

Skull Tales

LIVRET III

- Manuel de traversée -

CHAPITRE XII Phase de traversée

«Ce qui effrayait surtout le monde, c'étaient ses histoires. Histoires épouvantables, où il n'était question que d'hommes pendus ou jetés à l'eau, de tempêtes en mer, et des îles de la Tortue, et d'affreux exploits...»

Extrait de L'île au trésor de Robert Louis Stevenson.

Comme dans toute histoire de pirates qui se respecte, il faut laisser une belle part à la traversée, aux combats navals, aux abordages, aux mutineries... Vous ne serez pas en reste, faites-nous confiance.

Le Capitaine doit atteindre l'île Objectif en essayant d'obtenir un butin, de maintenir le moral de l'équipage élevé et en évitant d'être capturé ou de faire couler le navire.

Les autres joueurs doivent exceller à leurs tâches de marins, afin de gagner la confiance du reste de l'équipage et, le cas échéant, de se présenter comme candidat au poste de Capitaine du navire.

Éléments de la traversée

Tuiles Mer

Elles représentent la zone en mer où votre navire se déplace, avec des cases hexagonales de trois types :

- 1 **Cases Terre** : elles ne sont pas navigables et représentent le relief des îles de la mer des Caraïbes. Lors d'un combat naval, les cases Terre empêchent de tirer sur un ennemi marin qui se trouve de l'autre côté. Au cours de certains événements de traversée, il est possible de tirer directement sur une case Terre. Dans ce cas, il n'est pas possible de tirer à travers d'autres cases Terre (cf. Combat naval, p. 17).
- 2 **Cases Eau** : elles sont navigables et entourent la totalité des îles du plateau. C'est sur ces cases que le navire pirate se déplacera et que les différents ennemis marins apparaîtront.
- 3 **Cases Littoral** : il s'agit des cases Eau adjacentes aux cases Terre. Elles se distinguent du reste par le contour bleu clair qu'elles présentent du côté des cases Terre.
- 4 **Zone d'amarrage** : pour accoster sur une île, vous devez atteindre une case Littoral contenant un parchemin comportant une lettre (cf. Accoster, p. 12).



Marqueurs Objectif

Ils se trouvent sur les cases Zone d'amarrage et indiquent les îles Objectif vers lesquelles l'équipage doit naviguer.

Normalement, l'objectif de la phase de traversée est de trouver le marqueur Objectif 1 afin de lancer la phase d'aventure du chapitre. Dans la section «Phase de traversée» du chapitre correspondant, il est indiqué sur quelles îles placer les marqueurs Objectif. Vous pouvez découvrir ces marqueurs d'une des manières suivantes :

- ◆ **Guet** : si un personnage est présent dans le nid-de-pie, il peut à tout moment révéler un marqueur Objectif lorsque la distance en ligne droite entre le navire pirate et le marqueur est inférieure ou égale à sa \odot (cf. Guetter, p. 6).
- ◆ **Cartographie** : si un personnage est situé sur le gaillard avant, il peut effectuer une action Cartographier afin de révéler un marqueur Objectif (cf. p. 12).
- ◆ **Déplacement** : lorsque le navire pirate entre dans une case qui contient un marqueur Objectif, retournez ce dernier (cf. p. 12).

Cartes Événement de traversée







Elles servent à déterminer les différents événements ayant lieu pendant la traversée (cf. Événements de traversée, p. 13).



Marqueurs Groupe de marins

Chaque marqueur représente un groupe de marins (GM) enrôlé sur votre navire. Selon l'endroit où se trouve le Capitaine, ils effectuent diverses tâches. De plus, ils sont essentiels pour les abordages. Le maximum de \otimes que vous pouvez emmener sur un navire est de 6 \otimes .

- ◆ **Traits** : ils possèdent une valeur de 2 pour tous les traits (\otimes , \otimes , \otimes , \otimes).
- ◆ **Compétence** : s'il n'y a aucun ennemi actif, leurs jets de vitesse sont automatiquement réussis.
- ◆ **Fatigue** : utiliser un \otimes pour effectuer une action à un poste de traversée augmente leur fatigue. Si un \otimes est **exténué**, il ne pourra plus effectuer d'actions ni participer à un abordage ou explorer des îles, et ce jusqu'à ce que le Capitaine utilise un point de commandement pour l'envoyer aux cabines se reposer pendant un tour. Pendant un abordage, les \otimes ne subissent aucune fatigue (cf. Fatigue, p. 10).





- ◆ **Élimination** : si un effet élimine un , remettez-le dans la boîte de jeu et le Capitaine diminue le  de 3.
- ◆ **Événements** : les GM peuvent effectuer des jets pour un événement de traversée qui affecte leur position tant qu'il n'y a pas de personnage pour le résoudre. Cela ne compte pas comme une action et ne provoque donc aucune fatigue.
- ◆ **Blessures** : un  qui subit un tir ajoute un  sur son marqueur pour indiquer qu'il est blessé. S'il reçoit un second impact, le  sera **incapacité** (voir plus bas).
- ◆ **Incapacité (KO)** : si un  se retrouve **incapacité** par un effet, déplacez-le immédiatement à l'infirmerie. Vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à ce qu'un personnage sur le pont principal réussisse une action **Soigner**.



Marqueurs Marchandises

Les marchandises représentent les butins et ressources chargés dans la cale du navire, ou que vous pouvez trouver lors de vos pillages en haute mer. Quand vous obtenez des marqueurs Marchandises, vous devez les placer dans les cases disponibles situées le plus à droite de la cale.

Parmi toutes les marchandises, trois marqueurs sont utiles outre leur valeur purement commerciale :

- ◆ **Marqueur Bois** : posséder des réserves de bois dans la cale permet de réparer aisément les mâts et de colmater les fuites éventuelles d'eau. Si le Capitaine dépense un marqueur Bois avant d'effectuer une Tournée de réparations (cf. p. 11), il ajoute 2 au jet correspondant.
- ◆ **Marqueur Provisions** : chaque fois que les aiguilles de la montre effectuent un tour complet, ou si un événement l'exige, le Capitaine doit dépenser un marqueur Provisions. Si cela n'est pas possible ou qu'il décide de ne pas le faire, vous devrez diminuer le  du résultat d'un jet de dé et ajouter 1 à la fatigue de tous les  qui ne sont pas dans les cabines ou exténués.
- ◆ **Marqueur Rhum** : une fois par jour et à tout moment, le Capitaine peut dépenser un marqueur Rhum pour augmenter le  du résultat d'un jet de dé. Placez le marqueur Rhum sur la montre pour vous rappeler que vous l'avez déjà utilisé pendant cette journée. De plus, les pirates récupèrent 1 .



Marqueurs Canon

Ils se trouvent dans les cases de cale pour indiquer votre puissance de feu et servent à combattre les ennemis marins.



Marqueurs Impact



Ils servent à indiquer l'état du navire pirate et des ennemis marins, en indiquant les impacts reçus, le nombre de voiles, le volume de la cale et (en ce qui concerne les ennemis) leur capacité de combat.

Marqueurs Saleté

Ils servent à indiquer le niveau naturel d'usure et de saleté du navire (cf. Saleté, p. 9).



Fiches Ennemis marins

Elles décrivent les caractéristiques des événements de traversée qui possèdent leur propre fiche (cf. Ennemis marins, p. 14) et de l'exploration d'îles.

Marqueurs Ennemis marins

Lors de la traversée, il est possible de rencontrer des ennemis ou des événements de traversée, représentés par ces marqueurs :



Cap : le marqueur Navire pirate ainsi que les marqueurs Ennemis marins présentent une série de flèches noires et/ou blanches. Les flèches blanches indiquent dans quelles directions l'ennemi marin ou le navire pirate peut avancer. Les flèches noires indiquent quant à elles les directions dans lesquelles il est impossible de se déplacer.

Pour les navires et certaines créatures marines, la flèche blanche représente la proue (ou la tête, dans le cas des créatures), et détermine son cap. Les flèches situées à gauche et à droite représentent respectivement bâbord et tribord.

Marqueur Drapeau pirate

Il sert à comptabiliser le moral de l'équipage sur la piste de moral du plateau Journal de bord. En principe, il commence sur la case 20 de la piste.



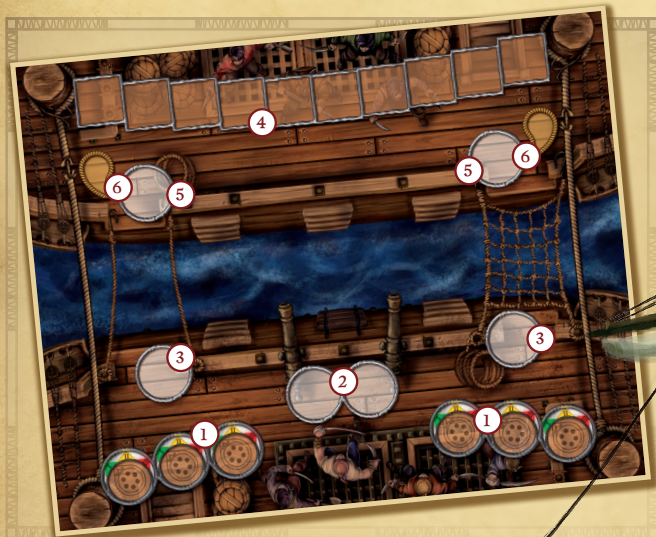
Marqueurs Personnage

Ils servent à comptabiliser les points de confiance de chaque personnage, et indiquent la probabilité d'une mutinerie (cf. p. 8). En principe, ils commencent sur la case 0 de la piste de moral du plateau Journal de bord.



Plateau Abordage

Il représente le bastinage d'un navire pirate, un élément essentiel au moment d'un abordage (cf. Abordages, p. 18). Le tableau est divisé en deux sections principales : votre navire et celui de l'ennemi, chacun avec ses propres cases :



- 1 Cases pour les
- 2 Cases Pierrier
- 3 Cases Abordage
- 4 Cases Abordage d'ennemis
- 5 Cases Combat
- 6 Cases Amarre

Plateau Journal de bord

Ce plateau représente les notes du Capitaine dans son journal de bord concernant la durée de la traversée et les actions de l'équipage, ainsi que les événements pouvant affecter le moral. Ce plateau est divisé en deux :

- ♦ **Piste de moral** / Points de confiance de l'équipage, numérotée de 0 à 20. Le moral et les ne peuvent ni dépasser 20 ni chuter en dessous de 0.
- ♦ **Montre** : elle sert à compter les tours, et indique le passage du temps. Chaque journée est divisée en 6 plages horaires. On considère que c'est le jour entre les chiffres 1 et 4, et la nuit de 5 à 6. De plus, elle indique également l'emplacement et le cap d'un ennemi lorsqu'il apparaît en haute mer (cf. p. 14).



Plateau Navire pirate

Ce plateau présente les différents postes/emplacements de traversée du navire pirate, à l'exception du bastingage, qui est détaillé sur le plateau Abordage.



Postes/Emplacements de traversée

Chaque poste/emplacement décrit ci-dessous indique les activités que les personnages peuvent effectuer pendant la traversée (cf. Déroulement de la phase de traversée, p. 9 et Combat naval, p. 17).

① Grément (Manœuvrer)

- Il indique le nombre de voiles de votre navire. Plus le nombre est élevé, plus le navire peut se déplacer rapidement. Utilisez un marqueur Impact pour indiquer le nombre de voiles que vous possédez en le plaçant sur la case juste au-dessus de votre nombre de voiles.
- Il accueille autant de personnages et/ou de ☹ que de voiles non détruites possédées par le navire, jusqu'à un maximum de 4.
- Les personnages et/ou ☹ postés au niveau d'une voile peuvent ajouter des dés au jet de vitesse, qui détermine le déplacement du navire (cf. Déplacement, p. 11).
 - Si le grément reçoit un impact, le marqueur Impact descend d'une case. Si ladite voile a un ☹ ou personnage posté dessus, placez-le automatiquement dans la cabine sans dégât supplémentaire.

② Cale

C'est l'endroit où sont entreposés les marqueurs Marchandises, Canon et tout autre article que vous emportez pendant la traversée.

- Aucun membre d'équipage ne peut se trouver dans la cale.
- La cale est divisée en 10 colonnes de 2 cases chacune. Dans chaque case, vous pouvez placer un marqueur Marchandises ou Canon, en commençant par la colonne 1 et en progressant vers la gauche.
- Au cours de la traversée, la cale de votre navire peut subir des impacts. Si cela arrive, déplacez le marqueur Impact vers la droite jusqu'à réduire la taille de la cale (le marqueur réduit la cale sur une colonne entière), en commençant par la colonne intacte qui se trouve la plus à gauche, et en vous déplaçant vers la droite à chaque nouvel impact reçu. Tout marqueur, que ce soit un marqueur Marchandises ou Canon, qui se trouve sur une colonne sur laquelle se situe le marqueur Impact, doit être défaussé.

