqueurs face cachée à côté de la zone de jeu. Quand un ennemi est vaincu, placez-en un au hasard sur la case où l'ennemi a été vaincu, sans le révéler (cf. p. 29).

### Marqueurs Sans issue/Dissimulation

On les place près de la sortie d'une tuile lorsqu'il est impossible d'ajouter une autre tuile à cet endroit, où lorsqu'un événement de jeu indique de le faire. Le marqueur Dissimulation permet de signaler les ennemis avec cet état.



### Marqueur Zombi

Il représente le Zombi que peut invoquer le personnage de l'Homme-Vaudou en utilisant un sortilège. Pour plus d'informations sur le Zombi, reportez-vous à la page 26.



### Marqueur Boussole/Montre

Il permet d'indiquer le niveau de difficulté lors de la phase d'aventure (face Boussole). L'autre face, la montre, sert durant la phase de traversée.



### Marqueurs Poison et Étourdissement

Lorsqu'un personnage est **empoisonné** ou **étourdi**, placez le marqueur correspondant sur sa fiche Personnage.

### Marqueurs Personnage

Ils ont plusieurs usages. Ils permettent par exemple d'indiquer qu'un personnage a effectué l'action **Insulter** (en le plaçant près de sa fiche Personnage), ou s'il a été capturé par un ennemi (en le plaçant sous cet ennemi). On les utilise également lorsque le personnage utilise la compétence **Furtivité** (en remplaçant sa figurine par le marqueur tant qu'il est **dissimulé**).



### Marqueurs Objectif

Ces marqueurs sont récupérés par les personnages à mesure qu'ils atteignent les objectifs indiqués par chaque chapitre du Livret de campagne. À l'issue de la phase d'aventure, échangez les objectifs atteints contre la valeur en et/ou en indiquée sur le tableau des objectifs du chapitre.



On distingue trois types d'objectifs :

- ◆ **Mérite** : il s'agit d'actions exceptionnelles des personnages, qui permettent de faire avancer l'aventure. Si un personnage se retrouve , il défasse tous ses marqueurs Objectif Mérite. L'objectif est considéré comme atteint en ce qui concerne la poursuite de l'aventure, mais personne ne reçoit de .
- ◆ **Objets** : comme leur nom l'indique, il peut d'agir d'artéfacts exotiques, d'armes, d'ustensiles et même de trésors. Sauf mention contraire explicite, ce type d'objectif occupe une place dans l'inventaire du personnage. Si un personnage est déjà équipé de trois cartes Équipement qui ne sont ni son équipement de départ, ni des objets légendaires, il doit en défasser autant que nécessaire pour pouvoir ramasser l'objectif.
- ◆ **PNJ** : il s'agit de personnages non-joueurs qui, selon les indications données par le scénario, peuvent accompagner les personnages ou même leur donner de précieuses informations.

Vous trouverez davantage d'informations sur les marqueurs Objectif dans le livret de campagne.

### Marqueurs Porte

Ces marqueurs indiquent si une porte est ouverte ou fermée. Seuls les personnages peuvent **ouvrir une porte**.



### Marqueurs Arme de jet

Si vous avez lancé une arme de jet, placez ce marqueur sur la case de la tuile où votre arme a atterri. On utilise aussi ces marqueurs quand un personnage laisse tomber un objet.

### Pièces et gemmes

Elles permettent de déterminer le butin accumulé par un personnage au cours de l'aventure. Les sont entre autres reçues en récompense après avoir atteint un objectif ou en fouillant un Ennemi vaincu. La couleur de chaque pièce indique sa valeur. Cuivre = 1, argent = 5, or = 10 et gemme = 20.



### Cartes

Cette section présente une description détaillée des cartes utilisées au cours de la phase d'aventure. Il est conseillé de garder à l'esprit, concernant les cartes, les particularités suivantes :

- ◆ **Engager une carte** : le texte de certaines cartes indique qu'il faut les engager. Cela signifie que, pour activer l'effet de ces cartes, il n'est pas nécessaire de dépenser de , mais qu'il faut en revanche, pour les utiliser, les retourner face cachée, ce qui interdit de les utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau retournées face visible au cours du tour d'événements (cf. p. 15).
- ◆ **Limite d'objets** : un personnage dispose de suffisamment d'espace pour transporter, outre son équipement de départ, 3 objets : cartes Équipement, objets légendaires et/ou marqueurs Objectif représentant un objet. Les cartes Équipement Rhum et Décocion occupent la moitié d'un espace, c'est-à-dire que 2 de ces cartes n'occupent qu'un seul des 3 espaces disponibles pour les objets de chaque personnage.

Les cartes Recherche ne comptent pas dans la limite d'objets transportables.





### Cartes Équipement

Ces cartes représentent la panoplie que peuvent utiliser les pirates et ses effets possibles. Les pirates entament chaque phase d'aventure avec leur propre équipement de départ, qu'ils pourront compléter au fil de la partie.

Ces cartes, si elles ne font pas partie de l'équipement de départ d'un personnage, comptent dans sa limite de 3 objets transportables.

Nom de l'équipement **1**.

Prix de l'équipement **2** : prix à payer pour acquérir l'équipement s'il ne fait pas partie de votre équipement de départ. Certaines cartes ont une icône de personnage au lieu de leur coût en ⚡. Ces cartes exclusives ne peuvent être utilisées que par le pirate en question.

Usage : une ou plusieurs icônes indiquent comment l'équipement peut être utilisé :

- ◇ Équipé **3** : les cartes comportant cette icône ne comptent pas dans la limite de cartes que votre personnage peut emporter au cours de la phase d'aventure. On considère qu'elles sont équipées à tout moment.
- ◇ Mains **4** : indiquent le nombre de mains nécessaires pour pouvoir utiliser l'objet.
- ◇ Arme à feu **5** : cf. Armes à feu, p. 20.

Valeurs de combat **6** : toutes les armes ont une ou deux valeurs de combat.

- ☒ **7** : indique qu'il s'agit d'une arme de corps-à-corps. Pour pouvoir l'utiliser, un pirate doit être adjacent à l'ennemi ciblé (cf. Combats, p. 18).
- ☑ **8** : indique qu'il s'agit d'une arme de combat à distance. Pour l'utiliser, l'ennemi doit être dans la ligne de vue et à portée du pirate (cf. p. 20 et 21).

Dégâts **9** : indique les **6** infligés à l'ennemi pour chaque succès lors de l'attaque avec cette arme.

Portée **10** : indique la distance, en cases, à laquelle on peut attaquer avec cette arme. Pour certaines armes, cette distance est égale à la valeur de **4** du pirate (cf. Armes de jet, p. 20).



### Cartes Magie

Certains pirates ont des pouvoirs magiques : ils peuvent lancer des sortilèges représentés par ces cartes. Pour pouvoir appliquer tous les effets décrits par ces cartes, un pirate doit payer un coût en ⚡ avant de les utiliser. Ce type de carte affiche les informations suivantes :

- 1** Nom.
- 2** Coût en ⚡.
- 3** Niveau de compétence requis pour utiliser la carte : l'utilisation d'une carte Magie de niveau II exige l'apprentissage d'une compétence spécifique (cf. Magie Vaudou II, Livret II, p. 17).
- 4** Description de l'effet.
- 5** Temps de récupération : faire appel à la magie est exténuant. Le pirate doit donc récupérer avant de pouvoir utiliser à nouveau le même sortilège. Lorsqu'un sortilège est lancé, placez sa carte sur le plateau Magie à l'endroit indiqué. À chaque tour d'événements, la carte est déplacée vers la droite jusqu'à arriver au chiffre zéro. Elle est alors disponible pour le tour d'événements suivant.

### Précisions relatives à certaines cartes Magie :

- ◆ Clairvoyance : ne coûte pas de ⚡ et peut être utilisée y compris hors de votre tour.
- ◆ Poupée vaudou : pas de temps de récupération, mais inutilisable tant que le Zombi n'a pas été vaincu (cf. Zombi, p. 26).
- ◆ Totem : activé par la Sorcière, il reste sur sa fiche Personnage jusqu'à être remplacé par un autre totem. Le totem ainsi désactivé est alors placé sur le plateau Magie.




### Cartes Événement

Au cours de la phase d'aventure, les personnages sont en territoire hostile, exposés à toutes sortes de dangers. Ces cartes représentent différentes situations liées à un type de tuile (indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte et dans le texte de celle-ci).



Idole de bonne fortune

Si vous détenez cette carte à la fin de la phase d'aventure, gagnez 10 .





B11B



### Cartes Recherche

Parmi les cartes Recherche se trouvent des cartes Objet légendaire. Celles-ci doivent être retirées du paquet pour être utilisées selon les indications du livret de campagne (voir plus bas).


À chaque fois qu'un personnage réussit une action **Rechercher**, il pioche une carte du paquet Recherche. Il peut la garder secrète, à moins que son effet doive être résolu immédiatement. Attention : ces cartes ne comptent PAS dans la limite des 3 objets transportables par un personnage.

Conservez les cartes qui apportent des  ou des  jusqu'à la fin de la phase d'aventure. Si vous réussissez l'aventure, ajoutez à votre fiche Registre les  et  obtenus grâce à ces cartes et mélangez-les à la pile.

Mis à part les cartes légendaires, les autres cartes Recherche (Rhum, Décocion, Corde, etc.) inutilisées à la fin de la phase d'aventure ne sont pas consignées sur la fiche Registre et sont mélangées au paquet Recherche pour pouvoir servir lors de la prochaine aventure. En revanche, une carte Recherche utilisée au cours de l'aventure est retirée du jeu jusqu'à la fin de l'aventure.



Amulette de Yemayá


Obtenez 1  supplémentaire à chaque tour.

L1B



### Cartes Objet légendaire

Il s'agit de puissants artefacts que les personnages peuvent trouver au cours de leurs aventures. Ces cartes comptent dans la limite des 3 objets transportables par un personnage.



Même si le dos de ces cartes est identique à celui des cartes Recherche, elles sont facilement identifiables grâce au cartouche différent sur lequel apparaît leur nom .





Si un effet entraîne la perte d'une carte Objet légendaire, elle est défaussée et réintégrée au paquet Recherche au moment de mélanger à nouveau celui-ci. Cela permet aux personnages de la retrouver en effectuant une action **Rechercher**.

## Préparation de la phase d'aventure

Pour commencer la phase d'aventure, vérifiez dans le livret de campagne les préparatifs nécessaires au chapitre que vous vous apprêtez à jouer. De manière générale, à moins que le contraire ne soit explicitement précisé dans la description du chapitre, la mise en place s'effectue comme suit.

- 1 **Marqueurs Exploration (ME)** : la description de l'aventure indique le type et le nombre de tuiles à mettre de côté et lesquelles utiliser au cours de la partie. Prenez les marqueurs Exploration correspondants, et placez-les en une pile face cachée comme décrit dans le chapitre.
- 2 **Temps et difficulté** : placez le marqueur Drapeau pirate sur la case indiquée dans le chapitre et le marqueur Boussole sur la difficulté 1.
- 3 **Tuiles de départ** : placez les tuiles de départ comme indiqué par le livret de campagne. En principe, on ne place pas d'ennemis sur les tuiles de départ, sauf indication contraire du livret de campagne.
- 4 **Paquets Recherche et Événement** : laissez les cartes Objets légendaires dans la boîte. Ensuite, mélangez d'un côté le paquet Recherche, et de l'autre le paquet Événement, avec toutes leurs cartes, puis placez-les face cachée sur la table afin que tous les joueurs puissent y accéder.
- 5 **Marqueurs** : placez d'un côté de la table les marqueurs listés à la section «*Éléments de l'aventure*» à la page 10.
- 6 **Ennemis** : prenez les fiches Ennemi indiquées dans le chapitre et placez-les de sorte que tous les joueurs puissent les consulter.
- 7 **Pirates** : s'il s'agit du premier chapitre de la campagne, chaque joueur se munit de sa fiche Personnage et d'une fiche Registre, de son équipement de départ, d'un compteur de prestige, et de ses . En principe, et à moins d'une indication contraire dans le chapitre, les joueurs commencent sans ,  ni .


Si vous poursuivez une campagne déjà entamée, chaque joueur suit les instructions précédentes, puis se réfère à sa fiche Registre pour récupérer les  et les  précédemment accumulés.

On commence néanmoins sans les  ni les  accumulés au cours des phases et/ou chapitres précédents. Les  et  consignés sur la fiche Registre sont en sécurité et ne peuvent être perdus au cours de l'aventure.

- 8 **Équiper les pirates** : un pirate peut avoir un objet dans chaque main. Si un pirate s'équipe d'un objet dont la carte est marquée d'une icône qui représente deux mains, cet objet occupe ses deux mains. Aucun autre objet ne peut être équipé. Pour indiquer quel équipement occupe quelle main, placez les cartes de chaque côté de la fiche Personnage (à gauche ou à droite) de façon à voir facilement dans quelle main se trouve chaque objet. Chaque pirate utilise comme main forte la même que celle du joueur qui le contrôle. Si le joueur est droitier, la main forte du pirate est la main droite. S'il est gaucher, c'est la gauche. Les joueurs ambidextres peuvent choisir la main qui sera la main forte de leur personnage, mais, par la barbe de Neptune, hors de question d'avoir deux mains fortes ou de changer d'avis au cours de l'aventure ! Annoncez aux autres joueurs quelles sont votre main forte et votre main faible. N'oubliez pas qu'**attaquer ou vous défendre** avec une arme tenue dans votre main faible impose une pénalité de 1 à vos jets.

Le reste de l'équipement est placé sur la partie supérieure de la fiche Personnage, pour un maximum de 3 objets permis, hors objets de départ.

Les armes à feu sont toujours chargées en début de partie.

Si, pour une raison quelconque, un personnage est déjà équipé du nombre maximal d'objets possible et qu'il acquiert un objet supplémentaire, il choisit des objets en trop à défausser. Dans ce cas, jeter les objets ne nécessite pas de dépenser de .

- 9 **Alliés** : prenez les fiches Allié des alliés en jeu et placez-les dans la zone de jeu.

- 10 **Mise en place** : s'il y a un Capitaine, il a l'initiative et décide de l'ordre et du placement des personnages sur les cases de la tuile de départ. S'il n'y a pas de Capitaine, les joueurs effectuent un jet de

confrontation Charisme. Le vainqueur a temporairement l'initiative (cf. Initiative, p. 15).

**Narration** : le Capitaine ou, à défaut, le pirate le mieux qualifié pour cette tâche, lit à voix haute les objectifs et les règles spéciales de l'aventure, dont tous les pirates doivent avoir connaissance avant de commencer.

*Vous voilà fin prêts à partir à l'aventure. Buvez un verre de thum et préparez-vous pour ce qui vous attend. Yo ho ho!*



Rappelez-vous qu'en cas de désaccord entre joueurs ou face à une situation non prévue par les règles, c'est au Capitaine de trancher.

La plupart du temps, les tuiles d'importance majeure signalées à chaque chapitre du livret de campagne sont marquées d'une série de **X** de couleur ou de lettres qui signalent des portes, des édifices ou des cases. La signification précise de chacune de ces marques s'éclaire au moment de lire l'épisode narratif correspondant. Les épisodes narratifs sont lus à mesure que les personnages avancent dans le chapitre.

## Déroulement de la phase d'aventure

La phase d'aventure comporte différents tours qui s'effectuent à la suite les uns des autres, jusqu'à remplir une condition qui met fin à la phase d'aventure (cf. Fin de l'aventure, p. 34) :

1. **Tour des personnages** : chaque personnage effectue ses actions.
2. **Tour des ennemis** : les ennemis jouent durant ce tour.
3. **Tour d'événements** : réalisation d'une série d'actions communes, et résolution, si nécessaire, d'une carte Événement.

*Pas d'inquiétude, moussaillon. Voici des explications détaillées sur chacune de ces phases, palsambleu!*

### Tour des personnages

Durant ce tour, les joueurs ont la possibilité, chacun leur tour, d'effectuer des actions et d'avancer vers l'objectif.

Pour le détail des actions des personnages, reportez-vous à la page 16.

- ◆ **Initiative** : au début de la phase d'aventure, le Capitaine obtient l'initiative, c'est-à-dire le pouvoir de décider de l'ordre du tour des joueurs. Cependant, quand la valeur de **A** d'un pirate dépasse celle du joueur qui a l'initiative, ce pirate obtient l'initiative et décide désormais de l'ordre du tour des joueurs. S'il n'y a pas de Capitaine, l'initiative revient au joueur qui remporte un jet de confrontation **S**. En cas d'égalité, les joueurs à égalité relancent les dés (cf. Jets de dés, p. 8).

Au moment de décider qui a l'initiative, seuls sont pris en compte les **A** obtenus lors de la phase d'aventure en cours. Le joueur qui obtient l'initiative ne devient PAS Capitaine. Pour savoir comment devenir Capitaine, consultez les règles sur les **mutineries**, Livret III, p. 8, phase de traversée.

