

RUM & BONES

Livre de règles

**COOL MINI
OR NOT**

FIVE HOUSES

TABLE OF CONTENTS

Credits	2
Initiation	3
Composants	6
Presentation	7
Installation	7
Tresor de Davy Jones	9
Termes utiles	9
Les figurines.....	10
Heros	10
Attaques.....	11
Capacités	11
Riposte	11
Matelot	11
Maitre d'équipage	11
Cartes Maree.....	12
Plateau de jeu	13
Objectifs	14
Portée	15
Combat	15
Dégats et mort	15
Attaquer figurines et Objectifs	16
Modificateur et relance	16
Effets	16
Tour du joueur	17
Preparer ses Heros.....	17
Tire de canon	17
Deployer son équipage.....	17
Activer son équipage	18
Deployer ses Heros	18
Activer ses Heros	18
Loot and Plunder.....	19
Abordage.....	19
Passer par dessus bord	19
Liberer le Kraken!	20
Tirer des cartes marée.....	20
Jouer de 3 a 6 joueurs	21
Creature marine	22
The Wellsport Brotherhood.....	23
The Bone Devils	26
Aftermath	28
Récapitulatif	30

INITIATION

By Eric Kelley



“So that’s it then, eh? Davy Jones’ treasure?” The new crewman, Draber, leered at the huge iron-bound chest.

“Aye, mate, that it be,” said Collin, his shipmate and oldest friend. “Want a look? Bring that lantern closer.”

Draber unhooked the swaying lantern and brought it aft. The ship’s timbers creaked with the moderate sea, and the water hissed along her side. He paused over the chest, apprehensive. “Won’t the cap’n have the hide off us for pokin’ about in his treasure?”

Collin unlocked the chest. “Nay, just don’t take any, or he’ll know. Besides, where would ye spend it out here on the waves?” He lifted the lid. The countless pieces of eight glinted back under the lantern light.

Draber tried to count, but he’d never gotten past a score, having no head for numbers. And here were score upon score, all irregularly shaped and cut from dozens of nations across time. Draber’s hand moved of its own accord towards the coins. He wanted to run his hands through that unimaginable wealth, watch them fall, coin by coin. He jerked his hand away as Collin slammed the lid shut.

“Watch yerself, mate,” said Collin. “Ye’ve got yer own

coin, given when ye joined the crew. These be the cap’n’s. It’s old magic this, and only the cap’n an officers know how to work it.”

Draber took his own piece of eight from his coat pocket. It was pretty, like all coin, but ordinary enough. He turned it over in his hands. “So this keeps us safe, eh? Good luck, is it?”

“Way more’n that, mate. I been stabbed, clubbed, drowned, strangled, an’ once I even took a blast o’ grape right to me head. But am I dead?” He rapped his knuckles on his skull. “No, mate, I ain’t. I just wake up in the hold like all the rest of us. Ye’ll see, when we find us some prey.”

Draber had heard this story a few times from the various crewmen. He had chalked it up to grog and boasting, but he’d known Collin for years. He was reasonably sober (for a pirate), and wasn’t really one for fanciful tales (unless talking to the wenches at the tavern). Still he shook his head. “Well, whate’er ye say mate.”

Collin’s face filled with a gap-toothed grin. One tooth glinted back, solid gold. “Don’t believe me, eh? Would you rather end up in the Locker?”

Draber shrugged. “It’s how it is at sea, mate. Always

figured I'd end up there in my time. If I weren't hanged ashore, first."

A deep voice from the ladder startled both of them. "A pirate's life for you, is it?" A huge figure stalked forward into the lantern light. A tall man, broad-shouldered with an immense red beard. Captain Daniel Pale himself. "Draber, isn't it? Ye don't believe Collin here?"

Draber stood up straight and ludicrously smoothed his unruly hair. "No, sir, Cap'n Pale, sir. It's not that. It's just... I mean, it stretches a shrewd mind, it does."

Captain Pale chuckled for a moment, then drew his pistol and shot Draber dead center.

Draber flinched at the huge sound in such a confined space, and felt the ball shatter his breastbone and rip through his heart. He gurgled a moment and pitched forward into blackness.

He awoke on his back a short time later, still down in the hold. Collin hovered over him, and Captain Pale stood by the open chest, brooding over the treasure.