③ Bastingage (plateau Abordage)

Situé sur le plateau Abordage, c'est là que les personnages et ☹ se préparent aux manœuvres d'abordage (cf. p. 18).

- Il accueille 4 personnages et n'importe quel nombre de ☹.
- Au cours de la traversée, les personnages peuvent se placer sur les cases Abordage, ou sur les cases Pierrier en prévision d'un abordage potentiel.

④ Cabines (Comploter/Surveiller)

C'est ici que l'équipage se repose et récupère. À côté des cabines se trouve une case pour un seul pirate, d'où il peut comploter, et une case pour un seul ☹ d'où il peut surveiller ce pirate sournois.

- Les personnages sont renvoyés à cet endroit au début du tour de voyage.
- Les ☹ qui sont affectés à ce lieu récupèrent de leur fatigue, mais ne peuvent pas être utilisés pour surveiller un complot (voir ci-dessous).
- Un seul pirate, qui n'est pas le Capitaine, peut décider d'aller dans les cabines pour comploter, et un seul ☹ peut être assigné à le surveiller (cf. Comploter, p. 10).

①

En mode solo, l'action Comploter et l'action Surveiller sont effectuées de manière distincte. Consultez la section Comploter, page 10.

5 Gaillard avant (Cartographeur)

- ◆ C'est ici que s'effectue l'action **Cartographeur**.
- ◆ Un seul personnage peut s'y trouver.
- ◆ Le personnage situé sur le gaillard avant peut effectuer une action **Cartographeur** afin de révéler un marqueur Objectif (cf. p. 12).

6 Nid-de-pie (Guetter)

Du haut des mâts, vous pouvez scruter l'horizon pour **guetter** les îles, les ennemis marins et les autres dangers que dissimulent les eaux traîtresses des Caraïbes.

- ◆ Un seul personnage peut s'y trouver.
- ◆ Apparition des ennemis : si un personnage est présent dans le nid-de-pie quand un ennemi marin apparaît, il peut décider qu'il apparaisse en ligne droite entre le navire pirate et le marqueur à une distance inférieure ou égale à sa **☉** (cf. p. 14).
- ◆ Guetter : si un personnage est présent dans le nid-de-pie, il peut, à tout moment quand le navire est en déplacement, révéler un marqueur Objectif lorsque la distance en ligne droite entre le navire pirate et le marqueur est inférieure ou égale à sa **☉** (cf. p. 12).
- ◆ Le personnage peut apercevoir n'importe quel nombre de marqueurs lorsqu'il se trouve dans le nid-de-pie.

7 Pont-batterie (Puissance de feu)

Lors d'un combat naval, les canons sont tirés depuis cet emplacement.

- ◆ Il accueille un seul personnage et/ou **☉**, ou jusqu'à 3 personnages s'il n'y a pas de **☉**.
- ◆ Vous pouvez tirer avec tous les canons avec un seul **☉** (cf. Combat naval, p. 17). S'il y a un personnage et un **☉**, le personnage peut tirer avec un canon, et le **☉** avec le reste.
- ◆ S'il n'y a pas de **☉** sur le pont-batterie, chaque personnage situé à ce poste peut tirer depuis un canon avec un dé.
- ◆ Un personnage peut faire usage de n'importe quelle manœuvre de combat disponible (cf. p. 18).

8 Pont principal (Entretien)

À l'extérieur se trouve le pont principal, où s'effectuent la plupart des corvées et tâches de maintenance et où sont effectués les préparatifs pour soigner l'équipage.

- ◆ Il ne peut s'y trouver qu'un seul personnage et 2 **☉**.
- ◆ À cet endroit, vous pouvez effectuer les tâches suivantes : **Soigner**, **Déplacer des marchandises**, **Nettoyer** et **Réparer** (cf. p. 10).
- ◆ Si le Capitaine acquiert des améliorations pour le navire, de nouvelles actions sur le pont principal seront disponibles (cf. Livret II, p. 6).

9 Infirmerie

Lorsqu'un personnage ou un **☉** est **☹** ou **incapacité**, il est automatiquement déplacé à l'infirmerie (s'il est secouru par le reste de l'équipage à temps).

- ◆ Le personnage perd alors tous ses **☉**. Pendant les tours de voyage successifs, vous pouvez tenter de réussir un jet de **☉** 4 pour défausser un seul **☉**. Vous pouvez également récupérer tous vos **☉** si un autre personnage obtient un **☑** pour vous **soigner** (cf. Soigner, p. 10).
- ◆ Les **☉** ne récupéreront pas tant qu'un personnage n'aura pas effectué un jet **☑** pour les **soigner** pendant les préparatifs.
- ◆ Les personnages et **☉** qui sortent de l'infirmerie (grâce à un jet réussi de **☉**, une action **Soigner** ou un événement), seront déplacés dans les cabines.

10 Passerelle (Haranguer)

C'est ici que vous maintenez le calme et l'ordre au sein de l'équipage, et que vous pouvez augmenter les points de commandement du Capitaine (cf. p. 8) pour organiser les différentes tâches des **☉**.

- ◆ Un seul personnage peut s'y trouver.
- ◆ Si un personnage (y compris le Capitaine lui-même) se trouve sur la passerelle, le Capitaine ajoute à son total de points de commandement la valeur de **☉** de ce personnage.

11 Barre (Naviguer)

Il s'agit d'un poste essentiel, d'où le barreur guide le navire en suivant les ordres du Capitaine.

- ◆ Pour déplacer le navire pirate, il faut obligatoirement placer un personnage à ce poste.
- ◆ Un seul personnage peut s'y trouver.

Définitions importantes

Avant de commencer à décrire la dynamique de la phase de traversée, il est important d'expliquer quelques concepts propres à cette phase.

La Dame du Sud

Une fois la première phase de port de la campagne Les Ombres des Caraïbes terminée avec succès, les pirates disposeront d'un navire baptisé la *Dame du Sud*.

Le Capitaine doit noter les caractéristiques suivantes sur la fiche Registre de La *Dame du Sud* (pas d'inquiétude, nous les présenterons au fil de ce chapitre) :

- ◆ Type de navire : Brigantin (cf. Livret II, p. 6).
- ◆ Volume de la cale : 7 (placez un marqueur Impact dans la colonne 8 de la cale du plateau Navire pirate).
- ◆ Voiles : 3 (placez un marqueur Impact sur la case de voiles 4 du plateau Navire pirate).
- ◆ Canon : 3 marqueurs Canon (placez-les dans la cale).

- ◆ Groupes de marins : 4 ☘ (placez-les dans les cabines).
- ◆ Marchandises : 2 marqueurs Rhum et 3 marqueurs Provisions (placez-les dans la cale).

Dans les chapitres suivants de la campagne, vous pourrez acheter, lors de la phase de port, de nouvelles marchandises, provisions ou même un nouveau navire pour la phase de traversée suivante.

Jets de puissance de feu

Lorsque le Capitaine ordonne de tirer avec les canons lors d'un combat naval (cf. p. 17), vous lancerez un certain nombre de dés en fonction du nombre de canons que le navire pirate possède dans la cale et des membres d'équipage qui les opèrent (☘ ou personnages). Chaque dé dont le résultat dépasse la valeur de vitesse de l'ennemi (cf. p. 15) ou de défense (cf. p. 15) sera considéré comme un ✓.

La puissance de feu des ennemis marins est indiquée sur leur carte, ainsi que les résultats nécessaires pour obtenir un ✓ (cf. p. 15).

Jets de vitesse

S'il s'agit du jet de vitesse du navire pirate, vous devez prendre en compte trois facteurs : l'indice de charge de la cale, la navigation depuis la barre et les manœuvres depuis le gréement.

Depuis la barre, un personnage ajoute un dé pour le jet de vitesse et, depuis le gréement, on ajoute un dé de plus pour chaque ☘ et personnage à ce poste. Enfin, la valeur de l'indice de charge représente la difficulté à battre pour obtenir un ✓ aux dés. Pour chaque ✓, le navire pirate peut effectuer un ➔ (cf. Déplacement, p. 11).

Si, en raison de l'utilisation des compétences, les personnages et ☘ dépassent la limite de 5 dés pour le jet de vitesse, la priorité du jet des dés est la suivante : 1) le personnage à la barre ; 2) les ☘ au gréement ; 3) les personnages au gréement par ordre décroissant de ⚡ ; et 4) les autres personnages (comme la Sorcière et sa compétence Maître des vents).

Moral

Pendant la phase de traversée, l'icône du Drapeau pirate 🏴 mesure le moral de l'équipage et sa loyauté envers le Capitaine. Si le moral baisse trop, il est possible que l'un des membres de l'équipage se mutine et s'empare du titre de Capitaine. Il vaut mieux faire preuve de vigilance et surveiller votre équipage.

Certaines raisons peuvent entraîner une baisse de moral :

- ◆ Si une carte Événement de traversée indique que le 🏴 diminue, la fatigue augmente de 1 pour un seul ☘ qui n'est pas dans les cabines ou exténué.
- ◆ Si un ☘ est éliminé, le 🏴 baisse de 3.
- ◆ Si le Capitaine décide de déplacer un personnage à un autre poste, le 🏴 diminue de 1 (cf. Tous à vos postes!, p. 9).
- ◆ Si vous ne dépensez aucun marqueur Provisions au cours d'une journée, lancez un dé, le 🏴 diminue autant que le résultat (cf. Tour de voyage, p. 9).
- ◆ Si vous fuyez la zone d'effet de certains ennemis (cf. Fuir face à un ennemi, p. 16).

Cependant, le moral peut également augmenter de diverses façons :

- ◆ Grâce à certaines cartes Événement de traversée.
- ◆ Une fois par journée, le Capitaine peut à tout moment dépenser un marqueur Rhum pour augmenter le 🏴 du résultat d'un jet de dé. Placez le marqueur Rhum sur la montre pour vous rappeler que vous l'avez déjà utilisé pendant cette journée.
- ◆ En vainquant certains ennemis marins (cf. Défaite d'un ennemi, p. 16).









Le moral 🏴 est à 18, les ⚡ du Mousse sont à 12 et la montre affiche 5, c'est donc la nuit.

Points de confiance



Si le moral indique l'intégrité de l'équipage et sa confiance envers le Capitaine, les points de confiance ⚡ représentent la loyauté que les personnages gagnent au sein de l'équipage grâce à leurs actions réussies et à leur aptitude à résoudre les mésaventures causées par les cartes Événements de traversée.








Le Capitaine ne gagne pas de ⚡ pour avoir effectué des actions sur le navire pirate. Il ne peut gagner de ⚡ qu'en résolvant avec succès une carte Événement de traversée. Lorsque les règles mentionnent qu'« un personnage » ou que « n'importe quel personnage » gagne des ⚡ après avoir effectué une action à un endroit du navire, cela fait référence à n'importe qui sauf le Capitaine.


À la fin de la phase de traversée, les  de chaque personnage (y compris du Capitaine) deviennent des  pour chacun, et sont enregistrés dans leurs fiches Registre respectives.

Les alliés convertissent également leurs  en  et chaque personnage ayant embauché un allié gagne la moitié des  que l'allié a accumulés. S'il s'agit de l'allié du Capitaine, ce dernier ne peut pas obtenir de  de cette façon.



Mutinerie





Si le marqueur Personnage d'un pirate dépasse la case où le marqueur de  se trouve, le pirate peut immédiatement déclencher une mutinerie. En cas de mutinerie, le Capitaine, le pirate qui l'a provoquée et, éventuellement, tout autre personnage ayant dépassé le marqueur de  doivent participer. Hormis le Capitaine, tous les pirates participant à une mutinerie sont appelés les **mutins**.






1. Tous les personnages transforment leurs  en  et les ajoutent à ceux déjà notés sur leur fiche Registre. Placez le  sur la case 20, et les  de chaque personnage sur la case 0. Un pirate ayant embauché un allié, et qui n'est pas le Capitaine, gagne la moitié des  que l'allié a accumulés.
2. Les mutins et le Capitaine prennent une pièce par 10  notés sur leur fiche Registre à ce moment-là, et décident secrètement du nombre de pièces qu'ils utiliseront pour participer à l'enchère pour le titre de Capitaine. Un mutin doit au minimum miser 1 pièce pour disputer le titre de Capitaine.
3. Les joueurs impliqués placent leur poing fermé, renfermant les pièces choisies secrètement, au-dessus de la table et, au compte de trois, tous les joueurs montrent leur main en même temps. Celui qui a misé le plus de pièces est nommé Capitaine et acquiert les cartes Mission que le Capitaine précédent n'aura pas finalisées.
4. Tous les joueurs ayant enchéri perdent 10  pour chaque pièce mise, immédiatement retranchés à leur total sur leur fiche Registre.