### Tour des ennemis

Une fois que chaque joueur a effectué ses actions, le tour des ennemis débute. Durant ce tour, les ennemis vont se déplacer et attaquer.

Les ennemis jouent dans l'ordre indiqué par la section Ennemi du livret de campagne. Tous les ennemis d'un même type doivent avoir joué avant de passer au type suivant. Lorsque plusieurs ennemis d'un même type sont en jeu, le Capitaine (ou, s'il n'y a pas de Capitaine, le joueur qui a l'initiative) décide de l'ordre dans lequel ils jouent.

Pour le détail des actions des ennemis, reportez-vous à la page 28.

### Tour d'événements

Au cours du tour d'événements, les actions suivantes doivent être effectuées :

1. Si tous les personnages sont **KO**, la phase d'aventure s'achève immédiatement (cf. Fin de l'aventure, p. 34).
2. Résolez toute action exigée par le plateau Aventures susceptible de déplacer le marqueur Drapeau pirate (cf. Marqueur Drapeau pirate, p. 34).
3. Retirez les marqueurs Ennemi vaincu et Arme de jet des tuiles sur lesquelles ne se trouve aucun personnage ou s'ils sont hors de la LdV des personnages d'autres tuiles.

Cependant, si un marqueur Objectif ou un marqueur Ennemi vaincu est mentionné par un épisode narratif, il n'est pas retiré de la tuile, à moins que les conditions nécessaires ne soient réunies.

Si un allié **KO** se trouve sur une tuile sur laquelle ne se trouve aucun personnage et s'il est hors de la LdV des personnages d'autres tuiles, sa figurine est retirée du jeu (cf. Alliés, p. 25).

Pour cette étape, un personnage **KO** ne compte pas comme étant présent sur sa tuile.

4. Réanimez les ennemis qui ont été **étourdis** au tour précédent et les personnages **étourdis** qui n'ont pas pu se rétablir.
5. Effectuez les jets en lien avec l'état des personnages, par exemple **empoisonné**.
6. Retournez face visible toutes les **cartes engagées** pour indiquer qu'elles sont à nouveau utilisables (cf. Engager une carte, p. 11).
7. Récupérez vos cartes Magie en position 0 et avancez d'une position les autres cartes présentes sur le plateau Magie.
8. Si aucun personnage n'a d'ennemi sur sa tuile ni de LdV sur un ennemi sur une tuile adjacente, piochez au hasard une carte Événement. Si les instructions de la carte ne sont pas applicables à la situation dans laquelle se trouvent les personnages, défaussez-la et passez au tour des personnages.



Certaines cartes Événement indiquent de placer un nouvel ennemi qui effectue une attaque. Cette attaque est résolue immédiatement selon les règles habituelles, sans attendre le tour des ennemis et, une fois le tour d'événements terminé, un nouveau tour des personnages débute.

L'Assassin et la Vigie terminent leur tour sans ennemi sur leurs tuiles respectives et sans aucun ennemi sur une tuile adjacente dans leur LdV. Au début du nouveau tour d'événements, la carte Événement Embuscade II est révélée. Elle indique : «*Tous les pirates sont pris en embuscade par des Ennemis perdus. Placez un ennemi sur une case adjacente à chaque pirate. Chaque pirate subit immédiatement une attaque.*». Placez un Ennemi perdu adjacent à chaque pirate, effectuez un jet d'attaque pour chaque ennemi et résolvez selon les résultats. Ensuite, commencez un nouveau tour des personnages.



### Actions des personnages

- ◆ **Points d'action** : au début du tour d'un pirate, celui-ci dispose d'autant de points d'action ⚡ qu'il est indiqué sur sa fiche Personnage (moins 1 ⚡ s'il est blessé ou si un autre effet réduit ses PA). Les pirates peuvent dépenser leurs ⚡ pour se déplacer sur le plateau de jeu, combattre, rechercher... Chacune de ces actions coûte un nombre précis de ⚡. Chaque pirate peut effectuer autant d'actions qu'il le désire jusqu'à avoir dépensé tous ses ⚡. Une fois toutes ses actions effectuées, le pirate suivant entame son tour. Un pirate ne peut pas effectuer d'action hors de son tour, même s'il lui reste des ⚡.

Le joueur a le droit, pour tenir le compte des ⚡ dépensés, d'utiliser le compteur de points d'action.

N'oubliez pas que durant votre tour, vous pouvez dépenser un ⚡ pour effectuer une action coûtant jusqu'à 3 ⚡.

### Se déplacer

Chaque ⚡ dépensé permet de **déplacer** votre figurine de la case sur laquelle elle se trouve vers une case adjacente, horizontalement, verticalement ou en diagonale, en respectant les règles de déplacement suivantes :

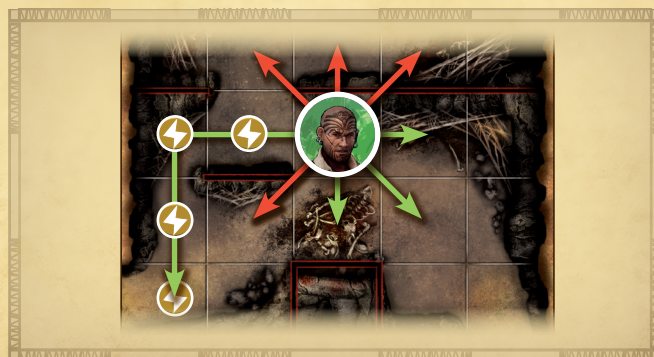
- ◆ **Case d'arrivée** : un personnage doit terminer son ⚡ dans une case vide (cf. Types de terrain, plus bas).
- ◆ **Adjacente** : une case est considérée comme adjacente à une autre si elle partage avec elle un côté ou un coin. Cependant, deux cases ne sont pas considérées comme adjacentes si elles ne partagent qu'un côté si celui-ci est un mur, le bord sans issue d'une tuile, une porte fermée, une case Obstacle ou la limite entre deux hauteurs différentes (cf. Types de terrain, plus bas).
- ◆ **Cases occupées** : il est impossible de se déplacer en passant par une case occupée par un ennemi (à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale). Il est en revanche possible de traverser une case occupée par un personnage. Cependant, ce personnage doit alors vous donner la permission de passer. S'il refuse, vous pouvez essayer de le Bousculer (cf. Bousculer, p. 23).
- ◆ **Coins** : il est IMPOSSIBLE de se déplacer en diagonale s'il y a un obstacle, un mur, un bord de tuile ou une figurine sur l'une des cases dont l'angle est adjacent aux deux cases de déplacement (cases de départ et de destination du personnage). Dans ce cas, même si le déplacement est impossible, les cases sont tout de même considérées comme adjacentes pour les autres effets applicables (p. ex. le combat).

Cependant, si la figurine «en coin» est un personnage, vous pouvez lui demander la permission de passer, comme vous le feriez pour traverser la case qu'il occupe.

- ◆ **Points de destinée** : si un pirate utilise 1 ⚡ pour effectuer une action coûtant jusqu'à 3 ⚡, il ne peut se déplacer que d'une case, dans la mesure où chaque ⚡ dépensé pour un **déplacement** représente une action distincte.
- ◆ **Engagement** : lorsqu'un personnage qui n'est pas **dissimulé** (cf. p. 31) se déplace sur une case vide adjacente à un ennemi, il se retrouve **engagé** avec cet ennemi et s'immobilise immédiatement. Pour pouvoir se déplacer à nouveau librement, il doit effectuer une action **Se désengager** (cf. p. 24) ou éliminer l'ennemi.

N'oubliez pas que cela vous permet de traverser la case d'un personnage **engagé** avec un ennemi sans que votre personnage ne se retrouve lui-même **engagé**. Vous ne serez engagé que lorsque vous passerez sur une case vide adjacente à un ennemi.

Les ennemis étourdis, renversés ou dissimulés n'engagent pas le combat avec les personnages qui passent dans la zone qui leur est adjacente.








## Types de terrain

Les paragraphes qui suivent décrivent les différents types de terrain qui peuvent se trouver sur une tuile :


### Cases Gouffre

Les cases Gouffre sont délimitées par une ligne pointillée. L'intérieur de l'espace ainsi délimité est marqué d'une icône  qui représente la difficulté à traverser ce type de case (cf. Sauter/Escalader, p. 24).

Les cases Gouffre comptent comme une seule case pour le calcul de la portée et du  des ennemis.

Il est impossible de terminer un  sur une case Gouffre, mais un personnage peut en bousculer un autre sur une case de ce type (cf. Bousculer, p. 23).



### Cases Eau

Ce sont les cases bordées de bleu. Pour quitter une case Eau, vous devez dépenser 2  et non 1.


### Cases Sortie


Ces cases se trouvent toujours sur les bords d'une tuile et indiquent les emplacements d'où l'on peut effectuer l'action **Explorer** (cf. p. 23) et où apparaissent, dans la majorité des cas, les ennemis du tableau Apparition des ennemis (cf. Livret de campagne, p. 3).

### Cases Obstacle

Ce sont les cases bordées de rouge et noir. Le  à travers ces cases est interdit, ce qui signifie qu'il est également impossible d'y terminer un . De plus, ses coins empêchent le mouvement en diagonale et bloquent la LdV comme ils bloquent les déplacements.

### Cases vides


Ce sont toutes les cases qui ne sont PAS occupées par une figurine, y compris les cases Eau et Sortie. En principe, les figurines terminent leurs  sur ces cases.

Une case vide peut également être occupée par des marqueurs de tout type (Ennemi vaincu, Objectif, Arme de jet, etc.) Il est donc possible de terminer un  sur ces marqueurs.

### Murs

Ce sont des lignes rouge et noir, identiques à celles qui délimitent les cases Obstacle. Les murs sont des obstacles qui bloquent la LdV, leurs angles entravent le déplacement et peuvent empêcher des cases d'être adjacentes.

### Toits et hauteur

Les lignes pointillées sans indication d' séparent des zones de hauteurs différentes. Pour traverser une de ces lignes, il faut effectuer une action **Grimper/Descendre** (cf. Sauter/Escalader, p. 24).

Deux cases de hauteurs différentes ne sont pas adjacentes et interrompent la LdV du bas vers le haut (cf. p. 20).

Quand ces lignes sont présentes sur une tuile Ville, elles représentent des toits. Les zones de toits comptent comme une seule case et peuvent accueillir jusqu'à 4 personnages et/ou ennemis (cf. Toits, p. 33).



## Courir

Un pirate qui souhaite effectuer l'action **Courir** doit la déclarer au début de son tour. Il s'agit impérativement de la première action du tour. Le pirate peut, durant ce tour, dupliquer tous ses ⚡, mais ne peut les dépenser que pour les actions **Ouvrir une porte**, **Se déplacer**, **Explorer**, **Bousculer** et **Sauter/Escalader**.

Lorsqu'un pirate se déplace en courant, appliquez toutes les règles relatives à l'action **Se déplacer**, à une exception près : il n'est pas obligé de s'interrompre s'il passe sur une case adjacente à un ennemi. Cependant, s'il décide de ne pas s'arrêter, il subit un nombre de ⚡ égal à la valeur de ⚡ indiquée sur la fiche Ennemi. Ces ⚡ sont infligés une seule fois au passage près de l'ennemi, peu importe le nombre de cases adjacentes au même ennemi traversées par le personnage.

Par exemple, si un pirate décide de continuer à courir sur 3 cases adjacentes à une Tunique rouge, il subit seulement 1 ⚡.

Si le personnage décide d'effectuer une autre action que celles mentionnées plus haut, il doit dépenser 1 ⚡. Ensuite, il peut effectuer une seule action supplémentaire pour un coût allant jusqu'à 3 ⚡, puis son tour s'achève.

L'Assassine décide de **courir** jusqu'au marqueur Objectif. Elle est ralentie par chaque case Eau traversée (2 ⚡) et, comme elle court, elle n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle passe près de la Tunique rouge. La Tunique rouge lui inflige 1 ⚡ et elle poursuit sa course. Enfin, elle doit contourner un coin (marqué en rouge) pour se placer sur le marqueur Objectif et atteint un total de 10 ⚡.



## Ouvrir une porte (1 ⚡)

Lorsque le joueur souhaite effectuer cette action, la figurine de son personnage doit se trouver dans la case qui fait face à la porte (une porte ne peut être ouverte depuis une case en diagonale). S'il s'agit de la porte du bâtiment d'une ville, retirez le marqueur Porte. S'il s'agit d'une porte entre deux tuiles, retournez le marqueur Porte sur sa face Porte ouverte. En principe, cette action entraîne l'apparition d'ennemis dans la pièce ou dans la tuile suivante (cf. p. 27).

## Attaquer (2 ⚡)

La position de l'ennemi par rapport à la figurine du personnage et les armes équipées du personnage déterminent le type de combat qui les opposera (cf. Combats, ci-dessous). D'autre part, un pirate devra, en fonction du mode et de la fréquence selon lesquels il effectue ses attaques, appliquer des modificateurs spécifiques (cf. Modes d'attaque, p. 21).

## Combats

On distingue trois types de combat : combat au corps-à-corps ⚔, combat à distance ⚡ et attaque à mains nues ⚒.

### Combat au corps-à-corps ⚔






C'est un affrontement entre un personnage et au moins un ennemi qui se trouve sur une case adjacente à la figurine du personnage. Le personnage doit être équipé, dans l'une de ses mains, d'une carte Arme avec une valeur d'attaque de ⚔.









Le ⚔ est résolu par un jet de confrontation. L'attaquant lance autant de dés qu'indiqué par sa valeur de ⚔. Chaque résultat de dé supérieur à la valeur d'⚡ de l'adversaire est un succès. Le défenseur fait la même chose, en essayant d'obtenir des résultats de ⚔ supérieurs à la valeur d'⚡ de l'attaquant. On compare enfin les succès de chacun des jets. Chaque succès du défenseur annule un succès de l'attaquant. Chaque critique de l'attaquant (un 6 obtenu au dé sans application de modificateur) ne peut être annulé que par un critique du défenseur.

Chaque succès non annulé de l'attaquant inflige au défenseur les dégâts indiqués sur la carte Arme utilisée pour l'attaque. Chaque critique non bloqué de l'attaquant ajoute 1 ⚡ aux dégâts, éventuellement cumulable avec l'effet de critique supplémentaire ou facultatif de l'arme utilisée.

Si le défenseur obtient un nombre de succès supérieur ou égal à celui de l'attaquant, rien ne se passe : il a réussi à parer l'attaque.







- ♦ **Défense à mains nues** : un pirate peut utiliser sa valeur de  pour se défendre uniquement s'il est équipé d'une arme de  ou d'une arme de  à une main, il se défend avec un dé au lieu de sa valeur de . Les ennemis et alliés sont toujours prêts à se défendre en .

Le Chirurgien attaque avec son épée une Tunique rouge ( : 2). Il lance 3 dés de  et obtient 3, 5 et 6. La valeur d' de la Tunique rouge étant de 2, il a donc obtenu deux succès normaux (3 et 5) et un critique (6). La Tunique rouge se défend et lance ses 2 dés de . Elle obtient 3 et 4. La valeur d' du Chirurgien est de 3 : la Tunique rouge a obtenu un résultat supérieur, le 4, et obtient donc un succès. On compare le nombre de succès du Chirurgien et de la Tunique rouge : la Tunique rouge n'a réussi à bloquer qu'un seul succès du Chirurgien (le 3 ou le 5). Le Chirurgien remporte donc ce combat. Le nombre de dégâts infligés par chacun des succès non bloqués est indiqué par la carte Arme utilisée (l'épée, c'est-à-dire 2  par succès) +1  supplémentaire causé par le résultat critique. En tout, la Tunique rouge subit 5  (2+2+1) et est vaincue. Remplacez sa figurine par un marqueur Ennemi vaincu.







### Combat à distance

Il a lieu quand un personnage équipé, dans l'une de ses mains, d'une arme indiquant une valeur de  vise un ennemi non adjacent à sa figurine ou une autre cible (par exemple, avec sa grenade, l'Artilleur peut viser une case). Les attaques à distance contre un ennemi adjacent ne sont possibles que si le personnage maîtrise une compétence spéciale qui le permet ou si une carte l'y autorise explicitement. Pour pouvoir effectuer l'attaque, le joueur doit vérifier sa ligne de vue et sa portée (voir plus bas).

L'attaquant lance autant de dés qu'indiqué par sa valeur de . Chaque résultat de dé supérieur à la valeur d' de l'ennemi est un succès. Chaque succès inflige le nombre de dégâts indiqué par la carte Arme utilisée. Les critiques (6) infligent 1  supplémentaire.



Le Loup de mer effectue une attaque à distance au pistolet contre une Tunique rouge ( : 2). Il lance 3 dés de  et obtient 2, 3 et 5. Le 3 et le 5 sont supérieurs à la valeur d' de la Tunique rouge. Chacun des succès inflige alors les dégâts indiqués (2  par succès au pistolet). La Tunique rouge est vaincue et sa figurine remplacée par un marqueur Ennemi vaincu.