Draber felt like he'd drunk an entire keg of rum. He groaned and sat up, looking into Collin's gap-toothed grin. "Ye see, mate?" said Collin. He poked at the hole in Draber's shirt, the blood still warm. "Not dead, and not in the Locker. Davy Jones' magic is what it is."

Captain Pale spoke without looking at them. "The Locker is wide open, mateys. Those that die at sea can return, so long as they possessed a coin. And those that don't are trapped down there, lost between worlds, unable to rest, unable to return."

Draber's spine chilled at the words. "It's dark magic, it is," he muttered.

The captain heard. "Aye, matey, that it be." He scooped up a fistful of coins and sifted them through his fingers. "Nothing darker than Davy Jones ever sailed the waves. But now..." the last coin dropped, and Captain Pale turned towards them, eyes glinting. "Davy Jones is dead." "It's true," said Collin. "We seen it."

Draber couldn't believe it. "How can what's dead die again?"

"How indeed," said the captain. He began to pace, hands behind his back, voice lost in memory. "Twas off Madeira that the *Flying Dutchman* fetched our wake. Didn't know it was her at first. Just a speck on the horizon with dark clouds gathering behind. We closed under a full press of sail, only to find ourselves the prey and them hungry for souls.

"West sou'west we fled, to the West Indies. Still the *Dutchman* remained astern, drawing e'er closer. South we turned, through squalls and storms and round the edge of a hurricane, down into the Sargasso and into the doldrums, where we towed and rowed 'til our backs broke under the burning sun. Down back into the trades, our food nigh

gone, and the water down to what we could catch from the sky.

"Still, the *Dutchman* remained. Every morning, that same cry 'Sail ho, dead astern!' We came to dread the dawn, for the phantom that haunted us."

"Aye," said Collin, shuddering. "Cap'n used decoys, an' runnin' full press all night through squalls, reckless we was. An' still she was there, right, sir?"

"Right you are, matey. When the *Dutchman* comes to call, the ship is doomed. So how did we survive? I'll tell ye: sou' sou'west we fled again. Down the Brazilian coast, and round the horn in a full tempest, the wind veering and backin', and us crackin' on 'til all sneered again. Across into the Pacific, 'til we ground on our beef bones and not a scrap of leather aboard went un-chewed. Into strange waters we fled. Where the ocean twitched and the sky grew ashen, and sea herself turned wine-dark."

"It was a sight, make no doubt, mate," said Collin. "That's when the fire hit."

"The fire?" Draber was utterly drawn in, as though he'd been with them on that fateful voyage.

"Straight up from the sea," said Captain Pale. "A volcano, rushin' up dead astern, spewin' rocks and flame, and Satan's very breath. She caught the *Flying Dutchman* amidships, tossed her into the air like a toy."

"Heh," snickered Collin. "Flyin' indeed, right, Cap'n?" But Captain Pale didn't attend, lost in his narrative. "She broke apart when she crashed down on that virgin hellscape. Shattered and aflame. Nothing survives that, matey. Not even what's dead."

No one spoke for a long minute. Then Draber's brow furrowed. "But, beggin' pardon, Cap'n, did no one see Jones die? How do ye know for sure he's done for?"

"Aye, ye've got a brain in that low brow of yours, Draber. How, indeed?" He flicked a piece of eight through the air.

Draber caught it, and stared.

"The next day, every ship afloat found a few of these in her hold. We made nothin' of it at first. A few bits and bobs dropped by accident and falling through the beams to swirl in the bilge. But the power was evident to a few. Captains, mostly, those most like Jones himself. With enough of these, you can change the tide, matey, for better or worse. And then wasn't so long 'fore we discovered their... medicinal qualities."

Draber poked at the hole in his shirt again, thoughtful. The captain continued, "With the Locker open, what's dead may return. And Davy Jones' realm is up for grabs. And so we search, and we hunt, and we comb the waves for any ship that carries a store of these dark trinkets. For whosoever possess the Treasure of Davy

Jones earns his dark powers, mastery of the waves, and the Locker itself to store away his plunder!"

Draber looked at the chest, awed. "It's beyond belief, it is...." He thought a moment. "But... Cap'n, does anyone else know these things?"

Captain Pale laughed and said to Collin, "This one's smarter than most."