Égalités : toute égalité dans une mutinerie est résolue par un jet de confrontation  jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Celui-ci remporte le titre de Capitaine.


I

Si les  d'un de vos alliés dépassent le  , une mutinerie se produit également :


Le Capitaine transforme ses  en  et les ajoute à ceux déjà notés sur sa fiche Registre. Placez le  sur la case 20, et les  de chaque personnage sur la case 0.


Ensuite, le Capitaine doit décider combien de  il veut dépenser pour éviter de perdre son titre. Chaque fois qu'il dépense 10  , il gagne 1  . La somme de ses  plus les  dépensés détermine sa valeur pour faire face à la mutinerie.


Ensuite, lancez un dé et ajoutez son résultat au  de l'allié qui a déclenché la mutinerie, et la somme des deux détermine la valeur de l'allié pour fomenter la mutinerie :


- ◆ Si la valeur du Capitaine dépasse celle de l'allié, il n'y a pas de mutinerie.
- ◆ Si la valeur de l'allié dépasse celle du Capitaine, il y a mutinerie et le Capitaine est abandonné sur une île. Il faut alors jouer l'aventure « Naufrage », en piochant 3 alliés au hasard pour poursuivre.
- ◆ En cas d'égalité, effectuez un jet de confrontation  jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Points de commandement




Le Capitaine utilise les points de commandement pour ordonner aux  de se déplacer dans différentes parties du navire.



Le Capitaine dispose toujours d'un point de commandement (du fait d'être Capitaine), quel que soit l'endroit où il se trouve. Cependant, si un personnage (y compris le Capitaine lui-même) se trouve sur la passerelle, il attribuera au Capitaine autant de points de commandement que sa valeur de  (cf. Passerelle p. 6).

Si le Capitaine utilise plus d'un point de commandement grâce à un personnage situé sur la passerelle (et qui n'est pas lui-même Capitaine), ce personnage gagne 1 .


Chaque point de commandement peut être utilisé une seule fois pendant le tour de voyage pour déplacer un seul  d'une partie du navire à une autre (cf. Tous à vos postes!, p. 9). Le Capitaine n'est pas obligé de dépenser tous les points de commandement dont il dispose. En revanche, les points de commandement ne sont pas conservés d'un tour à l'autre.

Inconscient/Incapacité

Lors d'une phase de traversée, si un personnage se retrouve  par un effet ou reçoit la totalité des  possibles, il perd tous les  accumulés et est immédiatement envoyé à l'infirmerie.

Si un  reçoit un second  , il est **incapacité** et est immédiatement envoyé à l'infirmerie.

Préparation

1. **Tuiles Mer :** placez les tuiles Mer en formant un plateau unique divisé en cases hexagonales. Placez le navire pirate sur la case indiquée dans le livret de campagne ou, si celui-ci ne donne aucune indication, placez-le sur la case contenant le parchemin orné de la lettre D (île de la Tortue). Au moment de le placer, le Capitaine choisit son cap.
2. **Îles Objectif :** prenez autant de marqueurs Objectif que d'îles Objectif indiquées dans la section Traversée du chapitre correspondant. Assurez-vous que le marqueur Objectif 1 soit parmi eux, puis placez au hasard un marqueur Objectif face cachée sur chaque case contenant le parchemin des îles indiquées. L'objectif de la traversée est de trouver l'île comportant le marqueur Objectif 1 (sauf indication contraire dans le livret de campagne).
3. **Événements de traversée :** mélangez le paquet Événement de traversée et placez-le sur la table.
4. **Journal de bord :** placez le marqueur  sur le 20 de la piste de moral/points de confiance et les marqueurs Personnages des pirates et des alliés sur le 0, sauf si un effet ou une compétence indique le contraire. Ensuite, placez la montre pour faire apparaître la plage horaire 1 sur le plateau Journal de bord.
5. **Plateaux Navire pirate et Abordage :** placez à un endroit accessible le plateau Navire pirate et le plateau Abordage. Placez un marqueur Impact sur l'emplacement à gauche du maximum de voiles que le navire possède, et un autre marqueur Impact sur l'emplacement à gauche du maximum de la cale. Enfin, placez le marqueur Saleté à côté du plateau.

6. **Cale** : dans la cale, placez les marqueurs Marchandises et Canon notés dans la fiche Registre du Capitaine.
7. **Personnages et groupe de marins** : placez les figurines des personnages et les ☹ dans les cabines du plateau Navire pirate. Chaque joueur doit avoir sous la main sa fiche Registre et la fiche de son personnage et de ses alliés, afin de consulter leurs traits et compétences. Dans le cas du Capitaine, il doit prendre le compteur ⚡ pour tenir le compte des points de commandement.

I

En mode solo, numérotez chaque allié que vous avez à bord. Pour cela, utilisez les marqueurs Exploration numérotés de 1 à 4 (cf. Comploter, p. 10).

8. **Missions** : suivez les instructions de préparation de n'importe quelle carte Mission disponible auprès du Capitaine.
9. **Marqueurs Marchandises** : placez le reste des marqueurs Marchandises en pile face cachée sur la table.
10. **Ennemis marins** : laissez les fiches Ennemis marins et leurs marqueurs à côté des tuiles Mer.

Déroulement de la phase de traversée

La phase de traversée est composée de tours de voyage, de l'équipage, d'événements et d'ennemis marins.

Tour de voyage

Il s'agit du tour où le Capitaine note le passage du temps et gère la position des membres de l'équipage. Au cours du tour de voyage, les actions suivantes doivent être réalisées dans l'ordre indiqué :

1. Le temps passe

Le Capitaine doit avancer la montre d'une période (sauf lors du premier tour de la traversée).

- ◆ Si la montre affiche 5 ou 6, c'est la nuit.
- ◆ **Journée** : quand les aiguilles de la montre effectuent un tour complet, la journée s'est écoulée et le Capitaine peut dépenser un marqueur Provisions. Si vous ne pouvez pas ou si vous décidez de ne pas le faire, lancez un dé et diminuez le 🎲 du résultat.

🎲

Le Capitaine peut dépenser un marqueur Rhum par journée de traversée, à tout moment, pour lancer un dé et augmenter le moral de l'équipage d'autant de points que le résultat. Placez le marqueur Rhum sur la montre pour vous rappeler que vous l'avez déjà utilisé pendant cette journée.

2. Saleté

Placez le marqueur Saleté sur le pont principal dans l'espace indiqué. Si le marqueur Saleté s'y trouve déjà, faites pivoter le marqueur d'une position, en indiquant le numéro suivant dans l'ordre croissant.

- ◆ Si le marqueur pointe vers le chiffre III et qu'un effet de jeu (comme cette étape) indique que vous devez ajouter de la saleté, diminuez de 1 le 🎲 pour chaque niveau de saleté excédentaire et laissez le marqueur à la même place.
- ◆ La saleté augmente également de 1 à la fin d'un abordage et pour chaque impact reçu par votre navire.



3. Tous à vos postes!

Tous les personnages qui ne sont pas à l'infirmerie ou sur le bastingage pendant un abordage retournent dans les cabines. Les ☹ restent où ils se trouvaient lors du tour précédent. Ensuite :

- ◆ Le Capitaine choisit un poste de traversée sur le navire et place sa figurine dans l'espace indiqué.

I

À ce moment, lancez le dé pour voir si un allié complote en mode solo (cf. Comploter, p. 10).

- ◆ Chaque pirate, dans l'ordre décroissant de 🏴‍☠️, choisit un poste de traversée disponible sur le plateau Navire pirate ou sur le plateau Abordage, et place sa figurine à l'emplacement désiré. Si deux pirates sont à égalité en 🏴‍☠️, il revient au Capitaine de choisir l'ordre.
- ◆ Une fois que tous les pirates sont positionnés, les joueurs ayant embauché des alliés les assigneront à un poste dans le même ordre.
- ◆ Pendant cette étape, le Capitaine peut réassigner, à sa guise, un ou plusieurs personnages à un autre poste/lieu de traversée mais devra diminuer le 🎲 de 1 pour chaque personnage réassigné.
- ◆ Le Capitaine peut utiliser son point de commandement, ainsi que les points de commandement éventuellement accordés par le personnage situé sur la passerelle (il peut s'agir du Capitaine lui-même), pour déplacer un ☹ sur un emplacement disponible pour chaque point de commandement dépensé.

Utilisez le compteur ⚡ pour garder le compte des points de commandement dépensés.

- ◆ Si le Capitaine utilise plus d'un point de commandement grâce à un personnage situé sur la passerelle (et qui n'est pas lui-même Capitaine), ce personnage gagne 1 🏴‍☠️.

Tours de l'équipage

Les personnages et les ☹ pourront effectuer diverses actions en fonction du poste de traversée qu'ils occupent. Les personnages tenteront d'exceller à leur tâche pour gagner des ⚡ et, le cas échéant, pour se porter candidat au titre de Capitaine du navire. Un ☹ ou un personnage ne peut réaliser qu'une seule tâche par tour.

Ils peuvent aussi effectuer un jet pour résoudre une carte Événement de traversée si nécessaire pendant le tour d'événements (cf. p. 13).

Les ☹ et les personnages ne sont pas tenus d'effectuer d'action associée au poste de traversée où ils se trouvent.

Fatigue

Chaque fois que vous faites usage d'un ☹ pour une quelconque tâche décrite ci-dessous (excepté **déplacer des Marchandises**), vous devez augmenter sa fatigue de 1. Faites pivoter son marqueur d'une position, en indiquant le numéro suivant dans l'ordre croissant. Si le ☹ se trouvait en position **Éreinté**, il devient alors **exténué** et son marqueur est retourné sur son verso. Cela indique qu'il ne peut pas effectuer de tâche jusqu'à ce que le Capitaine utilise un point de commandement pour l'envoyer se reposer dans les cabines.

Si un ☹ n'effectue aucune tâche ou ne prend pas part à un abordage, il ne subit pas de fatigue.

4. Préparatifs

Ce sont les différentes actions disponibles pour les personnages et les ☹ afin de mener à bien la traversée. Chaque personnage et ☹ peut effectuer une des actions suivantes :

Ces actions s'effectuent selon l'ordre déterminé par le Capitaine.

- ◆ **Soigner** : un personnage situé sur le pont principal peut effectuer un jet d'⚡ 4. En cas de ☑, il gagne 1 ⚡ et un ☹, ou un personnage quitte l'infirmerie en défaussant tous ses ☹ et se place dans les cabines (pour récupérer complètement de sa fatigue).
- ◆ **Guetter** : un seul personnage présent dans le nid-de-pie peut à tout moment révéler un marqueur Objectif lorsque la distance en ligne droite entre le navire pirate et le marqueur est inférieure ou égale à sa ☹. Si c'est le cas, ajoutez 1 ⚡.

Le personnage peut effectuer l'action Guetter autant de fois qu'il le veut pendant que le navire est en déplacement.

- ◆ **Cartographe** : si le marqueur Objectif 1 n'a pas encore été découvert, un personnage situé dans le gaillard avant peut réaliser un jet d'⚡ 5. Pour chaque ☑, placez une gemme sur un marqueur Objectif de votre choix, et gagnez 1 ⚡. Quand vous placez la troisième gemme sur un marqueur Objectif, révélez son verso et retirez les gemmes (cf. Marqueurs Objectif, p. 12).

- ◆ **Comploter** : un seul pirate, qui n'est pas le Capitaine, peut se trouver sur la case **Comploter**, pour fomenter un complot ou ne rien faire.

Un Capitaine peut soupçonner un pirate resté dans les cabines et essayer d'exposer ses manigances. Pour cela, il peut placer 1 ☹ sur la case **Surveiller**.

Le pirate choisit ensuite de cacher dans sa main une ☹ d'or, d'argent ou de cuivre, ou de la laisser vide. Si le Capitaine a placé un ☹ en surveillance, il peut choisir secrètement une ☹ d'or, d'argent ou de cuivre, en essayant de choisir la même que celle du pirate. Au compte de trois, le Pirate et le Capitaine ouvrent simultanément leurs mains pour en révéler le contenu.

Si le pirate a la main vide, rien ne s'est passé. Si le Capitaine et le pirate ont tous deux une pièce du même type, le complot du pirate est dévoilé. Le personnage perd 5 ⚡ et ne peut effectuer aucune action **Comploter** pendant le reste de la phase de traversée.

Si le personnage montre une pièce et que le Capitaine en montre une différente, ou qu'il n'a posté aucun ☹ pour surveiller, le complot est un ☑. Selon le type de pièce, appliquez le résultat suivant :

- ◆ **Or - Pillage** : le pirate gagne un dé +3 ☹, prises dans le butin de l'équipage (s'il n'y a pas assez de pièces, prenez celles qui restent).
- ◆ **Argent - Calomnie** : le pirate gagne 3 ⚡.
- ◆ **Cuivre - Escamotage** : défaussez un marqueur Rhum pour récupérer tous vos ☹ ou un marqueur Provisions pour défausser tous vos ☹ (si des marchandises sont disponibles).