Pour effectuer un ☠, les personnages doivent disposer d'armes dont la portée est supérieure à celle du corps-à-corps. Ces armes sont reconnaissables à l'icône 🎯 présente sur leur carte. On peut distinguer plusieurs types d'armes à distance :



- ◆ **Armes à feu** : les cartes des armes à feu comportent l'icône ci-contre. La plupart de ces armes se déchargent lorsqu'on les utilise. Pour montrer qu'une arme est déchargée, inclinez-la de 90° (à l'horizontale). Cela indique que l'arme est inutilisable tant que l'action **Recharger une arme à feu** n'a pas été effectuée (cf. p. 25).



- ◆ **Armes de jet** : lorsque vous lancez une arme de jet sur un ennemi, utilisez la valeur de 🎯 de votre personnage pour déterminer la portée de l'attaque et appliquez les règles du combat à distance. Placez ensuite un marqueur Arme de jet sur la case où se trouve l'ennemi visé. La carte est déposée à côté du plateau jusqu'à ce qu'un personnage effectue l'action **Ramasser** sur le marqueur.

- ◆ **Autres** : toutes les autres armes à distance, comme la sarbacane de l'Homme-Vaudou, peuvent être réutilisées immédiatement après avoir effectué une attaque avec elles. Contrairement aux armes à feu, elles n'ont pas besoin d'être rechargées.

### Ligne de vue (LdV)

Avant qu'un personnage ou un ennemi effectue une attaque de ☠, vous devez vérifier qu'il possède une ligne de vue sur sa cible. Pour ce faire, tracez une ligne droite imaginaire partant de **n'importe quel coin** de la case de la figurine attaquante pour arriver au centre de la case de sa cible. Si cette ligne ne rencontre ni ne traverse aucun obstacle, l'attaquant a une LdV.

- ◆ **Obstacles** : sont considérés comme des obstacles bloquant la LdV : les cases Obstacle, les murs, les portes fermées et, dans certains cas, les toits ou la différence de hauteur entre figurines.

Concernant les personnages, les cases occupées par un ennemi sont considérées comme un obstacle et bloquent la LdV. Il est donc impossible de tracer une LdV passant par une case occupée par un ennemi pour attaquer un autre ennemi plus éloigné.

Cependant, les cases occupées par d'autres personnages entravent, mais ne bloquent pas la LdV. Il est donc possible d'effectuer une attaque de ☠ quand la LdV passe par un ou plusieurs autres personnages, mais en **retirant un dé** du jet pour chaque personnage entravant la LdV. Si, dans ce cas, vous n'obtenez que des 1, le personnage le plus proche de vous sur la LdV subit les dégâts infligés à la place de l'ennemi visé.



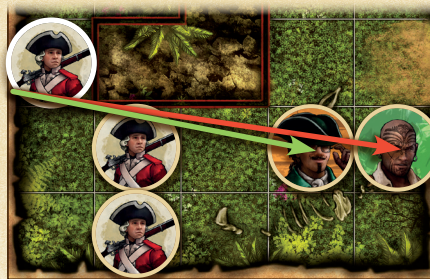
Le Loup de mer a une ligne de vue sur la Tunique rouge dans l'angle, distante de 3 cases, sans pénalité, et sur l'autre Tunique rouge, mais avec un dé de moins, puisque la LdV passe alors par la case sur laquelle se trouve son compagnon, le Chirurgien. Il n'a pas de LdV sur l'Officier : une case Obstacle interrompt sa LdV. L'un des deux Squelettes se trouve dans la LdV du Loup de mer, mais, comme la LdV est bloquée par les ennemis, le deuxième Squelette est à couvert. Enfin, le Loup de mer n'a pas de LdV sur le Cannibale; en effet, celui-ci est **dissimulé** grâce à sa compétence.



Pour les ennemis, on applique la logique opposée : les personnages bloquent leur LdV, mais un ennemi n'entrave ni ne bloque la LdV d'un autre ennemi (cf. Combat des ennemis, p. 29).



La Tunique rouge a une LdV sur le Chirurgien, situé à 3 cases, puisque les ennemis ne bloquent pas leurs LdV respectives. En revanche, elle n'a pas de LdV sur le Loup de mer, puisqu'elle est bloquée par le Chirurgien.



- ♦ **Hauteur** : les personnages et ennemis situés sur des cases séparées par une ligne pointillée se trouvent à des hauteurs différentes (cf. Types de terrain, p. 17). Dans le cas des tuiles Ville, cette situation peut se rencontrer avec les toits.

Un personnage ou un ennemi qui se trouve plus bas (dans les villes, les cases représentant des rues) n'a pas de LdV sur les personnages et ennemis situés plus haut (dans les villes, sur les toits). Un personnage ou un ennemi a une LdV sur les autres personnages ou ennemis situés à la même hauteur que lui (par exemple, sur un autre toit) ou plus bas.

Attention : une figurine ne bloque pas la LdV si elle est sous l'effet de l'un des états suivants : **Renversé**, **Inconscient** ou **Dissimulé** (cf. États, p. 30). N'oubliez pas qu'un personnage peut tracer une LdV depuis n'importe quel coin de sa case, y compris si ce coin est partagé avec un obstacle.

### Portée

La portée est la distance à laquelle une arme est utilisable. Elle se calcule en comptant le nombre de cases entre la case de départ et la case cible, en ligne droite, en ignorant tout obstacle. Les cases Gouffre et les cases Toit (cf. p. 17) comptent comme une seule case pour calculer une portée.

La tuile sur laquelle se trouve l'Homme-Vaudou nous permet de voir les règles de ligne de vue pour les attaques de ☉. Les points rouges indiquent les coins où se trouvent des obstacles qui bloquent la ligne de vue. Les cases indiquées en vert sont celles sur lesquelles l'Homme-Vaudou pourrait effectuer une attaque à distance. Si l'on imagine que l'Homme-Vaudou veut effectuer une attaque avec une arme qui a 3 de portée, la case grisée est dans sa LdV, mais hors de portée.



### Attaque à mains nues

Le combat à mains nues est un affrontement entre un pirate et au moins un ennemi qui se trouve sur une case adjacente au personnage, tant que le personnage n'est pas équipé d'une arme affichant une valeur d'attaque de ☉.

Tout comme le ☉, ces attaques se résolvent par un jet de confrontation. On utilise alors la valeur de ☉ du pirate (et non sa valeur de ☉) contre la valeur de ☉ de son adversaire. La difficulté à dépasser par le pirate et l'ennemi est toujours égale à l'☉ de son adversaire. Si cette ☉ est réussie, elle n'inflige pas de dégâts, mais la cible est **étourdie** (cf. Étourdi, p. 30).

Un critique lors d'une ☉ inflige également 1 ☉ supplémentaire.

### Modes d'attaque

Un pirate peut effectuer des attaques uniques, consécutives ou alternées. Les alliés ne sont pas concernés par ces règles.

De manière générale, utiliser une arme avec sa main faible oblige à retrancher 1 du résultat de tous les dés du jet, qu'il s'agisse d'un jet d'attaque ou de défense. Cette pénalité ne s'applique toutefois pas aux armes dont la carte est marquée d'une icône Équipé (cf. p. 12).

### Attaques uniques

Si, après avoir effectué une action **Attaquer** (☉, ☉ ou ☉), un pirate effectue une action différente avant d'effectuer une autre action **Attaquer**, il s'agit d'attaques uniques.

### Attaques consécutives

Si un pirate effectue, deux fois de suite ou davantage, l'action **Attaquer**, sur le même ennemi ou sur plusieurs ennemis différents, avec la même main ou une arme équipée (cf. p. 12), il s'agit d'attaques consécutives. Pour chaque attaque qui suit la première, il doit dépenser 2 ☉ supplémentaires, mais retranche 1 au résultat de tous les dés du jet (cette pénalité n'est pas cumulative). Si le pirate effectue une action différente entre les deux attaques, il ne s'agit pas d'attaques consécutives.

Si le pirate effectue une attaque consécutive avec sa main faible, il retranche 2 du résultat de son jet, car il s'agit de pénalités différentes, qui se cumulent donc (cf. p. 22).

Les ☉ ne sont pas concernées par les pénalités d'attaques consécutives, sauf si le pirate a perdu une main après une blessure permanente (cf. p. 32).

## Attaques alternées

Si un pirate effectue, deux fois de suite ou davantage, l'action **Attaquer** sur le même ennemi ou sur plusieurs ennemis différents, avec une arme dans chaque main et en alternant entre sa main forte et sa main faible, il s'agit d'attaques alternées. Chaque action d'attaque nécessite de dépenser 2 ⚡, mais sans appliquer la pénalité propre aux attaques consécutives. En revanche, la pénalité de 1 pour attaquer avec sa main faible s'applique bien, à moins d'un effet contraire, par exemple grâce à la compétence **Ambidextrie**.

- ♦ **Attaques à deux mains** : on considère qu'un pirate qui effectue une attaque avec une arme à deux mains effectue des attaques alternées et ne subit aucune pénalité, y compris la pénalité d'utilisation de sa main faible.



Le Loup de mer dépense 2 ⚡ et effectue une action d'attaque à la hache contre une Tunique rouge adjacente. Wolf, le joueur qui contrôle le personnage, est droitier, son pirate l'est donc lui aussi. Il a donc placé la hache sur le côté droit de sa fiche Personnage, ce qui indique qu'il l'utilise avec sa main forte. Il lance donc 3 dés de ☉. Ensuite, comme il a placé son pistolet du côté gauche de sa fiche Personnage, il dépense à nouveau 2 ⚡ et effectue une action d'attaque alternée, cette fois-ci en ☉. Sa valeur de ☉ est de 3, mais comme son pistolet est équipé dans sa main faible, il doit retrancher 1 du résultat de chaque dé de son jet. Enfin, Wolf décide d'utiliser ses 2 ⚡ restants pour effectuer une attaque alternée avec sa hache (sans pénalité au jet, puisque la hache est équipée dans sa main forte).



## Subir des dégâts

Quand un personnage ou un ennemi subit des dégâts, placez sur sa fiche Personnage (ou près de la figurine Ennemi) le nombre de marqueurs ☹ correspondant. Quand le nombre de marqueurs est égal à la valeur de ☹ indiquée sur la fiche Personnage ou Ennemi, le personnage ou l'ennemi est **vaincu**. Les personnages sont alors ☹ (cf. Inconscient, p. 30), et les ennemis sont retirés du plateau de jeu et remplacés par un marqueur Ennemi vaincu (voir Ennemi vaincu, p. 29).

Si un pirate a au moins un ☹ sur sa fiche et n'est pas ☹, il retire 1 à ses ⚡ (cf. Blessé, p. 30).



Certaines cartes ou compétences permettent, après une attaque réussie, d'infliger autant de dégâts que le résultat d'un dé. Dans ce cas, le nombre de dégâts normalement obtenu en fonction du nombre de succès est remplacé par le résultat du dé. C'est, par exemple, le fonctionnement de l'allié **Affranchi** avec sa compétence **Affût**.



## Rechercher (2 ⚡)

Une fois par tour, un personnage peut effectuer un jet de ☉ de difficulté 4 pour lancer une recherche sur la tuile ou dans la pièce où se trouve sa figurine de personnage.

Pour que cette action soit possible, aucun ennemi ne doit se trouver sur cette tuile ou dans cette pièce.

- ♦ ✓ Si le jet est réussi, le joueur pioche une carte du paquet Recherche. Si la carte a un effet positif, il peut la garder secrète et l'utiliser quand il le souhaite ou quand la carte le permet. Si la carte a un effet négatif, il doit révéler la carte et appliquer immédiatement son effet.
- ♦ ✗ Si le personnage ne réussit pas son jet, il avance le marqueur Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure. De plus, si le jet raté comporte au moins un 1, le personnage gagne 1 ☹, tant qu'il n'en possède pas déjà le nombre maximal autorisé. Ce ☹ ne peut être utilisé pour changer le résultat du jet de l'action **Rechercher** qui l'a généré.

S'il est nécessaire, pour lire un épisode narratif du chapitre, de réussir une action **Rechercher**, cette action réussie permet seulement de lire l'épisode narratif, sans piocher de carte.



Même si chaque personnage ne peut effectuer cette action qu'une fois par tour, plusieurs personnages peuvent l'effectuer sur une même tuile ou dans une même pièce durant le même tour.



## Changer d'équipement (1 ⚡)

Cette action permet de changer les armes et objets équipés dans les mains du pirate. Vous pouvez équiper n'importe quel objet présent dans votre inventaire, en remplaçant n'importe quel autre objet dans les mains du pirate. Une seule action suffit à effectuer autant de changements que souhaité dans l'équipement du pirate.

L'action **Changer d'équipement** permet d'échanger des cartes Équipement et Recherche et des marqueurs Objectif Objet, et même des ☹, avec un seul personnage adjacent. Le coût en ⚡ est acquitté uniquement par le joueur dont c'est le tour. Les deux personnages peuvent réorganiser leur équipement comme ils le souhaitent sans avoir à dépenser de ⚡ supplémentaire. Le nombre d'éléments qu'il est possible d'échanger ou de rééquiper grâce à cette action est illimité.

Si, pour une raison quelconque, un personnage a atteint le nombre maximal d'objets possible (normalement, 3) et qu'il acquiert un objet supplémentaire, il choisit des objets en trop à défausser. Dans ce cas, lâcher les objets ne nécessite pas de dépenser de ⚡.



Si un personnage reçoit une carte d'équipement de départ d'un autre pirate, il la perd à la fin de l'aventure.



## Ramasser/Utiliser/Lâcher (1 ⚡)

Les personnages peuvent ramasser ou lâcher des objets sur la case sur laquelle se trouve leur figurine ou sur une case adjacente. En dépensant 1 ⚡, un personnage peut :

- ◆ **Ramasser** sur une case, y compris si elle est occupée par une figurine, un seul objet signalé par un marqueur Arme de jet, un marqueur Objectif qui représente un objet ou tout autre élément indiqué par les règles. Lorsqu'un pirate ramasse une arme ou un objet, il peut utiliser la même action sans dépenser de ⚡ supplémentaire pour l'équiper.
- ◆ **Utiliser** une carte Objet (Équipement, Recherche, etc.) dont le texte commence par **Utilisation** (Décocion, Carte poussièreuse, Rhum...) en dépensant 1 ⚡ par objet (à moins que la carte n'indique le contraire). Lorsque l'effet de la carte commence par **Engagez**, il n'est pas nécessaire de dépenser 1 ⚡ pour utiliser cet effet (cf. Engager une carte, p. 11).
- ◆ **Lâcher** un objet sur sa case ou une case adjacente et signaler sa position avec un marqueur Arme de jet.

Si, pour une raison quelconque, un personnage a atteint le nombre maximal d'objets possible (normalement, 3) et qu'il acquiert un objet supplémentaire, il choisit des objets en trop à défausser. Dans ce cas, lâcher ces objets ne nécessite pas de dépenser de ⚡.

N'oubliez pas : durant le tour d'événements, s'il n'y a aucun personnage sur une tuile où se trouvent des marqueurs Arme de jet et qu'aucun personnage n'a de LdV, depuis une autre tuile, sur ces marqueurs, ils sont retirés du jeu, de même que les objets qu'ils signalent.

## Bousculer (1 ⚡)

Cette action vous permet d'empoigner et de déplacer un autre personnage dont la figurine est adjacente à la vôtre. Les personnages ne peuvent pas bousculer un ennemi, à moins qu'une compétence ou un objet le leur permette spécifiquement. On effectue généralement cette action dans les circonstances suivantes :

Si vous souhaitez traverser la case d'un personnage et que celui-ci refuse de vous donner la permission, ou si vous souhaitez retirer la figurine d'un personnage d'une case contre la volonté du joueur qui la contrôle, vous devez effectuer un jet de confrontation ⚡.

Si un personnage souhaite **bousculer** un autre pirate ou un allié avec son accord, celui qui effectue l'action **bousculer** effectue un jet de ⚡ dont la difficulté est équivalente à la ⚡ du personnage cible (un personnage **inconscient** peut être bousculé de la même façon sans avoir à demander sa permission).

Dans les deux cas, les résultats possibles sont :

- ◆ Un succès ✓ : le personnage qui effectue l'action choisit une case vide qui lui est adjacente et y déplace le personnage bousculé (sans restriction relative aux coins). Le personnage qui effectue l'action peut ainsi désengager un autre personnage qui était engagé avec un ennemi, ou le jeter dans un gouffre.

**Gouffres** : si un personnage est bousculé sur une case Gouffre, il est immédiatement ⚡, comme s'il était tombé en échouant à une action **Sauter** par-dessus ce gouffre. S'il s'agit d'un ennemi, il est vaincu sans laisser de marqueur Ennemi vaincu. Cependant, tout marqueur Objectif représentant un objet reste sur la case où il se trouvait avant d'être bousculé.

**Altitude** : si un personnage ou un ennemi est **bousculé** depuis un emplacement en hauteur (par exemple, du haut d'un toit vers la rue), le personnage ou ennemi poussé est **renversé** et subit un ⚡.