"Aye, sir, my friend these last fifteen year."

Captain Pale held out his hand and helped Draber to his feet. "You survived your initiation with sanity intact. Welcome to the crew."

"You do this to everyone, sir?"

"Nay, just the new ones. So ye won't be afraid to throw yerself right at 'em!"

"At who, sir?"

The captain's grin got predatory. "The Bone Devils."

Running feet turned them towards the ladder. A ship's boy skipped down. "Cap'n, sir, word from the masthead. Black sails two points off larboard bow, and closing!"

"Albrecht. At last," the captain hissed. "Close under all plain sail, and hands to quarters. Look alive there, mateys, it's time earn us some coin!"



COMPOSANTS

35 Figurine Wellsport



5 Héros 6 Maitres d'équipage 24 Matelot

35 Figurine Bone Devils



5 Héros 6 Maitres d'équipage 24 Matelot



10 Socles Wellsport (2 sizes)



10 Socles Bone Devils (2 sizes)



10 Tuiles objectifs



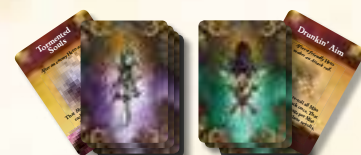
8 Dés



10 Cartes de héros



2 Cartes de créatures marine



60 Cartes marées



1 Plateau Wellsport



1 Plateau Bone Devils



1 Tuile Kraken



1 Tuile Dragon Marin



6 Jetons de déploiement



6 Jetons mort



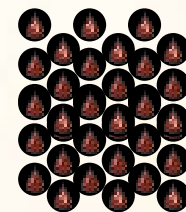
15 Jetons effets



3 Tuiles de d'embarquement



50 Pièces de monnaie



36 Jetons Damage (valeur 1 et 3)

Présentation

Rum & Bones est un jeu d'aventure, de pirate et de cape et d'épée ! Dans Rum & Bones, les joueurs prennent le contrôle de puissants équipages de pirates qui s'affrontent dans des combats violents. Le but étant de faire suffisamment de ravages sur le bateau adverse afin de le forcer à se rendre!

Vos différents hommes d'équipage, que ce soit vos simples matelots ou héros puissants, aura un rôle à jouer. C'est à vous d'utiliser leurs compétences et leurs capacités uniques au mieux contre vos ennemis. Mais, votre équipage n'a pas besoin compter seulement sur ses compétences! Le **trésor légendaire de Davy Jones** est la récompense ultime, et avec elle vient la puissance des Sept Mers.

Dans *Rum & Bones* vous coordonnez des attaques, sautez sur le pont du navire adverse, piller leur trésor, pour la satisfaction de votre coeur de pirate!

Les joueurs alternent les tours, en activant tous leurs membres d'équipage et leurs héros dans le but de prendre le contrôle du navire ennemi. Le premier joueur à atteindre **6 points de victoire** remporte la partie. Les joueurs gagnent des points de victoire en détruisant les **Objectifs** - les divers endroits importants du navire ennemi-, ainsi qu'en réalisant des tours de force tels que terrasser le **Kraken** ou le **Dragon des Mers**. Quand un joueur atteint **6 points de victoire**, le jeu se termine immédiatement, et il est déclaré vainqueur!

Installation

Choisir votre Faction

Chaque joueurs doit choisir quelle **faction** il souhaite jouer. Cet boîte de jeu contient les **Wellsport Brotherhood** ainsi que les **Bone Devils**, mais d'autres sont disponible dans les extensons. La faction choisi par un joueur déterminera beaucoup de chose, la plus importante étant le choix des héros disponible.



Choisir vos Héros

Une fois qu'un joueur à choisi sa faction, il est maintenant temps de choisir quels **Héros** il souhaite jouer. Les **Héros** sont les atouts majeurs de chaque **équipe** de pirates - Ils sont des personnages uniques dont les traits et capacités seront utilisés pour assurer la victoire à votre faction !