Le Mousse reste dans les cabines. La Sorcière, alors Capitaine, le soupçonne et poste un ☹ en surveillance. Ils choisissent tous deux une pièce en secret. La Sorcière pense que le Mousse va la calomnier et choisit donc une pièce d'argent. À trois, ils ouvrent tous les deux la main et le Mousse montre... une pièce d'or! Vu que les deux pièces ne sont pas les mêmes, le Mousse parvient à piller les cabines.



En mode solo, les alliés peuvent également **comploter**. Chaque allié embauché reçoit un numéro entre 1 et 4. Pendant le tour de voyage, lors de l'étape Tous à vos postes!, lancez un dé après avoir placé le Capitaine à un endroit du navire. Si le résultat du dé correspond au numéro de celui d'un allié, celui-ci déclenchera un complot. L'allié se positionne sur la case **Comploter** et peut être surveillé par un ☹, le Capitaine lui-même ou bien un autre allié que vous placez sur la case **Surveiller**. Pendant le tour de l'équipage, effectuez un jet de confrontation ⚔ :

- ◆ Si le Capitaine gagne, l'allié perd 5 ⚡ et ne peut plus **comploter** durant cette phrase de traversée. Retournez son marqueur Exploration pour vous en souvenir. Si vous avez utilisé un autre allié pour **surveiller**, il gagne 1 ⚡.
- ◆ Si personne ne surveille ou si l'allié qui complotte gagne et est **blessé**, dépensez 1 marqueur Provisions pour soigner ses blessures, si possible. En outre, il gagne autant de pièces du butin de l'équipage et de ⚡ que son ☹.

En cas d'égalité, rien ne se passe.

- ◆ **Déplacer des marchandises** : un personnage ou un ☹ sur le pont principal peut effectuer cette tâche une seule fois par tour de l'équipage. Cette tâche ne génère aucune fatigue, et une action différente peut ainsi être effectuée sur le pont principal au cours du même tour.
- ◆ S'il y a au moins un ☹ sur le pont principal, le Capitaine peut défaire (**Lâcher du lest**) ou déplacer n'importe quel nombre de marqueurs Marchandises ou Canon.
- ◆ S'il n'y a aucun ☹ mais qu'il y a un personnage sur le pont principal, vous pouvez défaire ou déplacer un marqueur Marchandises ou Canon par tour, avec la permission du Capitaine.



Déplacer un marqueur Marchandises vous permet d'échanger la position de deux marqueurs, ou de déplacer un marqueur sur un emplacement vide.

- ◆ **Nettoyer** : s'il y a au moins un ☹ disponible ou un personnage sur le pont principal, vous pouvez faire pivoter le marqueur Saleté vers le bas, ou le retirer s'il est à 1 de saleté. La saleté diminue selon l'ordre de priorité suivant :
 - ◆ D'abord, si le Capitaine le souhaite et qu'il y a un ☹ disponible sur le pont principal, c'est lui qui réduit la saleté.
 - ◆ Ensuite, s'il reste encore de la saleté et qu'il y a un personnage, vous pouvez effectuer un jet d'⚔ 5. Si c'est un ☑, réduisez la saleté et gagnez 1 ⚡.

- ◆ **Réparer** : chaque ☹ sur le pont principal peut effectuer un jet d'⚔ 5. Si c'est un ☑, réparez un impact sur les voiles ou dans la cale.

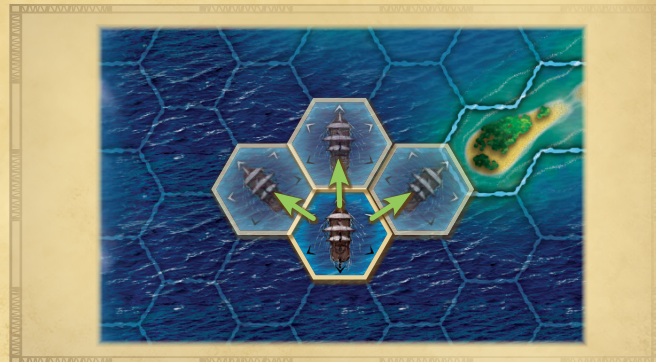
- ◆ Un personnage peut effectuer un jet d'⚔ 4. Si c'est un ☑, réparez un impact sur les voiles ou dans la cale et gagnez 1 ⚡.
- ◆ Dans les deux cas, le Capitaine peut dépenser un marqueur Bois pour ajouter +2 avant le jet Réparer du ☹ ou du personnage.

5. Déplacement (jet de vitesse)

Seul le Capitaine peut décider de comment et où déplacer le navire sur les tuiles Mer.

Le navire pirate ou un ennemi peut effectuer l'intégralité ou une partie de son ⚡, en plus d'un combat naval ou d'un abordage dans le même tour, et peut intercaler les points de déplacement obtenus entre les diverses actions.

- ◆ **Combat naval** : si un personnage se trouve sur le pont-batterie, le Capitaine peut ordonner un combat naval à tout moment du ⚡ du navire pirate (cf. p. 17).
- ◆ **Abordage** : le Capitaine peut déclarer un abordage au moment où le navire pirate entre sur une case déjà occupée par un ennemi marin (ou vice versa) (cf. p. 18).
- ◆ Le navire peut se déplacer d'une case pour 1 ⚡ vers n'importe laquelle des trois positions de son cap, qui est indiqué par les flèches blanches de son marqueur hexagonal. Ce faisant, le navire tourne la proue dans la direction du déplacement effectué (cf. Cap, p. 3).
- ◆ Le navire peut également pivoter, sur la même case, de 60° à bâbord ou à tribord, en dépensant 1 ⚡ pour changer de cap.



Il faut absolument qu'un personnage se trouve à la barre du navire pour effectuer tout déplacement (ou le navire sera entraîné par les courants marins ou par le vent).

Trois facteurs déterminent combien de ⚡ le navire peut effectuer : le poids de la cargaison qui se trouve dans la cale (**Indice de charge**), l'habileté du barreur à prendre les courants marins (**Naviguer**) et la poussée du vent dans le gréement (**Manœuvrer**). Comme pour le reste des jets du jeu, le maximum de dés que vous pouvez lancer pour vous déplacer est de 5.

- ◆ **Indice de charge (IC)** : chaque chiffre de l'IC correspond à une couleur de la cale (vert, jaune et rouge) et indique la valeur à dépasser avec le jet de vitesse. Lorsque vous placez vos marcheurs Marchandises et/ou Canon, commencez par occuper les cases de droite (IC = 2) et continuez à remplir vers l'extrémité opposée de la cale. Lorsque vous commencez à occuper les cases jaunes, l'IC devient alors 3, et quand vous arrivez sur les cases rouges, l'IC devient 4. Plus la cale est pleine, plus l'IC augmente et plus le navire a des difficultés à avancer.



Les marchandises et canons sont placés dans la cale, à raison de deux pour chaque espace de stockage, de droite à gauche. Tant qu'ils occupent les espaces marqués de 1 à 4, l'indice de charge sera de 2. S'ils occupent les espaces marqués de 5 à 7, l'indice de charge sera de 3. Enfin, s'ils occupent les espaces marqués de 8 à 10, l'indice de charge sera de 4.

- ◆ **Naviguer** : le personnage affecté à la barre lance un dé (en plus des éventuels bonus de compétences). Pour chaque résultat obtenu qui dépasse la valeur de l'IC, le navire peut effectuer un . S'il obtient au moins un , le personnage gagne 1 .
- ◆ **Manœuvrer** : chaque et personnage affecté au gréement peut lancer un dé (en plus des éventuels bonus de compétences). Chaque résultat qui dépasse l'IC est considéré comme un et permet d'effectuer 1 . Les personnages qui obtiennent des lors de ce jet gagnent 1 .

Le Capitaine lance les dés qui correspondent aux . Souvenez-vous que, s'il n'y a aucun ennemi actif, les jets des sont automatiquement réussis. Le navire peut avancer d'un pour chaque obtenu, mais personne ne gagne de pour ces .

Si, en raison de l'utilisation des compétences, les personnages et dépassent la limite de 5 dés pour le jet de vitesse, la priorité du jet des dés est la suivante : 1) le personnage à la barre ; 2) les au gréement ; 3) les personnages au gréement par ordre décroissant de ; et 4) les autres personnages (comme la Sorcière et sa compétence Maître des vents).



Louis incarne le Loup de mer avec son allié l'Artilleur. Jean est Capitaine avec l'Assassin, et Marie incarne la Sorcière. Après «Tous à vos postes!», le Loup de mer se trouve à la barre, l'Artilleur au gréement avec deux , l'Assassin sur le bastingage et la Sorcière sur la passerelle.

Lors de l'étape de déplacement, l'indice de charge du navire s'élève à 3. Le jet de vitesse est effectué de la manière suivante :
◆ Premièrement, le personnage à la barre doit effectuer son jet : le Loup de mer lance un dé, et grâce à sa compétence **Timonier**, il peut lancer un second dé. Louis lance les dés, et obtient 2 et 3. Aucun succès.

◆ Deuxièmement, le Capitaine décide que les sur le gréement agissent. Le Capitaine, Jean, lance les dés, un dé pour chacun, et obtient 2 et 6. Un succès, mais comme ce sont des , personne ne gagne de . S'il n'y a pas d'ennemis actifs, les deux dés sont automatiquement considérés comme des succès.

◆ Troisièmement, continuez avec l'Artilleur qui se trouve au gréement. Louis lance un dé et obtient 5. Encore un succès, pour lequel son allié gagne 1 .

◆ C'est enfin au tour de Marie, car la Sorcière a la compétence **Maître des vents** qui lui permet de lancer un dé pendant ce tour, mais comme 5 dés ont déjà été lancés (2 pour Naviguer et 3 pour Manœuvrer), elle perd la possibilité de le faire.

Marqueurs Objectif

Lorsque le navire pirate entre dans une case qui contient un marqueur Objectif, retournez-le pour révéler s'il s'agit ou non de l'île Objectif (marqueur Objectif 1).

Rappelez-vous, si un personnage est présent dans le nid-de-pie, il peut, à tout moment quand le navire est en déplacement, révéler un marqueur Objectif lorsque la distance en ligne droite entre le navire pirate et le marqueur est inférieure ou égale à sa et gagner 1 (cf. Guetter, p. 6).

Vous pouvez également révéler un marqueur Objectif grâce à l'action Cartographeur.

Si tous les marqueurs Objectif hormis celui sur l'île Objectif 1 ont été révélés, celui-ci est immédiatement révélé sans que personne ne gagne aucun . Si l'Objectif 1 est révélé, défaussez immédiatement le reste des marqueurs Objectif sans que personne ne gagne aucun .

Accoster sur une île

Afin d'accoster sur une île, le Capitaine doit terminer son sur une case Zone d'amarrage sans **ennemis hostiles sur le plateau**, et déclarer qu'il accoste. Quand le navire pirate accoste sur une île, le déroulement normal de la phase de traversée est interrompu. L'équipage doit obligatoirement effectuer une ou plusieurs actions Île et, quand tout est fini, la traversée reprend son cours lors d'un nouveau tour de voyage. Aucun tour d'événements ou d'ennemis ne sera donc joué lors de ce tour. Les actions que vous pouvez effectuer sont les suivantes :

- ◆ **Enterrement le butin** : en accostant sur une île, le Capitaine peut décider d'enterrer une partie du butin de l'équipage de son choix (cf. Livret II, p. 3). Notez sur la fiche Registre du Capitaine la lettre de l'île ainsi que la quantité de 🎲 retirée du butin total de l'équipage. Lors de visites suivantes, le Capitaine pourra récupérer une partie du butin ou augmenter la quantité enterrée sur cette île.

Si un joueur perd le titre de Capitaine et a enterré du butin, il peut, s'il retourne sur l'île, récupérer ce butin pour son butin personnel. Un Capitaine ne peut enterrer le butin de l'équipage que sur une seule île.

- ◆ **Explorer une île** : le Capitaine assigne le nombre de 🎲 qu'il souhaite pour l'exploration, et chaque personnage (y compris le Capitaine) décide de se joindre au groupe d'exploration ou de rester sur le bateau. Ensuite, prenez la fiche Explorer une île.