- ◆ Un échec ✗ : rien ne se passe, et il est impossible de retenter la même action contre le même personnage ou le même ennemi jusqu'au prochain tour.



Le Chirurgien bouscule le Loup de mer et le déplace sur n'importe laquelle des cases adjacentes au Chirurgien, indiquées en rouge.

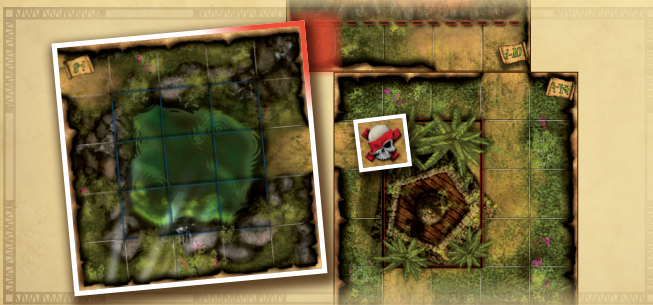
## Explorer (1 ⚡)

Cette action spéciale est possible lorsqu'un personnage se trouve sur une case Sortie de sa tuile (cf. Types de terrain, p. 17) et décide de révéler une nouvelle tuile pour s'y déplacer.

Quand un personnage effectue cette action, il avance le marqueur Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure et pioche un marqueur Exploration au hasard parmi ceux indiqués pour le chapitre en cours. Il place comme il le souhaite la tuile associée au marqueur, en plaçant cependant l'une de ses cases Sortie face à la case Sortie de la tuile sur laquelle il se trouve. Ensuite, il place son personnage sur l'une des cases adjacentes de la tuile révélée, en respectant les coins créés par les bords de tuile (cf. p. 14).

- ◆ Si, pour des raisons liées au placement ou à la forme des autres tuiles, il est impossible de placer la tuile piochée, placez un marqueur Sans issue, avancez le ⚡ d'une case, et remettez la tuile et son marqueur dans leurs pioches respectives.
- ◆ Si le numéro de tuile est celui d'une tuile listée dans la description du chapitre, reportez-vous au tableau des épisodes et lisez l'épisode narratif correspondant.
- ◆ Au moment de placer la tuile, vérifiez, dans le chapitre ou dans l'épisode narratif correspondant, s'il est fait mention d'ennemis à placer de façon particulière sur la tuile. Si ce n'est pas le cas et que la tuile révélée ne nécessite pas, d'après le livret de campagne, de mise en place particulière pour les ennemis, effectuez un jet sur le tableau Apparition des ennemis de l'aventure et placez les ennemis en respectant les règles d'apparition de ceux-ci (cf. p. 27).

Exemple de Sans issue : la tuile ne peut être placée au niveau de la sortie. Un marqueur Sans issue est donc utilisé.



### Insulter (1 ⚡)

Un personnage adjacent à un ou plusieurs ennemis peut effectuer l'action **Insulter** pour gagner un dé de défense en ☒ contre tous les ennemis adjacents jusqu'au prochain tour. Placez votre marqueur Personnage sur votre fiche Personnage pour vous en souvenir. Les joueurs doivent se mettre dans le rôle de leur personnage et proférer une insulte ou une provocation conforme aux mœurs pirates, pour rendre la partie plus amusante.

### Utiliser la magie

Les pirates qui ont des compétences magiques peuvent dépenser des ⚡ pour activer leurs sortilèges. Le nombre de ⚡ nécessaires est indiqué par chaque carte Magie. Suivez les indications des cartes pour effectuer l'action souhaitée (cf. cartes Magie, p. 12).

### Se désengager (2 ⚡)

Lorsqu'un personnage est adjacent à un ennemi, il est **engagé** avec lui et ne peut plus se déplacer comme il le souhaite. Il est possible de **Se désengager** d'un ou plusieurs ennemis en effectuant un unique lancer de confrontation ☑ contre ☑ (pour vous **désengager** de plusieurs ennemis, ne prenez en compte que la valeur de ☑ de l'ennemi adjacent qui a la plus élevée) :

- ☑ : le personnage se désengage et se déplace sur une case adjacente sans subir de dégâts.
- ☑ : le personnage se désengage tout de même, mais l'ennemi qui a la valeur de ☑ la plus élevée lui inflige autant de ☑ que la valeur de dégâts de son attaque en ☑.

Une fois désengagé, le personnage peut effectuer une action **Se déplacer** sur toutes les cases adjacentes aux ennemis dont il vient de se désengager sans avoir à effectuer à nouveau l'action **Se désengager**. Cependant, s'il est adjacent à un nouvel ennemi, il est à nouveau **engagé**.

N'oubliez pas : les ennemis étourdis, renversés ou dissimulés n'engagent pas le combat avec les personnages qui passent dans la zone qui leur est adjacente.

### Sauter/Escalader (2 ⚡)

Il est parfois possible d'interagir avec le plateau de jeu, que ce soit à cause de différences de hauteur ou de séparations entre plusieurs zones. Les lignes pointillées de certaines cases (notamment Gouffre ou Toit) représentent une différence de hauteur.

#### Sauter

Quand un personnage se trouve devant un gouffre, il doit effectuer l'action **Sauter** et réussir un jet d'☑ dont la difficulté est la valeur indiquée sur la case Gouffre :

- ☑ : placez le personnage sur n'importe quelle case vide de l'autre côté de la zone franchie. Si un personnage se trouve de l'autre côté du gouffre, le personnage qui s'apprête à **Sauter** peut se placer sur la même case que lui du moment que le joueur qui le contrôle l'y autorise et si le personnage qui saute a suffisamment de ⚡ (ou de points de déplacement dans le cas d'un allié) pour poursuivre son ☑ et le terminer sur une case vide.
- ☑ : le personnage se retrouve **inconscient** ☑ sur sa case de départ.

Le joueur peut utiliser un objet qui lui permet d'ignorer le jet **Sauter** afin de réussir automatiquement, mais le personnage devra tout de même dépenser les 2 ⚡ nécessaires à cette action **Sauter** et ceux nécessaires à l'**Utilisation** de l'objet (cf. p. 23).

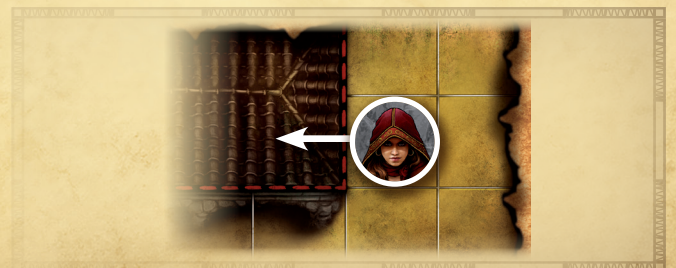
L'Assassin se tient face à un gouffre de difficulté 4 et décide de **Sauter**. Sa valeur d'☑ étant de 4, elle lance 4 dés. Elle obtient 1, 3, 4 et 5, ce qui lui garantit un ☑ qui lui permet de se placer sur n'importe quelle case vide de l'autre côté du gouffre.



#### Escalader (Grimper/Descendre)

L'action **Escalader (Grimper ou Descendre)** permet à un personnage de franchir une ligne pointillée dans n'importe quel sens du moment qu'elle n'est pas associée à un jet d'☑ (c'est le cas des toits sur les cases Ville).

Cette action ne nécessite aucun jet et réussit automatiquement. Le pirate doit cependant dépenser les 2 ⚡ requis.





## Réanimer (2 ⚡)

Lorsqu'un personnage est **inconscient** (cf. Inconscient, p. 30), inclinez sa figurine. Un joueur peut effectuer l'action **Réanimer** sur un personnage **inconscient** s'il est adjacent au personnage **inconscient**. Pour ce faire, il effectue un jet d'**d10** 3 et, en cas de succès, il gagne 1 **⚡**. En fonction du résultat du jet, le personnage **inconscient** subit les effets suivants :

- ♦ **✓** : il défusse tous ses **⚡** et est réanimé, mais passe son tour. En cas de critique [6], il soigne tous ses **⚡** et peut jouer son tour s'il ne l'a pas encore fait.
- ♦ **✗** : s'il s'agit d'un pirate, il subit une blessure permanente (cf. p. 32). Il soigne également tous ses **⚡** et passe son tour s'il ne l'a pas encore joué.

S'il s'agit d'un allié, il meurt et est retiré de la phase d'aventure. Vous pourrez recruter un nouvel allié du même type dès la prochaine phase de port.

**Il vous est impossible d'effectuer cette action si au moins un ennemi (qui n'est pas étourdi, renversé ou dissimulé) se trouve sur une case adjacente.**

## Recharger une arme à feu (3 ⚡)

Au début de la phase d'aventure, les armes à feu d'un pirate sont chargées. L'utilisation d'une arme à feu décharge celle-ci (inclinez-la à 90° et laissez-la en position horizontale), elle ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'a pas été rechargée. Cette action permet de **Recharger** une arme à feu déchargée, équipée ou non. Chaque action ne permet de **Recharger** qu'une seule arme à feu (cf. Armes à feu, p. 20).

Ni les alliés ni les ennemis n'ont besoin de **recharger** leurs armes à feu.

**Il vous est impossible d'effectuer cette action si au moins un ennemi (qui n'est pas étourdi, renversé ou dissimulé) se trouve sur une case adjacente.**

## Fouiller (1 ⚡)

Cette action est essentiellement utilisée dans les cas suivants :

- ♦ Si vous êtes sur une case adjacente à un marqueur Ennemi vaincu ou sur la même case, vous pouvez révéler le marqueur et récupérer la récompense indiquée, qui peut être : gagner 0 à 3 **⚡** ou piocher une carte Recherche. Une fois la fouille effectuée, le marqueur est retiré de la tuile et replacé, face cachée, parmi les autres marqueurs en réserve.
- ♦ Vous pouvez **fouiller** un personnage **inconscient** et lui subtiliser des cartes Équipement ou Recherche, des marqueurs Objectif représentant un objet ou une quantité de **⚡** égale au résultat d'un jet de dé +3. Si le résultat est supérieur au nombre de **⚡** que possède le personnage **inconscient**, vous récupérez toutes ses pièces, mais pas davantage.



Chaque fois qu'un personnage effectue cette action, il choisit et récupère un seul objet parmi ceux précédemment cités, sans le retourner s'il est face cachée. Un personnage **inconscient** peut être fouillé un nombre illimité de fois.

Si un épisode narratif du chapitre indique qu'il faut **fouiller** un marqueur Ennemi vaincu, le résultat de la fouille ne peut donner d'autre résultat que celui indiqué par le texte ; à cette fin, on considère que le marqueur est vierge.

## Prendre son souffle

Un pirate peut se reposer s'il souhaite passer son tour sans dépenser aucun **⚡** ni effectuer aucune autre action. Cette action lui permet de récupérer tous ses **⚡**. Cette action vous contraint à avancer le Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure.

**Il vous est impossible d'effectuer cette action si au moins un ennemi (qui n'est pas étourdi, renversé ou dissimulé) se trouve sur une case adjacente.**

## Alliés

Au cours de la phase d'aventure, le joueur qui contrôle un allié peut l'activer au début ou à la fin du tour de son pirate.

Une fois activé, un allié peut effectuer 2 actions, différentes ou non. Il peut, par exemple :

- ♦ 1<sup>re</sup> action : **se déplacer** jusqu'à être adjacent à un autre personnage
- ♦ 2<sup>e</sup> action : **réanimer** un personnage
- ♦ 1<sup>re</sup> action : **récupérer** un objectif
- ♦ 2<sup>e</sup> action : **rechercher**
- ♦ 1<sup>re</sup> action : **attaquer** en **✗** un ennemi
- ♦ 2<sup>e</sup> action : **fouiller**

Certains effets et certaines compétences permettent à un allié d'augmenter son nombre d'actions par tour. Néanmoins, il ne peut en aucun cas effectuer plus de 3 actions par tour. Par exemple, l'Assassin peut utiliser une action pour utiliser sa compétence **Bain de sang** et attaquer 2 fois, utiliser une autre action pour se déplacer et, grâce à la compétence **Commandement**, effectuer une troisième action pour effectuer une nouvelle attaque.

Chaque allié peut transporter 3 objets maximum, mais ne peut utiliser, à la discrétion du joueur qui le contrôle, que ceux qui lui permettent de soigner des **⚡**. Par ailleurs, les seules actions qu'il peut effectuer avec les objets se limitent à les ramasser et à les échanger avec un pirate. Ainsi, un allié peut ramasser une arme, mais ne pourra pas l'utiliser. Il utilise en combat les valeurs de combat et de dégâts indiquées sur sa fiche Allié.









Un allié n'utilise pas le compteur de prestige et ne gagne jamais de **⚡**, ni grâce à des cartes, ni en vainquant des ennemis, ni en surmontant des situations décrites dans le livret de campagne.


À la fin du chapitre, le pirate qui a recruté l'allié effectue les actions suivantes :


- ♦ **Il ajoute à son butin personnel** la moitié des **⚡** obtenues par l'allié (que ce soit au moyen de cartes, de marqueurs Objectif ou autre).
- ♦ Il récupère toutes les **cartes Équipement** et/ou **Objet légendaire** obtenues par l'allié.
- ♦ **Il récupère les** **⚡** des marqueurs Objectif en possession de l'allié à la fin de la phase d'aventure.

## Actions des alliés








Concernant les actions que les alliés peuvent effectuer, ce sont les mêmes que les pirates, à quelques exceptions près :

- ◆ **Actions IMPOSSIBLES** : les alliés ne peuvent effectuer les actions suivantes : **Courir**, **Recharger** ou **Reprendre son souffle**.
- ◆ **Attaquer** : pour attaquer, un allié utilise comme valeurs celles indiquées sur sa fiche Allié, et ne peut utiliser de cartes Équipement. Lorsqu'un ennemi est vaincu par un allié, ignorez les  correspondants. Si l'ennemi vaincu possède la compétence **Maudire**, l'allié n'est pas **maudit** et subit un  à la place.
- ◆ **Rechercher et Fouiller** : lorsqu'un allié effectue ces actions, l'avantage ou le désavantage qui en résulte le concerne directement. S'il reçoit de l'équipement ou des , il les place près de sa fiche Allié.
- ◆ **Changer d'équipement** : les alliés ne transmettent jamais de cartes Recherche garantissant des  ou des . Ils les gardent comme une partie de leur récompense.
- ◆ **Se déplacer** : quand un allié utilise l'une de ses actions pour effectuer un , il peut se déplacer d'autant de cases que l'y autorise sa fiche Allié. Il peut interrompre son  pour effectuer une autre action, puis reprendre avec ses points de  restants.


Pour le reste, un allié suit les mêmes règles de  qu'un pirate (cf. Se déplacer, p. 16).

Un allié peut dépenser ses points de déplacement comme s'il s'agissait de  pour les déplacements suivants : **Sauter/Escalader**, **Explorer** et **Ouvrir une porte**. Cela signifie qu'un allié peut utiliser son déplacement pour **se déplacer** sur deux cases et **sauter** par-dessus un gouffre, le tout en une action.


On considère qu'un allié qui effectue 2 actions **Se déplacer** à la suite court.







En tant qu'alliée, la Sorcière décide d'utiliser sa première action pour se déplacer, ce qui lui donne 8 points de déplacement : elle avance de 2 cases, ce qui lui coûte 2 points , et décide d'utiliser sa deuxième action pour **ramasser** un objectif sur une case adjacente . Il ne lui reste donc plus d'actions. En revanche, il lui reste des points de déplacement : elle décide de **sauter** par-dessus le gouffre (ce qui lui coûte 2 points, de façon similaire aux pirates auxquels cette action **Sauter** coûte 2  ). Elle réussit le jet d'agilité et atterrit de l'autre côté, sur la case de son choix. Elle avance ensuite de 1 case  et **explore** la tuile adjacente en dépensant un autre point de déplacement  (ce faisant, elle met en place la nouvelle tuile et les ennemis qui doivent y être placés, et se déplace sur la nouvelle tuile). Enfin, elle se déplace à nouveau d'une case . Il lui reste donc 1 point de déplacement, qu'elle préfère ne pas utiliser et qui n'est pas conservé.




Les alliés peuvent également, pour effectuer une action spéciale décrite dans un chapitre et qui demande aux pirates de dépenser des , utiliser l'une de leurs 2 actions.

## Blessures et réanimation







Cette section expose quelques règles particulières à appliquer quand un allié subit des  ou doit être réanimé.