Lors de la sélection des héros, les règles suivantes sont appliquées :

- Chaque joueurs doit selectionner **5 Héros**.
- Un joueur peut choisir seulement des héros appartenant à sa propre faction ou des héros mercenaires (Heros travaillant pour toutes les factions). Chaque héros possède une carte de héros indiquant à quel faction il est affilié, ou si il es un mercenaire.
- Notez qu'un joueur peut selectionner une équipe entièrement composé de **mercenaires** si il le souhaite.
- Chaque héros possède un **Role**. C'est leurs travail sur leur bateau. Il existe **5 roles** différent - **Capitaine, Quartier-maitre Bretteur Gunner, et Brute**. Chaque joueur doit posséder Un Héro de chaque role.
- Both sides of the battle having a copy of the same Hero is allowed.

Une fois que tous les joueurs ont choisi les héros qu'il souhaite joué, distribuer la figurine correspondant pour chaque héros de ce joueur. Chaque joueurs doit alors placer chacunes de ses figurines dans l'un des **socles de couleurs** fourni. Chaque faction possède une couleur spécifique à utiliser - Cela permettra à tous les joueurs d'identifier rapidement à qu'elle faction un héros appartient une fois qu'il est sur le plateau de jeu. Ensuite, prenez la carte de héros correspondant avec ton héros et placez la face visible devant vous..

Prende ses membres d'équipage

En plus des héros, chaque faction possède des membres composé de figurine **Matelot** et **Maitres d'équipage** dont leur faction est indiqué par leurs couleurs. Les Matelots possèdent une base carrée, tandis que les maitres d'équipage possèdent une base ronde. Chaque joueur doit prendre l'ensemble des 24 Matelot et 6 maitre d'équipage appartenant à leurs faction et les placer à portée de main.