Explorer une île

	île 1	île 2	île 3	île 4	île 5	île 6
1	éliminé	éliminé	incapacité	incapacité		incapacité
2	éliminé	incapacité	incapacité			
3	incapacité					1 provision
4						
5	1 provision	1 provision	1 provision	1 provision	1 provision	1 provision
6	1 bois + 1 provision	1 esclave + 1 provision	1 rhum + 1 provision	1 bois + 1 provision	1 esclave + 1 provision	1 rhum + 2 provision

Lancez un dé pour désigner l'île, puis effectuez les jets d'exploration pour chaque 🎲 et PJ, en vérifiant le résultat de l'exploration à la ligne correspondante.
 * Si un PJ tombe sur une trouvaille, il gagne 2 🎲. Dans le cas contraire, il perd 1 🎲.
 Si l'on obtient un résultat éliminatoire ou incapacitant, il perd 2 🎲 et subit 1 🎲.

- ◆ Le Capitaine détermine quel type d'île il s'apprête à explorer en lançant un dé et en regardant le résultat dans la colonne correspondante.
- ◆ Une fois l'île déterminée, le Capitaine lance un dé pour chaque 🎲 afin de définir quels marqueurs Marchandises il obtient sur la ligne Trouvaille correspondante.
- ◆ Si un 🎲 obtient un résultat Incapacité, il est immédiatement envoyé à l'infirmerie. S'il obtient un résultat Éliminé, remettez-le dans la boîte de jeu et retranchez 3 🎲 au moral.
- ◆ Les 🎲 qui obtiennent une trouvaille retournent dans les cabines, ce qui annule toute fatigue. Les personnages qui se sont joints à l'exploration lancent autant de dés que leur valeur de 🎲, gardent le dé au résultat le plus élevé, puis vérifient dans le tableau la ligne Trouvaille correspondante.
- ◆ Si un personnage obtient une trouvaille, il gagne 2 🎲. S'il ne trouve rien, il perd 1 🎲.
- ◆ Si un personnage obtient un résultat Incapacité ou Éliminé, il perd 2 🎲, et est immédiatement envoyé à l'infirmerie avec l'état 🎲.

Une fois l'exploration terminée, le Capitaine peut réorganiser la cale en défaussant et/ou repositionnant les marqueurs Marchandises qu'il souhaite, et choisit quels marqueurs Marchandises obtenus grâce aux trouvailles il veut conserver.

- ◆ **Effectuer une mission** : le Capitaine peut initier ou finaliser une mission sur l'île en suivant les critères indiqués sur la carte. Lorsqu'il est indiqué que vous devez récupérer ou laisser un marqueur Marchandises ou autre, il n'est pas nécessaire de dépenser une action pour le faire.
- ◆ **Terminer la phase de traversée** : si le Capitaine accoste sur l'île avec le marqueur Objectif 1 et qu'il n'y a pas d'ennemis hostiles actifs après le tour de l'équipage, la phase de traversée se termine avec succès.

Règle optionnelle : accoster avec les ennemis

Pour faciliter la phase de traversée, vous pouvez accoster sur l'île Objectif avec des ennemis hostiles actifs si le Capitaine le peut et décide de dépenser 10 🎲.

Tour d'événements

S'il n'y a pas d'ennemis hostiles actifs, piochez une carte Événement de traversée et résolvez l'effet indiqué. Si l'événement nécessite un jet, celui-ci est effectué par le personnage ou, s'il n'y en a pas, un 🎲 qui occupe le poste indiqué. Dans le cas où il y a plusieurs personnages au même poste, le Capitaine décide qui lance.

Souvenez-vous que les jets des 🎲 sont réalisés par le Capitaine, et qu'il ne gagne pas de 🎲 s'il réussit. De même, les 🎲 n'augmentent pas leur fatigue quand des cartes Événement de traversée sont résolues.

Lorsqu'un événement de traversée indique que vous perdez du 🎲, la fatigue augmente de 1 pour un seul 🎲 qui n'est pas dans les cabines ou exténué.

Précisions relatives aux événements

- ◆ **Climat** 🎲 : certaines cartes Événement sont marquées de l'icône Climat 🎲. Cette icône s'utilise en combinaison avec d'autres effets de jeu, notamment certaines compétences qui y font directement référence. Si vous piochez une carte marquée de cette icône, lisez la description du ou des effets correspondants.
- ◆ **Abordages** : certaines cartes Événement de traversée comme Royal Navy ou Cauchemars provoquent des abordages soudains. Ces abordages sont résolus de la même manière que ceux qui sont provoqués par les navires ennemis (cf. Abordages, p. 18).

Abordage : capacité de combat 4 🎲

S'il fait jour, tout personnage présent

Dans cet exemple, les ennemis placent 4 GAE ① sur le plateau Abordage et chaque GAE infligera un impact sur un résultat de 5-6 ②.

- ◆ **Crabe de pierre** : le crabe apparaît sur la même case que le navire pirate.

- ◆ **Défense** : certaines cartes Événement de traversée comme le **Crabe de pierre** ou la **Tour de guet** comportent un trait particulier appelé **Défense**. La **défense** indique la difficulté que vous devez surmonter avec votre jet de puissance de feu pour infliger un impact et, en même temps, il s'agit des points de vie de votre ennemi. Chaque fois que l'ennemi reçoit un impact, placez un **1** sur sa carte jusqu'à ce qu'il soit égal à sa valeur de **défense**. À ce moment-là, l'ennemi est vaincu et sa carte est défaussée.

Déplacement involontaire

Certaines cartes Événement de traversée forcent le navire pirate à se déplacer. Lorsque le navire est affecté par un effet de jeu de ce type, il maintient son cap.

- ◆ **Brume** : si un effet de jeu oblige le navire à se déplacer au-delà du bord du plateau, placez-le sur la dernière case Mer disponible et avancez immédiatement la montre d'une période.
- ◆ **Collision** : si un effet de jeu oblige le navire pirate à avancer au contact d'un ennemi, placez-le sur la dernière case adjacente avant la collision. Ils subissent alors tous deux un impact dans leur cale/abdomen.
- ◆ **Îles** : si un effet oblige le navire pirate à avancer vers une case Terre, placez-le immédiatement dans la dernière case Littoral qu'il a traversée et subissez deux impacts dans la cale.

Apparition des ennemis marins

Lorsqu'une carte Événement de traversée indique l'apparition d'un ennemi, celui-ci apparaît en ligne droite en suivant la direction indiquée par la montre, à l'exception du Maelström (cf. p. 17). Comptez toutes les cases sur une ligne droite, y compris les cases Terre.

- ◆ **Distance** : lorsqu'il fait jour (entre 1 et 4 sur la montre), l'ennemi apparaît à 3 cases du navire pirate. S'il y a des personnages dans le nid-de-pie, l'ennemi peut apparaître comme d'habitude ou, si le personnage le décide, à autant de cases du navire pirate que la valeur de **1** du personnage. Dans ce cas, le personnage gagne 1 **1**.



Lorsqu'il fait nuit (entre 5 et 6 sur la montre), les ennemis apparaissent une case plus près que d'habitude.

- ◆ **Cap** : lancez un dé et comparez le résultat avec la montre. Placez la proue (ou tête) de l'ennemi en direction du côté de l'hexagone qui correspond au résultat du jet.
- ◆ **Îles** : un ennemi marin qui, par défaut, apparaît sur une case Terre ou hors des limites du plateau, n'apparaît pas. Dans ce cas-là, ignorez l'événement de traversée. Un personnage dans le nid-de-pie ne peut pas provoquer la défausse d'un ennemi en le plaçant sur une case Terre ou hors des limites des tuiles Mer.

Après avoir vérifié qu'il apparaît, prenez sa fiche Ennemi marin et placez des marqueurs Impact sur la case la plus à gauche de sa Vitesse, sa Capacité de combat et sa Cale/Abdomen (si nécessaire).

Règle optionnelle : limiter les ennemis

Pour faciliter la phase de traversée, vous pouvez établir une limite à la quantité d'ennemis marins qui peuvent apparaître sur le plateau. S'il y a déjà deux ennemis marins en jeu et qu'un nouvel ennemi apparaît, vous pouvez soit remplacer le nouvel ennemi par un ennemi en jeu qui n'est pas actif, soit ignorer la carte d'apparition du nouvel ennemi.



Le Galion lance 4 dés pour calculer son \rightarrow , et doit obtenir 5 ou 6 pour réussir. Il obtient 2, 2, 4 et 5 avec son jet de dés. Le Galion peut seulement avancer d'une case, et d'une autre case pour son déplacement fixe.



Le Capitaine décide de l'ordre d'activation des ennemis marins et effectue leurs jets.

Tour des ennemis marins

Fiche Ennemi marin

- ① Nom de l'ennemi.
- ② Vitesse : indique le nombre de dés qu'il lance pour sa vitesse et les résultats pour lesquels chaque dé engendre un \rightarrow 21.
- ③ Puissance de feu : indique les dés que vous allez utiliser pour le combat naval et les résultats avec lesquels chaque dé engendre un impact 31.
- ④ Capacité de combat : indique le nombre de GAE (groupes d'abordage d'ennemi) dont il dispose pour lancer un abordage et le résultat qui permet à chaque GAE d'infliger un impact 41.

⑤ Cale/Abdomen : il s'agit du nombre d'impacts que l'ennemi peut subir avant de couler. Certains ennemis transportent des biens de valeur dans leurs cales. Essayez de ne pas trop les endommager si vous avez l'intention de mettre la main sur ce butin.

⑥ Moral : certains ennemis peuvent augmenter votre moral 61 lorsqu'ils sont vaincus, ou le réduire 62 si vous les fuyez (cf. p. 16).

⑦ Type : les ennemis sont divisés en différentes catégories : hostiles (drapeau rouge), neutres (drapeau blanc) et passifs (drapeau bleu).






Zone d'effet des ennemis

La zone d'effet d'un ennemi correspond à toutes les cases à une distance de 5 cases de la position de l'ennemi. Si le navire pirate se trouve à l'intérieur de cette zone, l'ennemi est considéré comme **actif**.


Si à tout moment, et pour quelque raison que ce soit, le navire pirate quitte la zone, appliquez la perte de moral (rouge) indiquée sur la fiche Ennemi marin, et l'ennemi est considéré comme **inactif**. Cependant, il pourra toujours se déplacer, comme expliqué dans la section suivante.

Déplacement et attaque des ennemis

Un ennemi a un déplacement fixe d'une seule case. De plus, s'il est **actif**, il se déplacera en effectuant un jet de vitesse avec autant de dés que la vitesse indiquée sur sa fiche Ennemi marin. Pour chaque , l'ennemi marin ajoute un  à son déplacement fixe.

- ◆ **Ennemis hostiles** : à tout moment, ils essayent de pourchasser, de couler ou d'aborder le navire pirate. En se déplaçant, ils essayent de se positionner afin de faire usage de leur puissance de feu. Si, après avoir tiré, ils peuvent encore effectuer un , ils tenteront de se placer sur la même case que le navire pirate afin de l'aborder. Souvenez-vous que, s'il y a un ennemi hostile **actif**, vous ne devez pas piocher de carte Événement de traversée.

Un ennemi hostile dont la vitesse est réduite à 0 est un ennemi sans voiles. Il continuera de se déplacer d'une case, mais il cessera d'être hostile et deviendra passif, c'est-à-dire qu'il tentera de s'éloigner du navire pirate au lieu de le poursuivre.

- ◆ Un ennemi hostile **inactif** se déplace d'une case vers le navire pirate par tour.
- ◆ **Ennemis neutres** : ce type d'ennemi n'effectue aucune action ou  à moins que vous effectuiez vous-même une action de combat contre lui, auquel cas il devient un ennemi hostile.
- ◆ Un ennemi neutre **inactif** reste dans sa case.
- ◆ **Ennemis passifs** : ils tentent de s'éloigner du navire pirate le plus rapidement possible. S'ils peuvent tirer, ils le font avant de se déplacer. Les ennemis passifs n'essayent jamais d'aborder un navire, leur capacité de combat est uniquement utilisée lorsqu'ils subissent eux-mêmes un abordage.
- ◆ Un ennemi passif **inactif** se déplace dans le but d'atteindre l'île la plus proche (choisir entre N, S, E ou O). S'il atteint la case de l'île en question, il réussit à fuir et son marqueur est retiré du plateau.



Défaite d'un ennemi

Un ennemi dont la cale/abdomen atteint 0 est considéré comme vaincu et coulé. Vous gagnez le bonus de moral (gris) pour la victoire et retirez son marqueur du plateau.

Un ennemi dont la vitesse est réduite à 0 continue à se déplacer de son déplacement fixe. Néanmoins, si vous lui tirez dessus, chaque tir sera automatiquement réussi. De plus, souvenez-vous que s'il s'agit d'un ennemi hostile, il deviendra alors un ennemi passif.


Un ennemi dont la capacité de combat chute à 0 est considéré comme vaincu. Vous obtenez le bonus de moral pour la victoire. S'il s'agit d'un navire ennemi et si vous vous trouvez sur la même case, vous pourrez le piller (cf. Pillage après un abordage, p. 20). Dans tous les cas, retirez ensuite son marqueur du plateau.