- ◆ Un allié peut être soigné par un autre personnage. Il peut également utiliser une carte pour se soigner lui-même si le joueur qui le contrôle le souhaite.
- ◆ Lorsqu'un allié termine une phase d'aventure, il défasse les  de sa fiche Allié.
- ◆ Lorsqu'un allié est , avancez le marqueur Drapeau pirate sur le plateau Aventure. Il n'est pas nécessaire, durant le tour d'événements, d'effectuer de jet pour ce  (cf. Inconscient, p. 30). Les , les cartes et les marqueurs Objectif représentant des objets sont conservés par l'allié. Cependant, s'il possédait un marqueur Objectif Mérite, il le perd.
- ◆ Un allié ne peut être réanimé qu'une seule fois par phase d'aventure en suivant les règles pour **Réanimer** un personnage (cf. p. 25). Placez un marqueur Sans issue sur la fiche Allié pour vous souvenir qu'il a déjà été réanimé une fois.
- ◆ Un allié est retiré de la phase d'aventure si le jet pour le réanimer échoue, s'il est mis  une deuxième fois (échec automatique du jet pour le réanimer) ou si, au cours du tour d'événements, il est  et aucun autre personnage ne se trouve sur sa tuile ou ne l'a dans sa LdV depuis une autre tuile.

Dans ce cas, tout marqueur Objectif représentant un objet est laissé sur la case où il se trouvait. Défaussez ce qu'il avait obtenu : les  et les cartes de tout type.

## Zombi

Le Zombi de l'Homme-Vaudou fonctionne, fondamentalement, comme un allié, avec les particularités suivantes :

- ◆ À la différence des autres alliés, les traits du Zombi sont indiqués par une carte et non une fiche Allié.
- ◆ Le Zombi dispose de 2 actions, qu'il peut effectuer avant ou après le tour de l'Homme-Vaudou.
- ◆ Il ne peut effectuer les actions suivantes : **Rechercher**, **Courir**, **Réanimer**, **Recharger**, **Fouiller** ou **Reprendre son souffle**.
- ◆ Il ne donne aucun  à l'Homme-Vaudou quand il vainc un ennemi.
- ◆ Il est impossible de soigner les  du Zombi.
- ◆ S'il subit autant de  que sa valeur de , il est détruit et son marqueur est retiré de la tuile sans avancer le  sur le plateau Aventure.
- ◆ Même s'il s'agit d'un marqueur, il compte comme une figurine, pour la vérification des LdV et la fin d'un  sur sa case.

## Gestion des ennemis

Pendant le tour des ennemis, chaque classe d'ennemi est activée dans l'ordre indiqué par le chapitre du livret de campagne. Le Capitaine (ou, s'il n'y en a pas, le joueur qui a l'initiative) décide de l'ordre d'activation des ennemis de chacune des classes. Ils effectuent un tour. Durant ce tour, chaque ennemi attaque en ☒ un personnage adjacent ou effectue un jet de comportement s'il n'a pas de personnage adjacent (cf. plus bas).

Les ennemis disposent de certains traits pour lesquels 2 valeurs sont indiquées. S'il y a, au début de la phase d'aventure, 4 ou 5 personnages en jeu, utilisez les valeurs de couleur jaune et ajoutez la deuxième compétence spéciale des ennemis. Si, au cours de la phase d'aventure, le nombre de personnages diminue, les valeurs de référence ne changent pas : la difficulté reste la même.

N'oubliez pas : en cas de doute, c'est au Capitaine (ou au joueur qui a l'initiative si le groupe ne compte pas de Capitaine) de prendre les décisions relatives au ➔, à l'apparition ou à l'attaque des ennemis.

Si, par exemple, des cartes Événement font apparaître de nouvelles classes d'ennemis qui n'étaient pas prévues par le livret de campagne, le Capitaine décide de l'ordre d'activation de ces nouvelles classes d'ennemis après avoir résolu les tours des ennemis prévus par le chapitre.

## Apparition des ennemis

Des ennemis font leur apparition dès qu'une nouvelle tuile est placée (cf. Explorer, p. 26) ou qu'une porte est ouverte. En principe, ces ennemis apparaissent donc au cours du tour des personnages.

Chaque chapitre comporte un tableau Apparition des ennemis récapitulant le type et le nombre d'ennemis à placer sur chaque tuile récemment révélée ou dans chaque pièce récemment ouverte. Il faut alors lancer un dé et vérifier le résultat sur ce tableau. Les ennemis doivent être placés dans l'ordre indiqué par le tableau Apparition des ennemis, ceux indiqués en premier d'abord, puis ceux indiqués en deuxième et ainsi de suite.

Cependant, pour certaines tuiles ou pièces, le livret de campagne indique spécifiquement le nombre, le type et l'emplacement des ennemis rencontrés. Dans ce cas, ignorez le tableau Apparition des ennemis. Les tuiles Ville comportent différentes rues et pièces de bâtiments. Pour l'apparition des ennemis, chacune d'entre elles est considérée comme un espace séparé (cf. Ennemis dans une ville).

Le résultat du jet du tableau Apparition des ennemis de la phase d'aventure en cours indique :

2 Tuniques rouges, 1 Officier, 2 Cannibales.

On place d'abord les deux Tuniques rouges, puis l'Officier et enfin les deux Cannibales.

L'apparition de nouveaux ennemis peut également être déclenchée par une carte Recherche piochée après une action **Rechercher** au cours du tour des personnages, ou par une carte Événement piochée au cours du tour d'événements. Dans ce cas, placez l'ennemi spécifiquement indiqué par la carte ou, en l'absence de précisions, un Ennemi perdu indiqué par le chapitre.

## Placement des ennemis

Dans les deux cas, lors de l'apparition d'ennemis, leur emplacement est précisé, par exemple adjacent à un Objectif, à un personnage, etc.

Lorsqu'il faut placer un ennemi et que son lieu d'apparition n'est pas précisé, appliquez les règles de priorité suivantes :



1. **Placez le premier ennemi** sur la case Sortie la plus éloignée des personnages ou, dans le cas d'une pièce, sur la case adjacente à la porte la plus éloignée de la pièce qui vient d'être ouverte (déjà ouverte ou non).
2. **Placez l'ennemi suivant** sur une autre case Sortie de la même tuile, par ordre d'éloignement des cases Sortie. S'il n'y a plus de case Sortie disponible (exclusion faite de celle par laquelle est entré le personnage), placez l'ennemi sur une case adjacente à la case Sortie où vous avez placé le premier ennemi.
3. **Placez les ennemis suivants** en observant toujours la règle précédente, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus à placer.
4. **Lorsque la tuile n'a plus de case Sortie** ou que la pièce n'a plus de porte disponible, placez les ennemis sur les cases les plus éloignées de la tuile ou de la pièce qui vient d'être ouverte ou révélée par rapport à la case où se trouve le personnage qui a révélé la tuile ou ouvert la pièce.
5. Si la pièce ouverte dispose d'autres portes ouvertes communiquant avec d'autres pièces, le jet et le placement des ennemis sont effectués uniquement dans la pièce qui vient d'être ouverte.


Si, au moment de placer les ennemis, vous n'avez plus assez de figurines correspondantes, avancez le Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventures pour chaque **classe d'ennemi différente** pour laquelle vous n'avez plus de figurines.


Un joueur distrait décide d'explorer une tuile sans faire attention, par exemple, au fait que tous les Officiers et toutes les Tuniques rouges sauf une sont déjà en jeu. Il lance un dé pour le jet d'ennemis et vérifie son résultat : 2 Tuniques rouges et 1 Officier. La première Tunique rouge peut être placée, mais pas la deuxième. Il s'agit donc de 2 classes d'ennemis différentes qui ne peuvent être placées entièrement : le Drapeau pirate avance de 2 cases sur le plateau Aventures.




## Comportement des ennemis






Une fois un ennemi activé selon l'ordre indiqué par le chapitre, vous devez décider de ce qu'il va faire en respectant les priorités suivantes :


1. Si un ennemi est adjacent à un ou plusieurs personnages, il attaque en  l'un d'entre eux (le Capitaine ou, s'il n'y a pas de Capitaine, le joueur qui a l'initiative décide lequel).
2. Si un ennemi n'est adjacent à aucun personnage ou que les seuls personnages adjacents sont , effectuez un jet de comportement avec un dé. Vérifiez, sur la fiche Ennemi, le comportement associé au résultat du dé et suivez les instructions ci-dessous :

- ◆ Si le résultat indique un , il précise la cible en direction de laquelle il doit être effectué, un personnage ou un type de case. Si aucune cible n'est clairement indiquée, il se déplace en direction du personnage le plus proche.





L'ennemi se déplace d'autant de cases que possible pour atteindre, par le chemin le plus court, la cible indiquée. S'il peut atteindre la cible indiquée par le tableau de comportement sans dépenser tous ses points de , les points restants sont défaussés.

Le comportement précise s'il faut utiliser le  indiqué sur la fiche Ennemi, la moitié (/2) ou le double ( 2).



- ◆ Si le comportement indique que l'ennemi effectue un **Assaut** ou se déplace vers une cible pour l'attaquer, et que l'ennemi est en mesure d'effectuer une attaque de , il ne doit **PAS** se déplacer, du moment que sa cible est à portée et dans sa LdV. Si sa cible n'est pas à portée ou hors de sa LdV et que son comportement indique qu'il doit se déplacer jusqu'au personnage avant d'effectuer son attaque, il se déplace d'autant de cases que le lui permet son  et qu'il est nécessaire pour être à portée de tir et avoir une LdV sur sa cible.
- ◆ Si l'ennemi ne peut effectuer que des attaques de , il se déplace jusqu'à sa cible et se place sur une case adjacente à elle, aussi loin que lui permet son , de façon à laisser de la place à d'autres ennemis.
- ◆ Si le comportement indique comme cible un personnage en fonction de traits ou d'états inaccessibles aux alliés (par exemple en fonction des )<sup>1</sup>, les alliés sont exclus des cibles potentielles.



Si un Squelette obtient, à son jet de comportement, Fléau du condamné, il essaie d'abord d'atteindre un personnage **maudit** (les alliés ne peuvent pas être **maudits**). Si c'est impossible, il prend pour cible le personnage qui possède le moins de  (les alliés n'en ont pas). Dans les deux cas, sa cible ne peut être qu'un pirate.

- ◆ **Actions offensives** : le comportement d'un ennemi indique parfois, comme cible, le dernier personnage à avoir effectué une action offensive. Dans ce cas, « action offensive » désigne toute action ayant pour résultat d'infliger des dégâts, de vaincre un ennemi ou de lui infliger un état négatif, que ce soit par exemple au moyen d'un jet de combat, en le poussant dans un gouffre ou en lui lançant un sortilège.

- ◆ **Assaut** : lorsque le comportement d'un ennemi indique un **Assaut**, celui-ci doit se déplacer autant que le permet sa fiche Ennemi et, s'il le peut, attaquer (en  ou ) le personnage le plus proche en suivant les règles de base de  et de combat des ennemis. N'oubliez pas : un ennemi capable d'effectuer des attaques de  n'a pas à se déplacer si sa cible est à portée et dans sa LdV.


- ◆ **S'il ne peut pas** : certains ennemis disposent, pour un même résultat de jet de comportement, de plusieurs schémas de comportement. Dans ce cas, si le premier schéma est irréalisable dans son intégralité, l'option « S'il ne peut pas » (ou similaire) indique le nouveau comportement à adopter. La plupart du temps, si un ennemi ne peut effectuer en intégralité l'action imposée par son comportement, il lance un **Assaut**.





Si l'ennemi ne dispose que d'un schéma de comportement (par exemple, le Percebottes), il essaie d'accomplir au mieux la partie qu'il peut toujours effectuer ( et/ou ).

Si une Tunique rouge obtient, lors de son jet de comportement, Contre-attaque de l'arrière-garde, il essaie d'abord de se déplacer jusqu'au personnage le plus éloigné sur lequel il est susceptible d'avoir une LdV et qu'il peut avoir à portée pour effectuer une attaque de . S'il ne peut satisfaire à cette condition (par exemple s'il n'a aucun personnage dans sa LdV), il se contente d'un **Assaut**, c'est-à-dire qu'il se déplace d'autant de cases qu'indiqué par le  de sa fiche Ennemi. Un Percebottes qui obtient **Fléau** à son jet de comportement essaiera, lui, de s'approcher autant que possible du personnage le plus proche, quand bien même il ne pourrait pas l'attaquer.

Au moindre doute relatif à l'interprétation du comportement des ennemis, le Capitaine décide de la marche à suivre.

## Déplacements des ennemis

Les ennemis se déplacent selon les règles habituelles de , avec les particularités suivantes :

- ◆ Un ennemi se déplace autant de fois que le lui indique son comportement.
- ◆ En principe, un ennemi ignore un personnage **inconscient**, à moins que son comportement ne précise spécifiquement que son  a pour cible un personnage **inconscient**.
- ◆ Les ennemis ne sont pas engagés lorsqu'ils passent sur une case adjacente à un personnage.
- ◆ Les ennemis peuvent passer d'une tuile à une autre tant que le  entre les deux est autorisé.
- ◆ Les ennemis ne dépensent pas de points de déplacement supplémentaires pour franchir les cases Eau et n'ont pas besoin d'effectuer de jet d' pour **sauter** par-dessus un gouffre. La pénalité de franchissement des tuiles spéciales ne les affecte pas non plus (sauf si le contraire est expressément indiqué).
- ◆ Les gouffres comptent comme une seule case pour le calcul du  et de la portée.
- ◆ Les ennemis peuvent monter et descendre des toits comme s'il s'agissait d'un terrain normal, mais ne peuvent pas monter sur un toit si aucun personnage ne s'y trouve (cf. Toits, p. 17).

- ◆ Les ennemis peuvent passer par-dessus d'autres ennemis du même type qu'eux (Humain, Surnaturel ou Abomination).
- ◆ Les ennemis ne peuvent pas terminer leur déplacement sur une case Gouffre. Tout comme les personnages, ils doivent terminer leur déplacement ☹ sur une case vide.

### Combat des ennemis

Les ennemis attaquent les cibles indiquées par leur tableau de comportement en suivant les règles de combat habituelles, avec les particularités suivantes :

- ◆ En principe, un ennemi ignore un personnage ☹, à moins que son comportement ne précise spécifiquement que son attaque a pour cible un personnage ☹ (cf. Inconscient, p. 30).
- ◆ Lorsque le comportement d'un ennemi indique simplement que celui-ci attaque, il le fait en lançant les dés une seule fois.
- ◆ Les ennemis susceptibles d'effectuer des attaques de ☹ s'en servent en priorité par rapport à leurs attaques de ☹. Ainsi, lorsque le jet de comportement d'un ennemi capable d'effectuer des attaques des deux types lui indique d'attaquer une cible, il essaie toujours de le faire en ☹, sauf indication contraire.
- ◆ Tous les ennemis dont le tableau de comportement indique qu'ils doivent effectuer une attaque à distance (☹) sans préciser de cible attaquent immédiatement le personnage le plus proche à portée et dans leur LdV.
- ◆ Les ennemis ne bloquent pas leurs LdV respectives. Cependant, les personnages (pirates et alliés) bloquent la LdV des ennemis sur d'autres personnages. En clair, un ennemi prend toujours pour cible un personnage à sa portée et sur lequel il a une LdV directe (sans personnage ni obstacle qui interfère).
- ◆ Les ennemis n'ont pas besoin de Recharger leurs armes à feu.

### Ennemi vaincu

Un ennemi est vaincu lorsqu'il a subi un nombre de ☹ supérieur ou égal à son nombre de ☹. Si c'est le cas, remplacez sa figurine par un marqueur Ennemi vaincu pris au hasard. Les personnages pourront le fouiller à la recherche d'un butin. Le pirate qui a vaincu un ennemi reçoit autant de ☹ qu'indiqué par la fiche Ennemi.

Si, à la fin du tour des ennemis, aucun personnage ne se trouve sur la même tuile qu'un marqueur Ennemi vaincu ou n'a de LdV, depuis une autre tuile, sur ce marqueur, celui-ci est retiré de la tuile. À cette fin, un personnage ☹ ne compte pas comme étant présent sur la tuile.

Si, pour quelque raison que ce soit, aucun marqueur de ce type n'est plus disponible, la figurine est retirée sans être remplacée. Le dos de chaque marqueur Ennemi vaincu indique une valeur en ☹ entre 0 et 3 ou le symbole d'une carte Recherche. Il s'agit des récompenses attribuées au personnage qui fouille le marqueur.

Si un épisode narratif du chapitre indique qu'il faut fouiller le marqueur d'un Ennemi vaincu, le résultat de la fouille ne peut donner d'autre résultat que celui indiqué par le texte; ignorez alors la récompense en pièces indiquée par le dos du marqueur Ennemi vaincu.

**Grenade** : l'Artilleur dispose d'une arme puissante, capable d'éliminer des ennemis sans que ceux-ci ne laissent de marqueur Ennemi vaincu. Si un ennemi éliminé par la grenade était en possession d'un marqueur Objectif lié à son marqueur Ennemi vaincu, ce dernier est tout de même laissé sur la tuile pour indiquer que l'objectif peut être récupéré.

### Compétences spéciales des ennemis

Certains ennemis peuvent avoir les compétences spéciales suivantes, qui entraînent des fonctionnements dérogeant aux règles habituelles :

- ◆ **Antagoniste** : cette compétence permet à un ennemi d'effectuer un jet de comportement même si des personnages se trouvent sur une case adjacente.
- ◆ **Capturer** : un ennemi capable de capturer un personnage le retient jusqu'à ce que ce dernier parvienne à se libérer. Si cet ennemi réussit son attaque, retirez la figurine du personnage ciblé du plateau et placez son marqueur Personnage sous l'ennemi (cf. Capturé, p. 30).
- ◆ **Attaque double** ☹ ou ☹ : cet ennemi peut, au cours du tour des ennemis, effectuer deux attaques de ☹ ou de ☹ (selon les indications) au lieu d'une.
- ◆ **Célérité** : un ennemi qui possède Célérité effectue un tour des ennemis dès son apparition, en attaquant un personnage adjacent ou en effectuant un jet de comportement s'il n'est pas apparu sur une case adjacente à un personnage.
- ◆ **Ignorer (X)** : ces ennemis ne subissent pas les ☹ des attaques décrites par le texte de cette compétence. Confrontés à des objets, actions, compétences ou états, ils ignorent les règles qui devraient en principe les affecter. Cette compétence ne peut être contrée.
- ◆ **Imparable** : un ennemi Imparable suit le chemin le plus court et direct vers sa cible, en ignorant obstacles (cases Obstacle, murs ou portes fermées) et figurines. Il doit tout de même terminer son ☹ sur une case vide.
- ◆ **Immortel** : un ennemi Immortel n'est pas vaincu et n'apporte aucun ☹ lorsqu'il subit un nombre de ☹ supérieur ou égal à ses ☹. Un ennemi Immortel est vaincu lorsqu'un personnage fouille son marqueur Ennemi vaincu. Celui-ci récupère alors les ☹ indiqués par la fiche Ennemi (en plus de la récompense indiquée au dos du marqueur Ennemi vaincu).

Un ennemi Immortel qui n'a pas été fouillé réapparaît, au début du tour des ennemis suivant, sur la case où se trouvait son marqueur Ennemi vaincu, sans aucun marqueur ☹. Il effectue ses actions normalement.

Si, pour quelque raison que ce soit, plus aucun marqueur Ennemi vaincu n'est disponible pour remplacer un ennemi Immortel qui vient d'être terrassé, retirez au hasard celui d'un ennemi normal pour l'utiliser à la place.

- ◆ **Maudit** : lorsqu'un ennemi avec la compétence Maudit est vaincu, le pirate qui l'a vaincu est maudit. Si un pirate déjà maudit vainc un ennemi possédant cette compétence, ce pirate devient immédiatement inconscient.

Les alliés ne peuvent pas être maudits. À la place, ils subissent un ☹ lorsqu'ils vainquent un ennemi avec cette compétence.




- ◆ **Régénération (X)** : au début du tour, soignez autant de ☹ que la valeur X.
- ◆ **Résistance (X)** : à chaque fois qu'il subit une attaque, un ennemi qui possède Résistance ignore autant de ☹ d'une même attaque que sa valeur X.
- ◆ **Supériorité** : si deux ennemis identiques avec Supériorité sont adjacents à un même personnage, ils ajoutent 1 à leurs jets de combat. Un ennemi étourdi ou renversé ne compte pas pour l'application de la compétence Supériorité.

## États des personnages et ennemis

L'utilisation de cartes ou de compétences ou encore certaines situations peuvent infliger aux pirates, aux alliés et aux ennemis différents états qui modifient leurs compétences.

### Capturé






Un ennemi avec une compétence permettant de **capturer** un personnage peut essayer de le retenir jusqu'à ce que celui-ci se libère. Si cet ennemi réussit son attaque, retirez la figurine du personnage ciblé du plateau et placez son marqueur Personnage sous l'ennemi.

Au début du tour du personnage, celui-ci doit effectuer un jet de confrontation  pour essayer de se libérer. S'il échoue, il subit un  et passe son tour. S'il réussit ou si l'ennemi est vaincu, il se place sur une case adjacente et poursuit normalement son tour, sans se désengager, puisqu'il l'a déjà fait en se libérant. Si le personnage se retrouve , il se place également sur une case vide adjacente à l'ennemi.

Tant qu'un personnage est **capturé** par un ennemi, il ne peut être la cible d'autres ennemis. L'ennemi ne peut pas **capturer** un autre personnage. Il poursuit néanmoins normalement son tour.

### Étourdi

Lorsqu'un personnage ou un ennemi est étourdi, il place un marqueur Étourdissement sur le socle de sa figurine pour indiquer son état.

- Un **pirate étourdi** doit dépenser 2  et réussir un jet de  4 (ou toute autre valeur indiquée par l'effet à l'origine de cet état) au début de son tour pour pouvoir poursuivre normalement ce tour. S'il échoue, il peut réessayer autant de fois qu'il le désire tant qu'il lui reste suffisamment de . S'il ne parvient pas à réussir son jet, il passe son tour. Au début du tour suivant, il perd l'état Étourdi.
- S'il s'agit d'un **allié**, il doit utiliser une de ses actions disponibles pour chaque tentative de jet de  4 (ou toute autre valeur indiquée par l'effet à l'origine de cet état).
- Un **ennemi étourdi** doit également réussir un jet de  4 (ou toute autre valeur indiquée par l'effet à l'origine de cet état) au début de son activation pour annuler cet état, mais il ne peut faire qu'un seul essai. S'il échoue, il perd son tour (au début du tour suivant, il perd l'état Étourdi).

Un personnage ou un ennemi **étourdi** ne peut effectuer aucune action, mais il peut se défendre s'il est attaqué.

Un personnage peut **se désengager** d'un ennemi **étourdi** sans subir de dégâts. Si les ennemis adjacents à un personnage sont **étourdis**, il peut effectuer les actions **Réanimer** et, si c'est un pirate, **Recharger** et **Prendre son souffle**.

### Renversé

Quand un personnage ou un ennemi est **renversé**, il incline sa figurine pour matérialiser son état.

Un personnage ou un ennemi **renversé** se relève immédiatement au début de son tour, mais ne peut effectuer aucune action qui lui





permettrait de quitter sa case (**Se déplacer**, **Courir**, **Explorer**, **Sauter/Escalader**). Un personnage ou un ennemi renversé se défend normalement.


Un personnage peut **se désengager** d'un ennemi **renversé** sans subir de dégâts. Si les ennemis adjacents à un personnage sont **renversés**, il peut effectuer les actions **Réanimer** et, si c'est un pirate, **Recharger** et **Prendre son souffle**.

Une figurine **renversée**, personnage comme ennemi, ne bloque aucune LdV.







### Empoisonné







Lorsqu'un personnage est **empoisonné**, placez un marqueur Poison sur sa fiche Personnage pour signaler son état. Les effets de l'empoisonnement ne sont pas cumulatifs : un même personnage ne peut pas être **empoisonné** deux fois simultanément.

Au cours du tour d'événements (cf. p. 15), le personnage doit réussir un jet de  5. En cas d'échec, il subit un . Un personnage **empoisonné** le reste jusqu'à ce qu'il parvienne à soigner un  ou réussisse son jet de .

Les ennemis ne peuvent pas être **empoisonnés**. Lorsqu'un personnage blesse un ennemi avec une arme empoisonnée, il ajoute, à la place, un  supplémentaire aux dégâts infligés par l'arme.


### Blessé




Dès qu'un pirate a subi au moins un , il subit les effets de l'état **blessé**. Un pirate ayant au moins un marqueur  sur sa fiche Personnage (cf. Subir des dégâts, p. 22) retranche immédiatement 1  de son total. Cette pénalité s'applique à chaque tour jusqu'à ce que tous ses  aient été soignés. Ne retirez qu'un seul , même si le pirate a plusieurs .



N'oubliez pas : durant votre tour, vous pouvez dépenser 1  pour soigner 1 . Si, pour une raison quelconque, vous êtes **blessé** pendant votre tour, retirez immédiatement 1  à votre réserve de  restants. À l'inverse, si vous parvenez à soigner tous vos  pendant votre tour, récupérez le  perdu.

Les ennemis ou les alliés ne subissent jamais cet état.

### Inconscient

Un personnage vaincu au combat est **inconscient** . Pour signaler cet état, inclinez sa figurine. N'oubliez pas : un Ennemi vaincu est remplacé par un marqueur Ennemi vaincu (cf. Ennemi vaincu, p. 29).

Lorsqu'un pirate est , il perd tous les  obtenus au cours de la phase d'aventure, une carte Équipement **hors équipement de départ** ou un objet légendaire au hasard et tous ses marqueurs Objectif Mérite (cf. Objectifs, p. 11). Avancez également le Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure et, à chaque tour d'événements, lancez un dé pour chacun des pirates  : pour chaque 1 ou 2, avancez le marqueur Drapeau pirate d'une case.

Un personnage  passe son tour durant le tour des personnages et n'est pas pris en compte parmi les cibles des ennemis ou des effets négatifs ne mentionnant pas explicitement qu'ils visent un personnage **inconscient**. Le personnage inconscient pourra à nouveau dépenser ses  après avoir été réanimé par un autre personnage (cf. Réanimer, p. 25).

Un personnage **☞** ne bloque aucune LdV et n'empêche pas le **☞** à travers la case qu'il occupe. Il est cependant impossible de terminer un **☞** sur sa case. Sa présence sur la tuile n'est également pas prise en compte pour certaines étapes du tour d'événements (cf. p. 15).

Si la phase d'aventure est réussie et qu'un ou plusieurs personnages sont **☞**, ceux-ci rejoignent la campagne et défaussent la moitié de leurs **6**. On considère cependant qu'ils n'ont pas réussi à arriver au bout du chapitre et doivent donc lire la section correspondante du tableau Récompense du chapitre.

### Maudit

Lorsqu'un pirate est **maudit**, il doit le noter sur sa fiche Registre pour garder une trace de cet état. Un pirate **maudit** applique une pénalité de 1 aux jets d'**☞** lorsqu'un autre personnage tente de le réanimer. Un pirate **maudit** qui est réanimé reste maudit. Seules des circonstances particulières peuvent lui permettre de se libérer de cet état (cf. p. 24).

Si un allié doit être maudit, à la place, il subit immédiatement un **6**.

### Dissimulé

Un personnage ou un ennemi **dissimulé** est ignoré par tous les autres personnages et ennemis. En outre, il ne bloque pas les LdV, et d'autres personnages ou ennemis peuvent traverser sa case (mais pas terminer leur **☞** sur celle-ci). Enfin, un personnage **dissimulé** peut se déplacer sur des cases adjacentes à des ennemis sans être contraint au combat.

Un personnage conserve l'état **dissimulé** soit jusqu'au début de son prochain tour soit jusqu'à ce qu'il effectue une attaque de **☞** ou **☞** en fonction de ce qui se présente en premier. Si, au début du tour d'un personnage, un ennemi **dissimulé** est adjacent à ce personnage, l'ennemi perd immédiatement cet état.

Un ennemi conserve l'état **dissimulé** y compris après avoir attaqué, du moment que la condition qui lui confère cet état est toujours remplie. Dans le cas contraire, il n'est plus **dissimulé**.

Si un Cannibale **dissimulé** attaque depuis le bord d'une tuile sans se déplacer, il garde l'état **dissimulé** tant que la condition qui lui a donné cet état se vérifie (rester sur le bord d'une tuile).

Il est recommandé de matérialiser l'état **dissimulé** d'un personnage en remplaçant sa figurine par son marqueur Personnage. Dans le cas d'un ennemi, placez un marqueur Dissimulation à côté de son socle.

### Engagé

Lorsqu'un personnage est adjacent à un ennemi, on considère qu'il est **engagé** avec lui. Le personnage peut se **désengager** d'un ou plusieurs ennemis adjacents (cf. p. 24).

Une fois **désengagé**, le personnage peut effectuer une action **Se déplacer** sur toutes les cases adjacentes aux ennemis dont il vient de se **désengager** sans avoir à effectuer à nouveau l'action **Se désengager**. Cependant, s'il est adjacent à un nouvel ennemi, il est à nouveau **engagé**.

N'oubliez pas : les ennemis étourdis, renversés ou dissimulés n'engagent pas le combat avec les personnages qui passent dans la zone qui leur est adjacente.



## Blessures permanentes et retraite

Lorsqu'une tentative de réanimer un pirate échoue, il subit une blessure permanente. Dans ce cas, lancez un dé et consultez le résultat sur le tableau suivant pour savoir de quelle manière il sera affecté par ses blessures. Si le jet a pour résultat une blessure déjà subie, ignorez ce résultat.

### Tableau des blessures permanentes

6	Œil gauche	Le pirate retranche 1 à sa valeur de
5	Main gauche	Le pirate ne peut plus avoir d'équipement dans sa main gauche
4	Main droite	Le pirate ne peut plus avoir d'équipement dans sa main droite
3	Jambe gauche	Le pirate perd 1 (effet permanent) et retranche 1 à sa valeur d'
2	Jambe droite	Le pirate perd 1 (effet permanent) et retranche 1 à sa valeur d'
1	Œil droit	Le pirate retire 1 à sa valeur de

Chaque fois qu'un pirate subit une blessure permanente qui ne le contraint PAS à se retirer de la campagne (cf. plus bas), il reçoit 5 du butin personnel de chaque pirate au début de la phase de port suivante. Cette compensation n'est versée qu'une fois par type de blessure permanente subie.

La valeur minimale des traits (rouge, vert, bleu, violet) d'un personnage est de 2. Si une blessure permanente devait conduire à réduire cette valeur à 1, ignorez cette pénalité.

Attention! Si un pirate perd une main, il peut utiliser une arme à deux mains s'il acquiert un crochet, mais subit une pénalité de 1 à ses jets de combat avec cette arme.

### Retraite d'un personnage

Si l'échec d'un jet de réanimation inflige à un pirate une blessure permanente qui le prive de l'usage de deux organes identiques (les deux mains, les deux jambes ou les deux yeux), la gravité de ses blessures le contraint à abandonner sa vie de débauche pour mener une existence plus conforme à sa nouvelle situation. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Retirez la figurine du pirate de la tuile.
- Choisissez un nouveau type de personnage ou, si vous le souhaitez, reprenez le même. Le personnage choisi rejoint le chapitre comme un personnage qui débiterait une campagne, c'est-à-dire sans ni, et avec l'ensemble de son équipement de départ et de ses.
- Au début du tour d'événements suivant, le joueur choisit la tuile sur laquelle se trouve un personnage la plus proche de la tuile ou de la zone de départ où sont initialement apparus les personnages.
- Le nouveau pirate apparaît sur cette tuile, sur la case Sortie la plus proche de la tuile de départ ou de la zone de départ ou, si la case Sortie est occupée, sur l'une des cases vides adjacentes.

Comme *Skull Tales*, toutes voiles dehors! est un jeu à forte composante narrative, vous pouvez profiter de ce moment pour imaginer d'où vient ce personnage. S'agit-il de l'un des hommes de votre équipage venu à votre recherche? Ou est-ce un passager clandestin embarqué discrètement sur l'île de la Tortue, ou encore un naufragé qui voit en vous sa chance de quitter enfin son île? Les possibilités sont aussi multiples que vous le permet votre imagination.

**Compagnonnage** : à la fin du chapitre, le joueur qui contrôlait un pirate à la retraite peut donner à son nouveau personnage la moitié de ses et l'une de ses cartes Équipement hors équipement de départ, tant que l'ensemble est consigné sur la fiche Registre de son pirate retraité. Tout le reste est remis avec le reste des éléments du jeu.

**Compensation** : comme le veut le serment des Frères de la côte, les compagnons du pirate qui a mis fin à sa carrière le récompensent pour ses services et lui offrent une compensation pour ses blessures. Il s'agit d'une récompense substantielle de la Confrérie, le paiement de 10 prises sur le butin personnel de chacun des autres pirates. Si un pirate ne peut pas immédiatement payer sa contribution, elle sera retenue sur son salaire suivant.

Ce versement pour faire face à sa retraite anticipée est effectué une seule fois, si possible au début de la phase de port qui suit son départ. La compensation ne revient à aucun joueur : c'est une dépense commune du groupe de personnages pour honorer un membre de leur équipage.

## ville

Cette section détaille les règles spécifiques qui s'appliquent, au cours de la phase d'aventure, aux tuiles Ville.

À chaque fois qu'une tuile Ville est explorée, ou que l'un des bâtiments suivants ouverts pour la première fois : Église, Caserne, Taverne, Compagnie des Indes, Maison du marchand ou Magasin, avancez le marqueur Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure.

Par défaut, on considère que toutes les portes des bâtiments de la ville sont fermées (placez un marqueur Porte sur chacune d'entre elles), même si quelques aventures peuvent indiquer que les portes de certains bâtiments ou de certaines pièces sont ouvertes. Dans ce cas, retirez le marqueur Porte ou, s'il s'agit d'une porte entre deux tuiles, retournez le marqueur sur sa face Porte ouverte. Si l'ouverture d'une porte nécessite un objet ou une action spécifique, cela sera explicitement indiqué.

### Ennemis dans une ville

Pour l'apparition des ennemis, effectuez un jet sur le tableau Apparition des ennemis de l'aventure à chaque fois que vous révélez une tuile Ville ou que vous ouvrez une porte.