Fuir face à un ennemi

Si, à tout moment, et pour quelque raison que ce soit, le navire pirate et un ennemi s'éloignent de plus de 5 cases, appliquez la perte de moral (rouge) indiquée sur la fiche Ennemi marin.

Précisions sur les fiches Ennemi marin

Sur la fiche de chaque ennemi, vous trouverez ses traits et caractéristiques. Voyons quelques particularités de chacun.

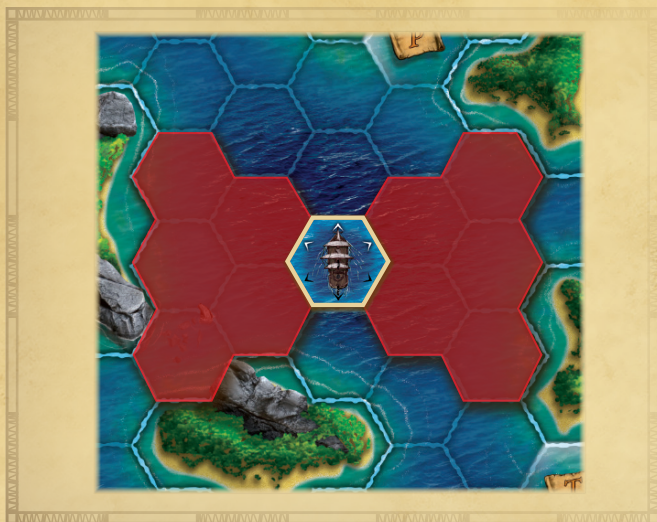
- ◆ **Cachalot** : (neutre, créature) il reste immobile si personne ne l'attaque. Dès qu'il reçoit un impact, il change de comportement et devient alors un ennemi hostile qui tentera de charger votre navire.
 - ◆ Lorsqu'il se trouve sur la même case que votre navire, celui-ci reçoit automatiquement 2 impacts à la cale.
 - ◆ Après l'attaque, le Cachalot doit se déplacer sur une autre case pour renouveler l'assaut.
 - ◆ Lorsque l'abdomen du Cachalot est entièrement détruit, on considère que celui-ci a été tué. Piochez 2 marqueurs Provisions et 1 marqueur Marchandises au hasard en récompense.
 - ◆ Même s'il se trouve sur la même case que le navire pirate, le Cachalot ne peut pas être abordé.
 - ◆ **Vaisseau fantôme** : (hostile, navire) ce navire ne peut pas attaquer ni être attaqué d'aucune façon que ce soit, vous pouvez uniquement le fuir.
 - ◆ Si, au début de son tour, le navire pirate se trouve dans sa zone d'effet, diminuez le  de 1. Sinon, l'ennemi est retiré du plateau.
 - ◆ Dans sa zone d'effet, on considère que c'est la nuit.
 - ◆ **Galion** : (hostile, navire) il s'agit de vaisseaux lourdement armés.
 - ◆ **Garde-côtes** : (hostile, navire) il s'agit de navires dont la mission est de surveiller les routes maritimes.
 - ◆ **Monstre marin** : (hostile, créature) n'ayant pas de cap particulier, il peut se déplacer vers n'importe lequel des six côtés de sa case. Il utilise toute sa vitesse pour tenter de se trouver sur la même case que votre navire, auquel cas il lance autant de dés que sa capacité de combat (représentant ses tentacules) :
 - ◆ Même s'il se trouve sur la même case que le navire pirate, le Monstre marin ne peut pas être abordé, mais vous pouvez lancer un jet de puissance de feu lorsque cela arrive.
 - ◆ **Navire marchand** : (passif, navire) le but de ce navire est d'atteindre l'île la plus proche (choisir entre N, S, E ou O). S'il atteint la case de l'île en question, il réussit à fuir et son marqueur est retiré.
- Comme il s'agit d'un ennemi passif, vous devez piocher une carte Événement de traversée même si vous êtes dans sa zone d'effet.

- ◆ **Maelström** : même s'il a sa propre carte, il n'est pas considéré comme un ennemi en tant que tel, il n'est donc d'aucun type particulier (hostile, neutre ou passif).
- ◆ Normalement, le Maelström ne se déplace pas et ne peut être ni attaqué ni vaincu.
- ◆ Si un effet permet au Maelström de se déplacer (grâce, par exemple, à une carte Mission), il pourra le faire vers n'importe quel côté de sa case sans direction particulière.
- ◆ Sauf indication contraire, lorsque le Maelström apparaît, placez-le sous le marqueur Navire pirate. Le Maelström reste sur le plateau jusqu'à la fin de la phase de traversée.
- ◆ Au début du tour des ennemis marins, si votre navire se trouve sur la même case que le Maelström ou sur une case adjacente, votre cale subit un impact.
- ◆ De plus, si vous vous trouvez dans sa zone d'effet, lancez un dé pour le Maelström. Si le résultat est 4, 5 ou 6, le navire pirate est attiré d'une case en direction du Maelström.
- ◆ Tant que votre navire se trouve dans la zone d'effet du Maelström, vous devez retrancher 1 du résultat de chaque dé pour vos jets de vitesse.
- ◆ Les ☹ ne peuvent pas utiliser leur compétence de succès automatique pour les jets de vitesse. De plus, vous devez piocher une carte Événement de traversée puisqu'il ne s'agit pas d'un ennemi hostile.

Combat naval

À tout moment du ☞ du navire pirate, le Capitaine peut décider d'engager un combat naval contre un ennemi. En revanche, pendant un tour d'ennemis, un navire ennemi engagera un combat naval en employant sa puissance de feu contre le navire pirate selon les règles de son type (cf. Déplacement et attaque des ennemis, p. 16).

- ◆ **Portée** : le navire pirate et le navire ennemi peuvent utiliser leur puissance de feu contre un objectif si celui-ci se trouve à deux cases ou moins des flancs du navire qui attaque.



- ◆ **Ligne de vue** : le navire pirate et le navire ennemi doivent vérifier s'il y a une ligne de vue avant d'effectuer leur jet de tir. Pour ce faire, une ligne droite imaginaire doit être tracée depuis le sommet latéral du navire attaquant (bâbord ou tribord) vers le centre du marqueur Objectif. Si ladite ligne traverse une case Terre, alors le jet de puissance de feu n'est pas réalisable.

La ligne de vue n'est prise en compte que pour les jets de puissance de feu, et non pour l'action **Guetter**.



Dans ce cas, le navire pirate a une ligne de vue vers le Cachalot, mais pas vers le Garde-côtes car les cases Terre interrompent la ligne de vue.

- ◆ **Jet de puissance de feu** : pour le navire pirate, le nombre de dés de ce jet dépend du nombre de canons dans sa cale et des personnages et ☹ affectés au pont-batterie.
- ◆ S'il y a un ☹, augmentez sa fatigue de 1 et lancez autant de dés que de canons présents sur le navire pirate.
- ◆ S'il n'y a pas de ☹ mais qu'il y a un ou plusieurs personnages, lancez un dé pour chacun d'entre eux qui est affecté à un canon (3 personnages maximum).
- ◆ S'il y a un ☹ et un personnage, le personnage peut contribuer avec un bonus de compétence, le cas échéant, au jet du ☹, et faire feu lui-même avec un des canons. Par exemple, s'il y a 4 canons, le personnage lance 1 dé et le ☹ en lance 3.

Dans tous les cas, pour chaque résultat qui dépasse la valeur de vitesse de l'ennemi, un impact est infligé (voir plus loin). Si un personnage inflige un impact au navire ennemi, il gagne 1 ⬆.

- ◆ **Puissance de feu des ennemis** : les navires ennemis lancent autant de dés que leur puissance de feu l'indique, et obtiennent un ✔ pour chaque dé qui obtient un résultat indiqué sur leur fiche (cf. Fiche Ennemi marin, p. 15).

Répartition des impacts

Lorsque le navire pirate ou l'ennemi inflige un impact, il lance un dé pour chacun et vérifie le résultat sur le côté droit de la fiche Ennemi marin ou sur le côté droit du plateau Navire pirate. Chaque icône d'emplacement indique où est touché le navire pirate ou l'ennemi.

- ◆ (1) **Impact sur le gréement** : déplacez le marqueur Impact du gréement vers le bas. S'il y a un ☹ ou un personnage à la voile, il est déplacé automatiquement dans les cabines, sans subir de dégâts et en récupérant de sa fatigue.
- ◆ Dans le cas des ennemis, leur vitesse est réduite de 1, ce qui les rend plus faciles à toucher lors des jets de puissance de feu suivants. Si la vitesse d'un ennemi chute à 0, le jet de puissance de feu du navire pirate est toujours réussi.

- ◆ (2-3) **Impact sur le pont** : un ☹ est immédiatement ☹, placez-le automatiquement à l'infirmerie. Le Capitaine décide quel ☹ est affecté parmi tous les postes du navire.
- ◆ Dans le cas des ennemis, leur capacité de combat est réduite de 1, ce qui signifie que, pendant un abordage, l'abordage d'ennemi sera inférieur.
- ◆ (4-6) **Impact dans la cale** : déplacez le marqueur Impact d'une colonne vers la droite. S'il y a un marqueur dans cette colonne, défaussez-le. Si le marqueur Impact de la cale arrive à 1, le navire est coulé.
- ◆ Dans le cas des ennemis, leur cale/abdomen est diminué de 1, ce qui implique qu'ils seront plus susceptibles d'être coulés/vaincus et qu'en cas de pillage, vous repartirez avec moins de marqueurs Marchandises.

Saleté : lorsque votre navire subit un impact, la saleté augmente de 1.

Manœuvres de combat

L'équipage peut utiliser trois manœuvres de combat différentes pour remporter les affrontements avec des ennemis, surtout s'il s'agit d'autres navires. Ces manœuvres ne sont possibles que s'il y a au moins un personnage sur le pont-batterie.

- ◆ **Changer de munitions** : si le Capitaine en donne l'ordre, et que le navire en possède, vous pouvez remplacer les munitions habituelles des canons par de la mitraille ou des boulets chaînés avant d'effectuer le jet de tir (voir Livret II, Munitions, p. 7). Souvenez-vous que si vous avez utilisé des munitions spéciales lors de la traversée, vous devrez les défausser à la fin de la phase.
- ◆ **Démâtez ce navire! (munitions normales)** : si le navire pirate est adjacent à un autre navire, un personnage peut retrancher 1 de son jet de puissance de feu pour, en cas de ☑, appliquer un des impacts réussis directement aux voiles ennemies sans avoir à effectuer le jet qui détermine à quel endroit s'applique l'impact.
- ◆ **Tir en enfilade (munitions normales)** : si le navire pirate est capable de tracer une ligne droite qui, depuis le sommet d'origine de son tir, traverse l'avant et l'arrière (proue et poupe) du navire ennemi (ou vice versa), il inflige un impact supplémentaire à la cale ennemie, s'il obtient au moins un ☑ lors du jet de puissance de feu.

Abordages

Un abordage a lieu lorsque votre navire et l'ennemi se trouvent sur la même case, ou via une carte Événement de traversée qui indique un abordage.

Lors d'un abordage, votre navire et l'ennemi ne peuvent pas bouger, car les navires sont attachés l'un à l'autre par deux amarres (représentées sur le plateau Abordage).

Les ☹ cessent de remplir leurs fonctions. Le Capitaine peut utiliser des points de commandement pour les déplacer vers d'autres zones du navire, mais, s'il dépense les points de commandement correspondants pour les déplacer au bastingage, la seule action qu'ils pourront entreprendre sera de participer à l'abordage.

Si, pendant l'abordage, il n'y a pas de ☹ ou de personnage au bastingage du plateau Abordage, l'ennemi effectue son jet d'attaque normalement et le Capitaine répartira les impacts entre les ☹ des différents postes de traversée du navire. Les personnages ne subissent aucun impact.

Préparation de l'abordage

Il est nécessaire d'utiliser le plateau Abordage pour mettre en scène ce dernier.

Dans la partie du navire ennemi, vous disposez de 10 cases représentant l'Abordage d'ennemi (GAE).

Pour chaque point de capacité de combat qu'il lui reste au moment de l'abordage, l'ennemi prend un marqueur Dissimulation et le place sur une case.

- ◆ Lorsqu'un GAE subit un impact, retournez le marqueur Dissimulation pour afficher sa face Sans issue.
- ◆ Lorsqu'un GAE subit un deuxième impact, l'ennemi est éliminé. Ainsi, vous retirez son marqueur de la zone d'abordage d'ennemi.

Déroulement de l'abordage

Lorsqu'un abordage a lieu, il doit être résolu avant de pouvoir poursuivre la phase de traversée. Par conséquent, le déroulement de jeu normal est interrompu et remplacé par le suivant :

1. Les personnages du navire ennemi effectuent leurs actions :
 - ◆ Combattre les ennemis
 - ◆ Couper les amarres
2. Les personnages du navire pirate effectuent leurs actions :
 - ◆ Aborder
 - ◆ Tirer depuis le nid-de-pie
 - ◆ Tirer au pierrier
 - ◆ Branle-bas de combat
3. Combat entre ☹ et GAE.
4. Les personnages qui ne sont pas à l'infirmerie ou dans les cases de combat du navire ennemi peuvent se déplacer entre les différents postes de traversée comme expliqué dans la section Tous à vos postes! (cf. p. 9).
 - ◆ Le Capitaine choisit son poste de traversée
 - ◆ Les personnages choisissent leur poste par ordre décroissant de ⚡
 - ◆ Le Capitaine utilise ses points de commandement pour déplacer les ☹
 - ◆ Retour au point 1

Pendant l'abordage, les ☹ ne subissent aucune fatigue, mais ils maintiennent le niveau accumulé jusqu'alors. Pendant l'abordage, la montre n'avance pas et la saleté n'augmente pas.

Actions lors d'un abordage

À chaque tour d'un abordage, un personnage peut effectuer une seule des actions suivantes :

- ◆ **Haranguer** : un personnage sur la passerelle pourra continuer de donner au Capitaine autant de points de commandement que sa valeur de ⚔.
- ◆ **Abordage** : si vous êtes dans une case Abordage, vous pouvez effectuer un jet d'🎲 4.
 - ◆ Si vous obtenez un 🟢, vous sautez sur le pont ennemi (déplacez votre figurine sur la case de combat du navire ennemi) et effectuez immédiatement une action.
 - ◆ Si vous obtenez un 🟡, perdez 2 🟡. En outre, vous ne pouvez plus utiliser votre personnage jusqu'à la fin de l'abordage (couchez votre figurine jusqu'à la fin de l'abordage).

Après un Abordage 🟢, un personnage peut effectuer une seule des actions suivantes :

- ◆ **Combattre les ennemis** : le personnage doit choisir d'effectuer un jet de 🎲 4 ou de 🎲 4. Pour chaque 🟢, infligez 1 🟡 à un GAE et gagnez 1 🟡. En cas d'🟡, subissez 1 🟡.

Dans les deux cas, le personnage reste sur le pont du navire ennemi à moins qu'il ne soit 🟡.

- ◆ **Couper les amarres** : un personnage qui se trouve sur le navire ennemi peut couper n'importe laquelle des deux amarres qui unissent les navires, depuis n'importe quelle case, et gagner 1 🟡. Placez 1 🟡 sur la case d'amarre pour indiquer qu'elle est coupée. Lorsque le même personnage, ou un autre, coupe la seconde amarre, l'abordage est terminé et les personnages présents sur le navire ennemi retournent immédiatement au poste de traversée de leur choix.

Le navire pirate peut, au tour suivant, effectuer un jet de vitesse pour tenter de se déplacer vers une autre case. Avec les deux amarres coupées, le navire ennemi ne pourra plus aborder le navire pirate jusqu'à son tour suivant dans une nouvelle séquence de phase de traversée (Tour de voyage, Tours de l'équipage, etc.)

- ◆ **Tirer depuis le nid-de-pie** : si vous êtes dans le nid-de-pie, effectuez un jet de 🎲 5. Pour chaque 🟢, infligez 1 🟡 à un GAE et gagnez 1 🟡.
- ◆ **Tirer au pierrier** : si vous êtes dans une case Pierrier, effectuez un jet de 🎲 5. Pour chaque 🟢, infligez 1 🟡 à un GAE et gagnez 1 🟡.
- ◆ **Branle-bas de combat** : si vous êtes dans une case Abordage, ajoutez votre valeur de 🎲 ou de 🎲 avant le jet d'un 🎲 de votre choix qui n'a pas reçu le soutien d'un autre personnage pour cette action. Si le 🎲 obtient un 🟢, gagnez 1 🟡.

Combats des GM et GAE

1. **Déterminez la capacité de combat** : chaque 🎲 qui se trouve sur le bastingage vous octroie un dé afin de constituer votre capacité de combat.

- ◆ L'ennemi a autant de dés qu'il reste au GAE sur le plateau Abordage.

Souvenez-vous que vous pouvez lancer un maximum de 5 dés par jet.

2. **Lancez et vérifiez les succès** : chaque personnage ayant effectué l'action **Branle-bas de combat** lance le dé du 🎲 auquel il ajoute sa valeur de combat. Le Capitaine lance les dés du reste des 🎲, ainsi que des GAE. Vérifiez les 🟢 obtenus pour les deux camps.

- ◆ Pour les 🎲, chaque résultat 5 ou 6 est considéré comme un 🟢.
- ◆ Pour les GAE, les résultats considérés comme 🟢 sont indiqués sur la fiche Ennemi marin ou la carte Événement de traversée.

3. **Assignez les succès** : les 🟢 de chaque camp sont assignés de manière simultanée.

- ◆ Le Capitaine décide comment répartir les 🟢 de chaque camp.
- ◆ Chaque 🟢 des GAE inflige 1 🟡 à 1 🎲.
- ◆ Chacun des 🎲 peut subir 1 🟡. Au deuxième 🟡, le 🎲 est 🟡 et va à l'infirmerie.
- ◆ Chaque 🟢 des 🎲 inflige un impact à un GAE.
- ◆ Lorsqu'un GAE subit un impact, retournez le marqueur Dissimulation pour afficher sa face Sans issue. Au deuxième impact, il est éliminé. Retirez alors son marqueur de la zone d'abordage d'ennemi.



Après avoir abordé un Garde-côtes ennemi lors d'un tour passé, l'équipage du navire pirate est réparti comme suit : après avoir réussi à sauter lors du tour précédent, l'Assassin se trouve sur le navire ennemi. L'Artilleur se trouve sur le bastingage, au poste de Pierrier, et le Mousse est sur une case Abordage, avec 2 . Le Loup de mer, qui est le Capitaine, est posté sur la passerelle, la Vigie est dans le nid-de-pie, un est sur le pont-batterie et un autre dans le gréement.

Les personnages sur le navire ennemi effectuent leur tour en premier, l'Assassin commence donc. Elle décide d'attaquer les GAE, et effectue un jet de , lance 3 dés et obtient 6, 3 et 1. Un , elle inflige 1 à un GAE et gagne 1 .

C'est ensuite au tour des personnages qui sont restés sur le navire pirate, dans l'ordre décidé par le Capitaine. Il décide que l'Artilleur doit jouer en premier, et il effectue un tir du pierrier depuis son poste. Normalement, il lance 2 dés, mais compte tenu de sa compétence **Maître-canonnier**, il en lance 3 et obtient 5, 4 et 3. Aucun , donc aucun ni .

C'est ensuite au Loup de mer de jouer. Il utilise l'action **Haranguer** pour gagner autant de points de commandement que son (1 parce qu'il est Capitaine + 3 pour son Charisme), ce qui suffit pour qu'il déplace les répartis sur le navire vers le bastingage.

Ensuite, le Mousse passe à l'action. Il décide de ne pas sauter sur l'autre navire et de rester à bord pour soutenir le **Branle-bas de combat** de l'un des du bastingage.

Enfin, la Vigie tire sur les GAE du navire ennemi depuis le nid-de-pie. Il lance les dés et obtient 6, 6 et 3. Deux ! Il gagne 2 , élimine le GAE qui était blessé et inflige 1 à un autre.

Après les personnages, c'est au tour des et des GAE. Puisqu'il reste encore 3 GAE, les ennemis lancent 3 dés pour attaquer, obtenant 6, 5 et 2. Dans le camp des pirates, le Mousse lance le dé pour le qu'il soutient, obtenant un 3, puis ajoute sa valeur de , ce qui donne 6.

Pour terminer, le Capitaine lance 3 dés pour les qui n'ont pas été soutenus, obtenant 5, 4 et 3. Avec ces résultats, les GAE infligent 2 blessures aux (que le Capitaine décide de placer sur 2 différents), les obtiennent 2 succès (et éliminent ainsi un GAE ennemi), et le Mousse gagne 1 , puisque le qu'il a soutenu a réussi son coup.

Fin d'un abordage

L'abordage peut se conclure de trois façons différentes :

- ◆ Si un navire ennemi perd tous ses GAE, il se rend et le Capitaine gagne tous les bonus accordés pour l'avoir vaincu (moral, pillage, marqueurs Marchandises, etc.) Ensuite, la séquence normale de phase de traversée démarre, à commencer par le tour de voyage.
- ◆ Si tous les se trouvent à l'infirmerie et/ou ont été éliminés, le Capitaine doit se soumettre à l'ennemi (cf. Reddition, p. 21).
- ◆ En coupant les deux amarres, la séquence normale de phase de traversée démarre, à commencer par le tour de voyage. Le navire ennemi ne pourra plus aborder le navire pirate jusqu'à son tour suivant dans une nouvelle séquence de phase de traversée.

Saleté : lorsque vous concluez un abordage, la saleté augmente de 1.

Pillages suivant l'abordage

Si l'abordage d'un navire ennemi se conclut avec succès, le Capitaine peut immédiatement ordonner le pillage comme phase finale de l'abordage.

Les effectuent leurs actions en premier, puis le Capitaine, puis le reste des personnages par ordre décroissant de . En cas d'égalité, le Capitaine décide de l'ordre. Chaque utilisé pendant le pillage **ajoute 1 à sa fatigue**.

Le Capitaine choisit combien de ses effectuent des tâches de pillage ou de réparation. Chaque ou personnage ne peut effectuer qu'une seule des actions suivantes :

◆ **Pillage** : un peut récupérer 2 marqueurs Marchandises. Vous pouvez prendre seulement la quantité de marqueurs Marchandises correspondant aux points de cale qu'il reste au navire ennemi.

Un personnage récupère un marqueur Marchandises et gagne 1 , s'il y a de la place dans la cale du navire pirate.

◆ **Réparations** : placez jusqu'à 2 et un personnage sur le pont. Chaque augmente sa fatigue de 1 et, avec le personnage, ils effectuent un jet d' 4. Si vous obtenez un , réparez 1 impact sur votre navire. Si le personnage obtient , il gagne 1 .

Fin de la phase de traversée

La phase de traversée peut se terminer pour l'une des quatre raisons suivantes :

Accoster sur l'île Objectif

Si le Capitaine accoste sur l'île contenant le marqueur Objectif 1 et qu'il n'y a pas d'ennemis hostiles **actifs** après le tour de l'équipage, la phase de traversée se termine avec succès.

Rappel : il existe une règle optionnelle qui permet au Capitaine de dépenser 10 pour pouvoir accoster sur l'île Objectif même s'il y a des ennemis hostiles **actifs**.

Une fois la phase de traversée terminée avec succès, chaque personnage, y compris le Capitaine, gagne autant de que de qu'il a accumulés pendant cette phase.


Rappel : les alliés convertissent également leurs en et chaque personnage ayant embauché un allié gagne la moitié des que l'allié a accumulés. S'il s'agit de l'allié du Capitaine, il n'obtient aucun de cette façon.

Personnages inconscients

Si un personnage a terminé cette phase **inconscient**, il entamera la suivante avec la moitié de ses .


Si tous les personnages se trouvent à l'infirmerie et que le navire n'a pas été coulé et n'a pas capitulé, les joueurs peuvent choisir de jouer l'annexe I *Un naufrage* ou l'annexe II *Une peine capitale*.

Reddition

Si, lors d'un abordage contre un ennemi, tous les  sont éliminés ou **incapacités**, ou, si le Capitaine décide de capituler, passez à l'annexe II *Une peine capitale*.

Naufrage/Mutinerie

Si le navire pirate est coulé, jouez l'annexe I *Un naufrage*. Si le moral chute à 0 et qu'aucun pirate ne s'est mutiné, l'équipage se rebelle et abandonne les pirates sur une île déserte. Les pirates perdent tout allié qu'ils avaient et procèdent à jouer l'annexe I *Un naufrage*.

Lorsque tous les personnages se trouvent à l'infirmerie ou que le navire pirate a capitulé, coulé, ou que le reste de l'équipage se rebelle, les personnages perdent tous leurs  ainsi que les objets notés sur leur fiche Registre respective (c'est-à-dire ceux qui ne font pas partie de votre équipement de départ). De plus, le Capitaine perd tout le butin de l'équipage qu'il avait noté sur sa fiche Registre.

I

Si un de vos alliés remporte la mutinerie, vous perdez automatiquement le titre de Capitaine et devez jouer l'annexe I *Un naufrage*.





RÉSUMÉ

Déroulement de la phase de traversée

Phase préliminaire

Toujours selon la description de la phase de traversée du chapitre.