Certaines aventures indiquent quels ennemis sont présents sur une tuile Ville, dans des pièces ou dans des rues. Dans ce cas, ignorez les règles d'apparition des ennemis. En ce qui concerne les pièces, ne placez pas les ennemis indiqués par le chapitre tant que la pièce est inaccessible (c'est-à-dire, normalement, tant qu'aucune de ses portes n'a été ouverte). Si aucun ennemi ne se trouve dans une rue ou une pièce, effectuez le jet d'apparition quand vous y pénétrez pour la première fois de façon normale (en entrant dans la rue ou en ouvrant la porte d'une pièce).

Lorsqu'une tuile ou une pièce ne possède qu'une seule sortie, placez les ennemis sur les cases de la tuile révélée ou de la pièce ouverte les plus éloignées de la case par laquelle le personnage est entré.



## Toits

Pour le calcul des lignes de vue, de portée et de ☹, les toits d'une ville comptent comme une seule case. Un personnage qui souhaite monter sur ou descendre d'un toit doit effectuer une action Escalader : Grimper ou Descendre (cf. p. 24).

**Sauter de toit en toit** : si un personnage souhaite sauter d'un toit vers un autre, il doit effectuer un jet d'🎲 2 et obtenir autant de succès que le nombre de cases qui le séparent du toit sur lequel il souhaite sauter (en comptant le toit visé comme une case). Si c'est un ✖, le personnage est renversé sur la case de sol adjacente au toit depuis lequel il a sauté. Il subit un 6.

Un franc-tireur se poste sur un toit : les pirates se précipitent pour s'occuper de lui. Le Chirurgien essaie de sauter de son toit vers celui où se trouve la Tunique rouge. Il dépense 2 ⚡ et effectue un jet d'agilité. Il lance 3 dés, pour une difficulté de 2, et doit obtenir 3 succès pour réussir (un par case entre les deux toits, plus un pour la case visée). Il obtient 3, 4 et 6, ce qui lui garantit trois succès. Il parvient donc à sauter. Le Loup de mer essaie également de sauter et dépense 2 ⚡. Il dispose de 3 en 🎲, mais obtient 1, 3 et 4. Il n'a donc pas réussi à obtenir les trois succès nécessaires. Il place sa figurine **au sol** sur une case adjacente au toit d'où il a sauté, subit un 6 et passe son tour. Enfin, l'Homme-Vaudou effectue une action grimper depuis le sol. Il dépense également 2 ⚡, mais, dans son cas, obtient un succès automatique sans avoir besoin d'effectuer aucun jet.



**Grappin** : si un pirate utilise l'équipement Grappin pour sauter de toit en toit, il peut le faire sans effectuer le jet d'🎲 demandé. Cependant, il ne peut sauter de cette façon que d'un nombre de cases égal à son 🎲.

Un pirate, un allié ou un ennemi qui se trouve au sol ne peut pas effectuer d'action de ☹ ou ✖ contre une cible qui se trouve sur un toit. En revanche, un personnage qui se trouve sur un toit peut effectuer des actions de ☹ contre des cibles au sol ou sur un autre toit.

Les ennemis peuvent monter et descendre des toits comme s'il s'agissait d'un terrain normal, mais ne peuvent pas monter sur un toit si aucun personnage ne s'y trouve.

Le nombre maximal de personnages et/ou d'ennemis sur un toit est de 4.

## Règles facultatives pour les toits

Si un ennemi qui se trouve au niveau de la rue prend pour cible un personnage sur un toit occupé par le nombre maximal de figurines, il utilise son ☹ pour se placer sur une case adjacente au toit et essaie de bousculer le personnage du toit en appliquant les règles suivantes :

- ◆ L'ennemi doit être adjacent au toit sur lequel se trouve sa cible et dépenser un de ses points de déplacement restants pour effectuer un jet de confrontation 🎲 contre sa cible au lieu d'effectuer son attaque normale.

- ◆ Si l'ennemi réussit, le personnage subit un 6 et est renversé sur l'une des cases adjacentes à l'ennemi (le Capitaine décide laquelle).

- ◆ Si l'ennemi échoue, il est renversé sur sa propre case et subit un 6.

Cette règle s'applique de la même façon si un pirate ou un allié souhaite se placer sur un toit occupé par le nombre maximal de figurines, mais un pirate doit dépenser 2 ⚡ et l'allié doit utiliser l'une de ses actions pour grimper et essayer de bousculer une autre figurine.



## Marqueur Drapeau pirate



Le temps dont les joueurs disposent pour terminer la phase d'aventure est limité. Dans chaque aventure, un compte à rebours détermine quand la phase s'achève, matérialisé par le marqueur Drapeau pirate sur le plateau Aventure. Si les joueurs ne parviennent pas à remplir les objectifs de l'aventure avant que le Drapeau pirate n'arrive sur la dernière case, le groupe échoue.

Différents éléments peuvent faire avancer le marqueur Drapeau pirate d'une case sur le plateau Aventure :

1. lorsqu'un marqueur Exploration est révélé (cf. Explorer, p. 23) ;
2. la première fois qu'un personnage ouvre un bâtiment (Église, Caserne, Taverne, Compagnie des Indes, Maison du marchand ou Magasin) sur une tuile Ville (en plus des cases avancées en révélant les 4 marqueurs Exploration) ou découvre une tuile spéciale (Cimetière, Cave, Crypte ou Cachot) ;
3. lorsqu'un personnage se retrouve à la fin d'un tour d'événements, lancez un dé pour chaque pirate : un résultat de 1 ou 2 fait avancer le marqueur Drapeau pirate d'une case ;
4. lorsqu'un personnage échoue lors d'une action Rechercher (cf. p. 22) ;
5. lorsqu'un pirate effectue l'action Reprendre son souffle (cf. p. 25) ;
6. pour chaque classe d'ennemis impossible à mettre en jeu faute de figurines (Tunique rouge, Officier, Chapedombre, etc.) ;
7. à chaque fois qu'un élément du jeu indique de le faire.

## Fin de l'aventure

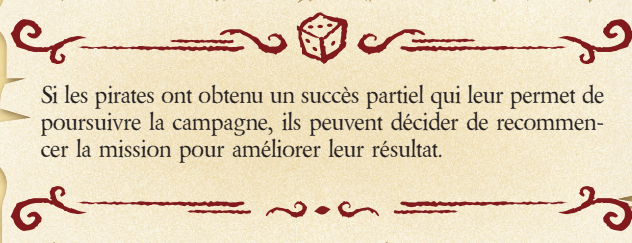
La phase d'aventure s'achève quand l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Les personnages ont atteint les objectifs indiqués par le livret de campagne.
2. Au début d'un tour d'événements, tous les pirates et tous les alliés sont à la fin d'un tour d'événements.
3. Au cours du tour des personnages, les personnages ne peuvent pas poursuivre l'exploration de la carte, en raison de la position des tuiles et des marqueurs Sans issue, ce qui rend impossible la découverte de tuiles essentielles au développement de l'histoire (la plupart du temps, comportant un objectif).
4. Le marqueur Drapeau pirate arrive à zéro sur le plateau Aventure.



À la fin d'une phase d'aventure, les pirates se reportent au tableau Récompense du chapitre et récupèrent les primes qu'il indique. En fonction des objectifs atteints, des ennemis vaincus et des tuiles découvertes, chacun des pirates peut se retrouver dans les situations suivantes :

- ◆ **Succès total** : si vous avez atteint tous les objectifs du chapitre et que vous n'êtes pas à la fin de la phase d'aventure.
- ◆ **Succès partiel** : si le tableau Récompense indique que vous pouvez poursuivre l'aventure même si tous les objectifs n'ont pas été atteints, et que vous n'êtes pas à l'issue de la phase d'aventure.
- ◆ **Échec** : si vous êtes à la fin de la phase d'aventure, mais que l'un des autres personnages restants parvient à terminer la phase d'aventure avec succès.
- ◆ **Recommencer l'aventure** : si tous les personnages sont au début du tour d'événements, recommencez la phase d'aventure sans vérifier ni les succès totaux ou partiels ni les échecs.



Si vous recommencez une phase d'aventure, défaussez l'ensemble des objets, des objets légendaires, des cartes Recherche et des marqueurs Objectif obtenus lors de la tentative précédente pour commencer la mission dans les mêmes conditions (équipement, que lors du premier essai).

N'oubliez pas : l'équipement de départ de chaque pirate revient à son propriétaire à la fin de la phase d'aventure.




Si vous terminez avec succès une phase d'aventure, procédez comme suit avant de passer à la phase suivante :

1. Récupérez les objets et les objets légendaires indiqués sur les cartes Recherche.
2. Mélangez les cartes Recherche, sauf les objets légendaires, au paquet Recherche.
3. Recevez les objets et/ou les objets légendaires indiqués par le tableau Objectif du chapitre pour chaque objectif récupéré.
4. Gagnez la moitié des objets et la totalité des objets légendaires des marqueurs Objectif en possession d'un allié que vous contrôlez à l'issue de la phase d'aventure. Vous pouvez également récupérer les cartes Équipement et/ou Objet légendaire en possession de l'allié, mais vous devez prendre en compte le nombre maximal d'objets en votre possession. Notez sur votre fiche Registre votre nouveau compte de objets, de objets légendaires, les blessures permanentes éventuellement subies, etc.
5. Si aucun pirate n'avait le titre de Capitaine, déterminez à qui il revient en vous reportant aux indications du chapitre. Si rien n'est précisé, le titre revient au joueur qui a accumulé le plus grand nombre de objets au cours de la phase d'aventure (en cas d'égalité, départagez les joueurs en tête par un jet de confrontation).

## RÉSUMÉ Déroulement de la phase d'aventure

### Phase préliminaire





Toujours selon la description de l'aventure.

- ◆ **Marqueurs Exploration et tuiles** : préparez autant de tuiles de chaque type que demandé et les marqueurs correspondants.
- ◆ **Temps et difficulté** : placez le marqueur  comme indiqué et le marqueur Boussole sur 1.
- ◆ **Paquet Recherche et Événement** : mélangez-les séparément et placez-les face cachée et accessibles à tous les joueurs.
- ◆ **Autres marqueurs** : préparez-les conformément à la section «Éléments de l'aventure» à la page 10.
- ◆ **Ennemis** : prenez les fiches Ennemi indiquées.
- ◆ **Pirates** : distribuez à chaque joueur la fiche de son personnage et une fiche Registre, son équipement de départ, un compteur de prestige et ses  et  de départ ou acquis. Il équipe son pirate en suivant les règles. N'oubliez pas : à mesure que la campagne avance, vous pouvez transporter 3 objets hors objets de départ au maximum. Les armes à feu sont toujours chargées en début de partie.
- ◆ **Alliés** : prenez les fiches des alliés en jeu.
- ◆ **Mise en place** : s'il y a un Capitaine, il a l'initiative et décide de l'ordre et du placement sur les cases. S'il n'y a pas de Capitaine, les joueurs effectuent un jet de confrontation Charisme. Le vainqueur a temporairement l'initiative (cf. Initiative, p. 15).
- ◆ **Narration** : le Capitaine, ou, à défaut, le pirate le mieux qualifié pour cette tâche, lit à voix haute les objectifs et les règles spéciales.










### Tours de la phase d'aventure

Les tours se jouent l'un après l'autre jusqu'à la fin de la phase d'aventure.

#### 1.-Tour des personnages

- ◆ **Initiative** : obtiennent l'initiative, par ordre de priorité, le pirate qui a le plus de , le Capitaine ou le joueur qui remporte le jet de confrontation . Le joueur qui a obtenu l'initiative décide de l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leur tour.
- ◆ **Points d'action** : chaque pirate peut, à son tour, effectuer autant d'actions que le lui permet son nombre de . Il dispose d'autant de  que l'indique sa fiche après soustraction des pénalités éventuelles. Il ne peut les dépenser que durant son tour.

#### ◆ Actions :



- |  |  |
|--|--|
| ◆ Ouvrir une porte : 1    | ◆ Magie : X                         |
| ◆ Rechercher : 2    | ◆ Insulter : 1                      |
| ◆ Se déplacer : 1   | ◆ Changer d'équipement : 1          |
| ◆ Bousculer : 1   | ◆ Réanimer : 2                      |
| ◆ Explorer : 1    | ◆ Recharger : 3                     |
| ◆ Sauter/Escalader : 2    | ◆ Fouiller : 1                      |
| ◆ Reprendre son souffle : récupérer  . Avancer  | ◆ Ramasser / Utiliser / Lâcher : 1  |
| ◆ Attaquer : 2    | ◆ Se désengager : 2                 |
| ◆ Courir :  x2 uniquement Ouvrir une porte, Bousculer, Se déplacer, Explorer et Sauter/Escalader                                    |  |

- ◆ **Alliés** : un pirate qui contrôle un allié peut l'activer et effectuer deux actions au début ou à la fin de son tour.

#### 2.-Tour des ennemis

- ◆ **Apparition des ennemis** : à chaque fois qu'une nouvelle tuile est mise en jeu ou qu'une porte est ouverte, ou que le livret de campagne ou une carte piochée l'indique.
- ◆ **Placement des ennemis** : selon les indications, ou voir p. 27.
- ◆ **Initiative** : chaque classe s'active dans l'ordre indiqué par le livret de campagne. Les figurines de chacune des classes s'activent dans l'ordre choisi par le pirate qui a l'initiative. À son activation, un ennemi suit ses règles de comportement (cf. p. 28) et ses règles spéciales de déplacement.
- ◆ **Combat des ennemis** : ils attaquent les cibles indiquées par leur tableau de comportement en suivant les règles habituelles (cf. p. 29).
- ◆ **Ennemi vaincu** : une fois à terre, la figurine de l'ennemi est remplacée par un marqueur qui permettra de le fouiller, à moins qu'il n'ait été vaincu par une Grenade. Les marqueurs sont éliminés si aucun personnage ne se trouve sur leur tuile ou n'a de LdV sur eux.

#### 3.-Tour d'événements

- ◆ **Fin de partie** : vérifiez si tous les personnages sont , la phase d'aventure s'achève alors immédiatement.
- ◆ **Plateau Aventure** : résolvez tout élément lié au plateau Aventure susceptible de déplacer le marqueur Drapeau pirate.
- ◆ **Nettoyage du plateau** : retirez les marqueurs Ennemi vaincu, Arme de jet et les alliés  qui remplissent les conditions requises.
- ◆ **Fin d'étourdissement** : faites reprendre connaissance à tous les ennemis et personnages qui n'ont pas réussi à le faire pendant leur tour.
- ◆ **Vérification des états** : effectuez les jets liés aux états des personnages.
- ◆ **Préparation des cartes** : retournez face visible toutes les cartes engagées.
- ◆ **Magie** : récupérez les cartes en position 0 sur le plateau Magie et avancez les autres d'une place.
- ◆ **Cartes Événement** : piochez une carte si aucun ennemi ne partage la tuile ou n'est dans la LdV d'un personnage. Si son effet ne peut être appliqué, défaussez-la et commencez le tour des personnages.

## Fin de phase

- ◆ **Objectifs atteints** : les personnages parviennent à atteindre les objectifs indiqués par le livret de campagne.
- ◆ **Tous KO** : si, au début d'un tour d'événements, tous les pirates et tous les alliés sont KO.
- ◆ **Fin de l'exploration** : si les personnages ne peuvent pas poursuivre l'exploration de la carte en raison du placement des éléments alors qu'il leur reste des tuiles essentielles à découvrir.
- ◆ **Marqueur Drapeau pirate** : lorsqu'il arrive à zéro. Il peut avancer pour les raisons suivantes :
  - ◆ Quand un marqueur Exploration est révélé.

- ◆ Sur les tuiles Ville :
  - lorsque l'un des 4 marqueurs Exploration est révélé ;
  - lorsqu'un personnage ouvre un bâtiment pour la première fois ;
  - lorsqu'un personnage entre pour la première fois sur une tuile spéciale.
- ◆ Lorsqu'un personnage se retrouve KO.
- ◆ Durant le tour d'événements, pour chaque 1 ou 2 obtenu aux jets effectués pour les pirates KO.
- ◆ Lorsqu'un personnage échoue lors d'une action **Rechercher**.
- ◆ Lorsqu'un pirate effectue l'action **Reprendre son souffle**.
- ◆ Lorsqu'il est impossible, faute de figurines de la bonne classe, de placer un ennemi d'une classe donnée (Tunique rouge, Officier, Chapedombre, etc.).
- ◆ À chaque fois qu'un élément du jeu indique de le faire.