- ◆ **Tuiles Mer** : placez-les de manière à former un plateau unique. Le navire pirate, face au Capitaine, se place sur la case indiquée ou sur l'île de la Tortue.
- ◆ **Marqueurs Objectif** : si rien d'autre n'est indiqué, placez-les dans les cases avec un parchemin des îles listées, au hasard et face cachée.
- ◆ **Événements de traversée** : mélangez le paquet et placez-le sur la table.
- ◆ **Journal de bord** : posez le marqueur  sur la case 20, les marqueurs Personnage des pirates et alliés sur la case 0, et la montre sur la plage horaire 1.
- ◆ **Plateau Navire pirate** : limitez le volume maximal des cales et des voiles avec des marqueurs Impact et placez les marqueurs Marchandises et Canon notés dans la fiche Registre du Capitaine. Les personnages et les  se placent dans les cabines. Placez le plateau Abordage sur un côté.
- ◆ **Pirates et alliés** : donnez à chaque joueur sa fiche Registre et la fiche de son personnage et de ses alliés.
- ◆ **Missions** : suivez les instructions de préparation de toute carte Mission disponible.
- ◆ **Autres préparatifs** : placez à portée de main le reste des marqueurs Marchandises face cachée, les fiches Ennemis marins et leurs marqueurs.

Tours de la phase de traversée

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



























1. -Tour de voyage

- ◆ **Le temps passe** : ignorez-le lors du premier tour. Le Capitaine avance la montre d'une plage horaire, si elle affiche 5 ou 6, c'est la nuit.
- ◆ **Fin de journée** : le Capitaine peut dépenser un marqueur Provisions. S'il ne le dépense pas, lancez un dé et diminuez du résultat le .
- ◆ **Et une bouteille de rhum** : une fois par journée, le Capitaine peut dépenser un marqueur Rhum pour augmenter le moral. Augmentez le  du résultat d'un dé.
- ◆ **La saleté augmente** : ajoutez 1 par tour, après un abordage et pour chaque impact reçu par le navire. Après avoir augmenté de 1 point, si le marqueur affiche le chiffre III, il maintient sa position et le  diminue de 1 à la place.
- ◆ **Tous à vos postes!** : tous les personnages qui ne sont pas à l'infirmerie ou sur une case de combat pendant un abordage commencent dans les cabines. Les  maintiennent leur position. À commencer par le Capitaine, les pirates, dans l'ordre décroissant de , choisissent un poste de traversée. En cas d'égalité, le Capitaine décide de l'ordre. Ensuite, les alliés se placent selon le même ordre.

- ◆ **À vos ordres, Capitaine!** : pendant l'étape précédente, le Capitaine peut réaffecter des personnages, mais cela l'oblige à diminuer le  de 1 pour chacun. Ensuite, le Capitaine peut utiliser ses points de commandement, pour déplacer les .

2. -Tour de l'équipage

Chaque personnage peut effectuer les actions propres au poste qu'il occupe :

- ◆ **Cabines** : sauf si un  est affecté à **surveiller**, ceux qui sont affectés à cette partie enlèvent toute leur fatigue. Un pirate, qui n'est pas le Capitaine, peut **comploter** (cf. p. 10).
- ◆ **Gaillard avant (1 personnage)** : il peut **cartographier**. Sur un jet d', gagnez 1  pour chaque  et placez une gemme sur un marqueur Objectif de votre choix. À 3, il est révélé.
- ◆ **Nid-de-pie (1 personnage)** : il peut décider de la distance à laquelle les ennemis apparaissent et révèle les marqueurs Objectif (gagnez 1  par marqueur/ennemi) à une certaine distance en ligne droite depuis le navire pirate, inférieure ou égale à sa .
- ◆ **Pont-batterie** : s'il y a un , il accueille un seul personnage, sinon, jusqu'à 3 personnages. Chaque personnage peut tirer avec un canon, et le  avec le reste. Le personnage peut apporter des bonus de compétence. Les manœuvres de combat nécessitent la présence d'un personnage (cf. p. 18).
- ◆ **Pont principal (1 personnage + 2 )** :
 - ◆ **Soigner** : un jet d' pour gagner 1  et soigner un personnage ou .
 - ◆ **Déplacer des marchandises** : ne génère pas de fatigue et permet de repositionner des marchandises ou des canons ou de lâcher du lest.
 - ◆ **Nettoyer** : les personnages et/ou  peuvent l'effectuer, chaque action réduit le niveau de saleté de 1. Les  agissent en premier, puis le personnage doit faire un jet d', et, en cas de , il gagne 1 .
 - ◆ **Réparer** : les  effectuent un jet d', ou les personnages un jet d', et peuvent réparer un impact sur les voiles ou dans la cale. Si vous utilisez du bois, ajoutez 2 au jet. Les personnages qui obtiennent  gagnent 1 .
 - ◆ **Pompe (amélioration)** : un  peut éliminer toute la saleté ou donner à un personnage +1 à son action **Nettoyer**.
 - ◆ **Cloche à plongeur (amélioration)** : permet de récupérer des marchandises dans les navires coulés (cf. Livret II, p. 5).
- ◆ **Passerelle** : un seul personnage peut s'y trouver. Le Capitaine ajoute à ses points de commandement la valeur de  de ce personnage. Si un personnage autre que le Capitaine occupe le poste et que le Capitaine fait usage des points de commandement qu'il aura généré pour lui, ce personnage gagne 1 .
- ◆ **Barre** : un seul personnage peut s'y trouver et est nécessaire pour déplacer le navire pirate.
- ◆ **Gréement** : les  et personnages qui s'y trouvent aident au déplacement du navire. Si le gréement subit un impact, le marqueur Impact descend, et s'il y a des occupants, ceux-ci sont déplacés dans les cabines sans dégâts supplémentaires.

- ◆ **Déplacement du navire** : le personnage à la barre et les ☼ et personnages au grément lancent un dé (en plus des bonus de compétences). Pour chaque résultat obtenu qui dépasse la valeur de l'IC, le navire peut effectuer un 🌀. S'il obtient au moins un 🟢, le personnage gagne 1 🟡.
- ◆ **Bastingage (plateau Abordage)** : il peut accueillir 4 personnages et n'importe quel nombre de ☼. Au cours de la traversée, les personnages peuvent se placer sur les cases Abordage, ou sur les cases Pierrier en prévision d'un abordage potentiel.
- ◆ **Combat naval** : à tout moment du 🌀 du navire pirate, le Capitaine peut décider d'engager un combat naval contre un ennemi (cf. p. 17).
- ◆ **Abordages** : un abordage a lieu lorsque votre navire et l'ennemi se trouvent sur la même case, ou via une carte Événement (cf. p. 18).
- ◆ **Révéler un objectif** : si tous les marqueurs Objectif hormis celui sur l'île cible (Objectif 1) ont été révélés, celui-ci est immédiatement révélé. Si l'Objectif 1 est révélé, défaussez le reste. Cette action ne fait gagner de 🟡 à personne.
- ◆ **Accoster sur une île** : quand le navire pirate accoste sur une île, la séquence normale de la phase de traversée est interrompue et reprendra lors d'un nouveau tour de voyage (le cas échéant). Actions :
 - ◆ Enterrer le butin : le Capitaine peut décider d'enterrer une part du butin de l'équipage de son choix (cf. Livret II, p. 3).
 - ◆ Explorer l'île : les ☼ assignés et les pirates qui le désirent peuvent partir en exploration (cf. p. 13). Une fois que l'exploration est terminée, le Capitaine peut réorganiser la cale.
 - ◆ Effectuer une mission : le Capitaine peut initier ou finaliser une mission sur l'île en suivant les critères indiqués sur la carte.

3. -Tour d'événements

- ◆ **Piochez une carte Événement de traversée** : (ignorez cette phase s'il y a des ennemis hostiles actifs) lorsqu'un événement de traversée indique que vous perdez du 🌀, la fatigue augmente de 1 pour un seul ☼ qui n'est pas dans les cabines ou exténué.
- ◆ **Événements de climat** 🌀 : si l'événement de traversée présente une icône 🌀, celle-ci est utilisée avec des effets de jeu ou des compétences. Suivez leur description.
- ◆ **Événements d'abordages** : certaines cartes provoquent des abordages soudains.
- ◆ **Crabe de pierre** : il apparaît sur la même case que le navire pirate.
- ◆ **Déplacement involontaire** : lorsque le navire est affecté par un effet de jeu de ce type, il maintient son cap.
 - ◆ Brume : si vous terminez au-delà du bord du plateau, placez le navire sur la dernière case Mer disponible et avancez la montre d'une plage horaire.
 - ◆ Collision : si vous terminez contre un ennemi, placez le navire sur la dernière case adjacente avant la collision. Ils subissent alors tous deux un impact dans leur cale/abdomen.
 - ◆ Îles : si vous terminez sur une case Terre, placez le navire sur la dernière case Littoral qu'il a traversée et subissez deux impacts dans la cale.
- ◆ **Apparition des ennemis marins** : ils apparaissent en ligne droite en suivant la direction indiquée par la montre, à l'exception du Maelström (cf. p. 17).
 - ◆ Distance : le jour, l'ennemi apparaît à 3 cases s'il n'y a aucun personnage dans le nid-de-pie. La nuit, il apparaît une case plus près. Comptez toutes les cases sur une ligne droite, y compris les cases Terre.

- ◆ Cap : lancez un dé et placez la proue (ou tête) de l'ennemi face au côté de l'hexagone qui correspond au numéro du jet sur la montre.
- ◆ Îles : un ennemi marin qui, par défaut, apparaît sur une case Terre ou hors des limites du plateau, est défaussé. Un personnage dans le nid-de-pie ne peut pas le provoquer.

4. -Tour des ennemis

- ◆ **Zone d'effet** : toutes les cases de la position de l'ennemi jusqu'à une distance de 5 cases. Si le navire pirate se trouve à l'intérieur de cette zone, l'ennemi est considéré comme **actif**.
- ◆ **Déplacement et attaque** : déplacement fixe d'une seule case. De plus, s'il est **actif**, il effectuera un jet de vitesse.
- ◆ **Hostiles** : s'ils sont **actifs**, ils essayeront d'abord leur puissance de feu quand ils se déplacent. Si après avoir tiré il leur reste encore du 🌀, ils tenteront l'abordage. S'ils sont **inactifs**, ils se déplacent d'une case vers le navire pirate.
- ◆ **Neutres** : ils n'effectueront aucune action ou 🌀 à moins d'être eux-mêmes attaqués, auquel cas ils deviendront des ennemis hostiles.
- ◆ **Passifs** : s'ils sont **actifs**, ils tenteront de s'éloigner. S'ils peuvent tirer, ils le feront avant de se déplacer et ne tenteront jamais un abordage. S'ils sont **inactifs**, ils se déplaceront pour fuir vers leur île Objectif et, en cas de succès, leur marqueur sera retiré.
- ◆ **Cale/Abdomen à 0** : l'ennemi est considéré comme vaincu, et vous gagnez le bonus de moral (gris) pour la victoire et retirez son marqueur.
- ◆ **Vitesse à 0** : l'ennemi maintient son déplacement fixe. Tout tir lancé contre lui est automatiquement réussi. S'il est hostile, il devient passif.
- ◆ **Capacité de combat à 0** : il est considéré comme vaincu. Si s'agit d'un navire ennemi et que vous vous trouvez sur la même case, vous pourrez le piller (cf. Pillage après un abordage, p. 20).
- ◆ **Fuite** : s'il quitte la zone d'effet, appliquez la perte de moral (rouge) indiquée sur la fiche Ennemi et l'ennemi est considéré comme **inactif**.



Fin de la phase



- ◆ **Accoster sur l'île Objectif** : si le Capitaine accoste sur l'île avec le marqueur Objectif 1, la phase de traversée se termine avec succès. Chaque personnage obtient la même quantité de 🟡 que ses 🟡. Les alliés donnent la moitié des 🟡 au pirate qui les a embauchés, sauf le Capitaine. Si un personnage a terminé cette phase **inconscient**, il entamera la suivante avec la moitié de ses 🟡.
- ◆ **Blessures** : si tous les personnages se trouvent à l'infirmerie et que le navire n'a pas été coulé et n'a pas capitulé, les joueurs peuvent choisir de jouer l'annexe I Un naufrage ou l'annexe II Une peine capitale.
- ◆ **Reddition** : si, lors d'un abordage, tous les ☼ sont éliminés ou **incapacités**, ou, si le Capitaine décide de capituler, jouez l'annexe II Une peine capitale.
- ◆ **Naufrage/Mutinerie** : si le navire pirate est coulé ou si le moral chute à 0 et qu'aucun pirate ne s'est mutiné, jouez l'annexe I Un naufrage.

Un index général et un sommaire complet sont disponibles à la fin du livret I.



Skull Tales

 **eclipse**
editorial

zacatrus!

WAH!
studio