## RÉSUMÉ

### États des personnages et ennemis

- ◆ **Capture (personnages)** : un personnage **capturé** doit effectuer un jet de confrontation pour essayer de se libérer. S'il échoue, il subit un 6 et passe son tour.
  - ◆ **Étourdi** : pour se libérer de cet état, un pirate peut dépenser 2 ⚡, un allié, 1 de ses actions et les ennemis n'ont qu'une seule chance. En cas de réussite du jet de 4 (ou de la difficulté indiquée par l'effet à l'origine de cet état), il pourra poursuivre son tour avec ses ⚡/actions restants.
  - ◆ **Renversé** : un personnage ou un ennemi **renversé** se relève immédiatement au début de son tour, mais ne peut effectuer aucune action qui lui permettrait de quitter sa case (**Se déplacer**, **Courir**, **Explorer**, **Sauter/Escalader** ou **Grimper/Descendre**). Une figurine renversée, personnage comme ennemi, ne bloque aucune LdV.
- Un personnage ou un ennemi **étourdi/renversé** peut se défendre s'il est attaqué. Si les ennemis adjacents sont **étourdis/renversés**, les personnages peuvent **réanimer** et **se désengager** sans subir de dégâts, et les pirates peuvent **recharger** et **reprendre leur souffle**.
- ◆ **Empoisonné (personnages)** : cet état n'est pas cumulatif. Au cours du tour d'événements, le personnage doit réussir un jet de 5. En cas d'échec, il subit un 6. Pour se libérer de cet état, un personnage doit réussir à soigner un 6 ou réussir un jet de 4. Les ennemis ne peuvent pas être empoisonnés. À la place, ajoutez un 6 supplémentaire aux dégâts infligés par l'arme.
  - ◆ **Blessé (pirates)** : si un pirate subit au moins un 6, il retire immédiatement 1 ⚡ de son total disponible jusqu'à avoir soigné tous ses 6. La perte/récupération de ce ⚡ peut arriver au cours d'un tour. Elle n'est pas cumulative. Vous pouvez dépenser 1 6 pour soigner 1 6.
  - ◆ **Inconscient KO** : lorsqu'un pirate se retrouve KO, il perd tous les 6 acquis durant la phase d'aventure, une carte Équipement (pas de départ) ou un objet légendaire au hasard, ainsi que tous

ses marqueurs Objectif Mérite; avancez le 6 d'une case : tant que cet état perdure, le 6 pourra avancer à chaque tour d'événements. Un personnage KO passe son tour durant le tour des personnages et n'est pas pris en compte par les ennemis ou les effets négatifs. Il n'empêche pas un 6 traversant sa case. Le personnage inconscient pourra à nouveau dépenser ses ⚡ après avoir été réanimé par un autre personnage (cf. Réanimer, p. 25). Si la phase d'aventure s'achève avec succès, mais qu'un ou plusieurs personnages sont KO, ceux-ci rejoignent la campagne et défont la moitié de leurs 6. On considère qu'ils ont échoué à ce chapitre : lisez la partie correspondante dans le tableau Récompense du chapitre.

- ◆ **Maudit (pirate)** : pénalité de 1 aux jet d'6 de réanimation. Seules des circonstances précises permettent de se libérer de cet état (cf. p. 31). Si un allié doit être maudit, à la place, il subit immédiatement un 6.
- ◆ **Dissimulé** : un personnage ou un ennemi dissimulé doit être ignoré. Il ne bloque aucune LdV et n'empêche pas les 6 traversant sa case. Il peut se déplacer sur des cases adjacentes à des ennemis sans être contraint à engager le combat. Un personnage conserve cet état jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il effectue une attaque de 6 ou 6. Un ennemi conserve l'état **dissimulé** y compris après avoir attaqué, du moment que la condition qui lui confère cet état est toujours remplie. Si un personnage débute son tour sur une case adjacente à un ennemi **dissimulé**, celui-ci perd cet état.
- ◆ **Engagé** : un personnage adjacent à un ennemi est **engagé** avec lui. Le personnage peut **se désengager** d'un ou plusieurs ennemis adjacents (cf. p. 24). Une fois désengagé, le personnage peut effectuer une action **se déplacer** sur toutes les cases adjacentes aux ennemis dont il vient de se désengager sans avoir à effectuer à nouveau l'action **Se désengager**. Cependant, s'il est adjacent à un nouvel ennemi, il est à nouveau **engagé**.

# Index

## LIVRE I ~ Introduction et phase d'aventure

- ◆ Bienvenue, moussaillon ! 2
  - ◆ Modes de jeu 3
  - ◆ Matériel 4
  - ◆ Protagonistes 6
  - ◆ Jets de dés 8
- ◆ Commencer une partie 9
  - ◆ Phase d'aventure 10
- ◆ Préparation de la phase d'aventure 14
- ◆ Déroulement de la phase d'aventure 15
- ◆ États des personnages et ennemis 30
- ◆ Blessures permanentes et retraite 32
  - ◆ Ville 32
- ◆ Marqueur Drapeau pirate 34
  - ◆ Fin de l'aventure 34

## ◆ Almanach nautique 38

## LIVRET II ~ Phase de port

- ◆ Éléments du port 2
- ◆ Définitions importantes 3
  - ◆ Préparation 4
- ◆ Déroulement de la phase de port 5
  - ◆ Fin de la phase de port 5
    - ◆ Lieux 5
    - ◆ Quais 5
    - ◆ Place du marché 7
    - ◆ Chapelle Saint-Elme 8
    - ◆ Boudoir de Madame Claude 8
      - ◆ Taverne 9
- ◆ Succès, classes et compétences 10
- ◆ Annexe I - Remplacement d'ennemis au cours de campagnes 21
  - ◆ Annexe II - Mode Amiral et mode Mousse 22

## LIVRET III ~ Phase de traversée

- ◆ Éléments de la traversée 2
- ◆ Postes / Emplacements de traversée 5
  - ◆ Définitions importantes 6
    - ◆ Préparation 8
- ◆ Déroulement de la phase de traversée 9
  - ◆ Tour de voyage 9
  - ◆ Tours de l'équipage 10
  - ◆ Tours d'événements 13

# Almanach nautique

	Livret-p.		Livret-p.		Livret-p.
Abdomen (ennemi marin)	III 15	Climat	III 13	Ennemis	I 7
Abordage, déroulement de l'	III 18	Cloche à plongeur	II 6	Ennemis	III 10
Abordage, fin de l'	III 20	Codex des signaux	II 6	Enterrer le butin	III 13
Abordage	III 11	Collision	III 14	Éperon	II 7
Abordage	III 4	Combat à distance	I 19	Équipage, tour de l'	III 10
Accords (Honneur des voleurs)	I 9	Combat au corps-à-corps	I 18	Équipement de départ	I 6
Accoster sur une île	III 12	Combat naval	III 11	Équipement, cartes	I 12
Acheter de l'équipement	II 7	Combat, branle-bas de	III 19	États	I 30
Acheter un navire	II 6	Combat	I 18	Étourdi (état)	I 30
Action offensive	I 28	Commerce	II 6	Événement de traversée	III 13
Actions des personnages	I 16	Compagnonnage	I 32	Événement du port	II 5
Adjacent	I 16	Compensation	I 32	Événement, cartes	I 12
Alliés (généralités)	I 6	Compétences spéciales (ennemis)	I 29	Événements, tour d'	III 13
Alliés (phase d'aventure)	I 7	Compétences spéciales	II 10	Expiation	II 8
Alliés (phase de port)	II 4	Compétences	I 6	Explorer une île	III 13
Alliés (phase de traversée)	III 9	Comploter	III 10	Explorer, action	I 23
Améliorer son navire	II 6	Conditions (compétences)	II 11	Fatigue (groupes de marins)	III 2
Antipathie	II 2	Contradictions	I 9	Fouiller, action	I 25
Assaut	I 28	Couper les amarres (action d'abordage)	III 19	Fuite (ennemi marin)	III 16
Attaque à deux mains	I 22	Courir, action	I 18	Gaillard avant	III 6
Attaque à mains nues	I 21	Critiques	I 8	Gouffre, cases	I 17
Attaque alternée	I 22	Défaite (ennemi marin)	III 16	Grément	III 5
Attaque consécutive	I 21	Défense (ennemi marin)	III 4	Grimper, action	I 24
Attaque unique	I 21	Défense à mains nues	I 19	Groupe de marins	III 2
Attaquer, action	I 18	Déplacement (Traversée)	III 2	Guet	III 2
Aventure, déroulement de la phase d'	I 35	Déplacement involontaire (Traversée)	III 14	Guetter	III 10
Aventure, fin de la phase d'	I 34	Déplacement, action	I 16	Haranguer (action d'abordage)	III 19
Aventure, phase d'	I 10	Déplacer des marchandises	III 11	Hauteur	I 17
Aventure, préparation	I 14	Dés, limite de	I 8	Îles Objectif	III 8
Barre	III 6	Descendre, action	I 24	Impact	III 3
Bastingage	III 5	Dissimulé (état)	I 31	Incapacité	III 8
Blessé (état)	I 30	Drapeau pirate, marqueur (Aventure)	I 34	Inconscient (état)(Aventure)	I 30
Blessure permanente	I 32	Drapeau pirate, marqueur (Traversée)	III 4	Inconscient (Port)	II 3
Bois	III 3	Eau, cases (Aventure)	I 17	Inconscient (Traversée)	III 8
Bonus, limite de	I 8	Eau, cases (Traversée)	III 2	Indice de charge	III 12
Boudoir de Madame Claude	II 8	Écouter les rumeurs	II 8	Infirmier	III 8
Boulets chaînés	II 7	Éléments (Aventure)	I 10	Initiative	I 15
Bousculer, action	I 23	Éléments (Port)	II 2	Insulter, action	I 24
Brume	III 14	Éléments (Traversée)	III 2	Jets de charisme	I 8
Butin de l'équipage	II 3	Empoisonné (état)	I 30	Jets de comportement	I 8
Butin personnel	II 3	Endetté (état)	II 8	Jets de confrontation	I 9
Cabines	III 5	Engagé, état	I 31	Jets de difficulté	I 8
Cale	II 6	Engager une carte	I 11	Jets de puissance de feu	III 7
Calomnier	III 10	Engager	I 16	Jets de vitesse	III 7
Campagne	I 3	Ennemi hostile	III 16	Jeux de hasard	II 9
Canons	II 6	Ennemi neutre	III 16	Journée	III 9
Cap	III 3	Ennemi passif	III 16	Lâcher du lest (action)	III 11
Capacité de combat	III 19	Ennemi vaincu	I 29	Lâcher, action	I 23
Capitaine	I 3	Ennemis marins, limite d'	III 14	Ligne de conduite	I 7
Capturé (état)	I 30	Ennemis marins, tour des	III 15	Ligne de vue (Aventure)	I 20
Cartographie	III 2	Ennemis, apparition	I 27	Ligne de vue (Traversée)	III 17
Changer d'équipement, action	I 22	Ennemis, combat	I 29	Littoral, cases (Traversée)	III 2
Chapelle Saint-Elme	II 8	Ennemis, compétences	I 7	Magie, action	I 24
Chapitre	I 3	Ennemis, comportement	I 28	Magie, cartes	I 12
Charité	II 8	Ennemis, déplacements	I 7	Maître et apprenti	II 11
Classes	II 10	Ennemis, placement	I 27	Manœuvres de combat	III 18

	Livret-p.		Livret-p.		Livret-p.
Manœuvres.....	III 12	Pillage (action d'abordage).....	III 20	Réparations, tournée de.....	III 11
Marchander.....	II 7	Piller.....	III 10	Réparer un navire.....	II 6
Marchandise.....	II 6	Pirate légendaire.....	II 10	Reprendre son souffle, action.....	I 25
Marché noir.....	II 4	Pirate.....	I 6	Retraite.....	I 32
Marché.....	II 4	Place du marché.....	II 7	Rhum (Traversée).....	III 3
Maudit (état).....	I 31	Points d'action.....	I 6	Rumeurs.....	II 3
Mérite (Objectif).....	I 11	Points de commandement.....	III 8	Salaire (allié).....	II 9
Missions.....	II 3	Points de confiance.....	III 4	Salaire (pirate).....	I 6
Mitraille.....	II 7	Points de destinée.....	I 6	Saleté.....	III 3
Mode Amiral.....	II 22	Points de vie.....	I 6	Sauter, action.....	I 24
Mode Mousse.....	II 22	Pompe.....	II 6	Se désengager, action.....	I 24
Mode Solo.....	I 3	Pont principal.....	III 6	Se reposer.....	II 5
Moral.....	III 7	Pont-batterie.....	III 6	Soigner.....	III 10
Mortier.....	II 7	Port, déroulement de la phase de.....	II 5	Soins de luxe.....	II 8
Multiclasse.....	II 10	Port, fin de la phase de.....	II 5	Sortie, cases.....	I 17
Munition spéciale.....	II 7	Port, phase de.....	II 2	Succès (progression).....	II 10
Murs.....	I 17	Port, préparation.....	II 4	Sympathie.....	II 2
Mutin.....	III 8	Portée (Aventure).....	I 21	Synergie.....	II 11
Mutinerie.....	III 21	Portée (Traversée).....	III 17	Taverne.....	II 9
Naufrage.....	III 21	Préparatifs.....	III 10	Terre, cases (Traversée).....	III 2
Navigation.....	III 12	Prêt.....	II 8	Tirer au pierrier (action d'abordage).....	III 19
Nettoyage, tournée de.....	III 11	Prothèse.....	II 8	Tirer depuis le nid-de-pie.....	III 19
Nid-de-pie.....	III 6	Provisions.....	III 3	Toits.....	I 17
Objectif (marqueurs).....	III 2	Puissance de feu.....	III 7	Traversée, déroulement de la phase de.....	III 9
Objectif, îles.....	III 8	Quais.....	II 5	Traversée, fin de la phase de.....	III 13
Objet légendaire, cartes.....	I 13	Raconter des histoires.....	II 9	Traversée, phase de.....	I 9
Objets, limite d'.....	I 11	Ramasser, action.....	I 23	Traversée, préparation.....	III 8
Obstacle, cases.....	I 17	Ravitaillement.....	II 7	Type.....	I 6
Ouvrir une porte, action.....	I 18	Réanimer, action.....	I 25	Typologie.....	I 7
Partie de cartes.....	I 8	Recharger, action.....	I 25	Unités de temps.....	II 3
Pénalités, cumul des.....	I 8	Recherche, cartes.....	I 13	Utiliser, action.....	I 23
Percevoir son salaire.....	II 5	Rechercher, action.....	I 22	Vides, cases.....	I 17
Permanent.....	II 2	Recruter un allié.....	II 9	Ville.....	I 32
Personnage non-joueur (PNJ).....	I 6	Recruter un groupe de marins.....	II 9	Vitesse (ennemi marin).....	III 15
Personnage.....	I 6	Reddition.....	III 21	Voyage, tour de.....	III 9
Personnages, limite de.....	I 6	Remplacement d'ennemis.....	II 21	Zombi.....	I 26
Phase d'aventure.....	I 10	Renversé (état).....	I 30	Zone d'amarrage.....	III 2
Phases du chapitre.....	I 3	Réparations (action d'abordage).....	III 20	Zone d'effet.....	III 16

## Crédits

zacatrus!

eclipse  
editorial

WAH!  
studio

3D  
BREED  
MINIATURES

### Idee originale et développement

Auteur : David Illescas  
Développement : David Illescas, Óscar M. Dóniz et José A. Rojo  
Éditeur : Eclipse Juegos Editorial S.L.  
Chef de projet : Luis Álvaro Hernández  
Réviseur en chef : Javier Romero

### Art et graphismes

Direction artistique : Jaime González  
Illustrations : Paco Arenas, Roberto Picó et Eugenio Delgado  
Design graphique : WAH! Studio  
Figurines : 3Dbreed miniatures  
Études préparatoires : Matías Cazorla  
Vidéos : Sulker, Buster Lehn et Fran Ruiz

### Tests et révisions

Óscar M. Dóniz, José A. Rojo, José Mora, Paula Rodríguez,  
Naty Caré, Flavio Collovini, Joan Arós, Guillermo García, Toñín  
Fernández, Raúl Rubio, Oliver Bretschneider, Francisco José A.  
Muñoz, Francisco Araujo, Alfonso Blanco, Fernando Díaz, Ana

Moreno, Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero,  
José Manuel Moreno, Luis Álvaro Hernández, Raquel López,  
Miguel Ángel «Wishgamer» Díaz, Koldo «Koldan» Ocina et  
Roberto «Celebfin» Villardón

### Rédaction et traduction

Texte original : David Illescas  
Révisions du contenu : Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero,  
José Manuel Moreno et Luis Álvaro Hernández

### Pour la version française

Gestion de projet : Pierre Mauer  
Traduction : Gwladys Gaye-Williams, Killian Nari, Jaufré Vessiller  
Fonfreide (the Warlocs)  
Relecture : Séverine George (SG Traduction) et Maillys Lejosne-Le  
Calvez (FAE Traduction)

### Remerciements

Ils partent 300, mais, grâce au pouvoir des churros, se virent plus  
de 500 en arrivant au port. Avec vous, tout est bien plus simple!

© Eclipse Juegos Editorial 2023 – Tous droits réservés.



# Skull Tales

 **eclipse**  
editorial

zacatrus!

**WAH!**  
studio