Maitre d'équipage

Matelot

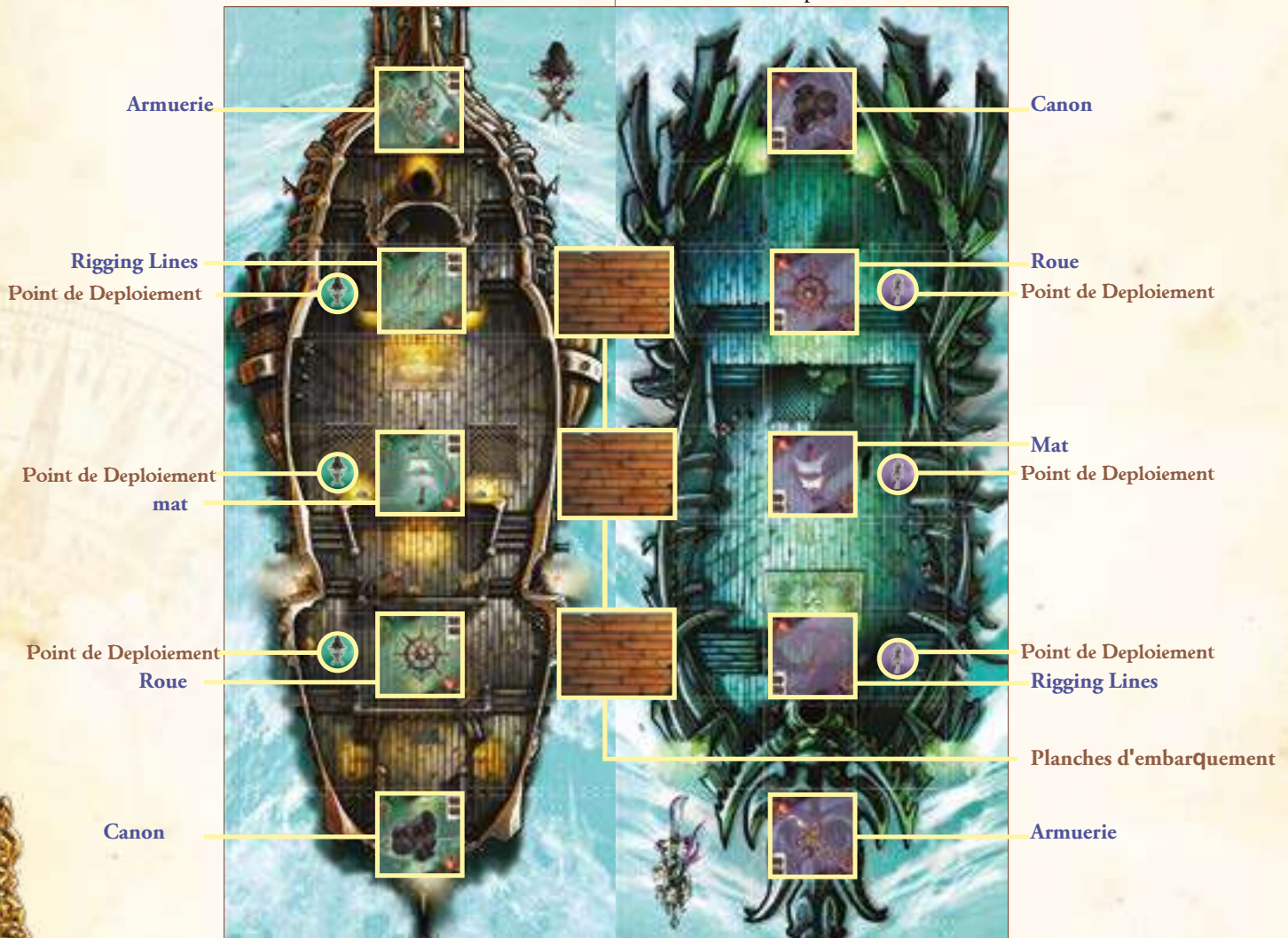
Prendre votre pioche

Chaque faction possède une Pioche Marée. La pioche Marée est une pioche de 30 cartes représentant différents pouvoirs particuliers ou abilités unique de cette faction. Chaque carte pioche est identifié par un symbole de faction a son dos. Prenez la pioche correspondant à votre faction, mélangez et placer la face caché à coté de vous.



Créer le plateau de jeu

Le plateau de jeu pour Rum & Bones est représenté par 2 bateaux pirate connectés par 3 planches d'embarquement. Chacun de ces bateau possède un nombre important de zone, représentés par différentes tuiles. Une fois les plateaux placés, organiser chaque plateaux comment indiqué dans le schéma ci-dessous. Les tuiles doivent être placés face visible.



Peupler le plateau de jeu

Chaque joueurs place 4 de ses matelots dans chaque zone contenant un des objectif suivants : Rigging Lines, Grand mat et Roue.


Enfin, prendre les **Dés**, **Jetons dégats**, **Jetons d'états**, **Jetons mort**, **Pièces**, **Tuile Kraken** et **cartes**, ainsi que la tuile et carte du **Dragon marin**. Placez tous cela à portée de tout les joueurs.

Une fois cela fait, l'installation est finie, et vous êtes prêt à commencer le jeu !

Trésor de Davy Jones



La première raison pour laquelle les pirates font la guerre est pour collecter le trésor de Davy Jones. Pièce mystique possédant une grande quantité d'énergie contenu à l'intérieur. Dans Rum & Bones, votre héros utilise le pouvoir enfermé dans ces pièces pour lancer des attaques puissantes, et capacités uniques !

Ces pièces sont représentés par le symbole 



Termes utile

Amical : Quand une règle ce indique "amical", cela vous cible vous-même ainsi que toutes les pièces que vous contrôler

Ennemi: Quand une règle indique "ennemi", cela cible votre adversaire et toutes les pièces qu'ils contrôlent

Le statut d'un héros indique sa localisation ainsi que sa situation . Il existe 4 status :

Deployer: Indique que votre Héros ce trouve sur le plateau de jeu

En Réserve: Indique que ce héros attend pour rentrer sur le plateau de jeu. Ce statut est représenté en plaçant la figurine du héros sur sa carte

Recupération: Indique que votre héros est mort et attend d'être placé en réserve. Ce statut est représenté en plaçant un jeton mort sur sa carte de héros.

Par dessus Bord: Indique que votre Héros est temporairement sorti du plateau de jeu (mais toujours en vie) à cause d'une capacité ou d'un test d'abordage raté. Ce statut est représenté en plaçant la figurine du héros couché sur sa carte de héros

Les figurines



1

3

Capitaine

4

10

2

Captain Daniel Pale

5



QUICKSILVER BLADE
Heroes Hit by a roll of 6 suffer SILENCE.

0

 4
  +
  1

5



MAGNIFICENT BASTARD
Before rolling, Pale may discard up to 3 .
For each  this attack gains +1 die.

0

 2
  +
  1

5



HOIST THE JOLLY ROGER!
1 Hero may re-roll any Misses rolled this turn.
Each Miss may only be re-rolled once.

4

Les différents héros et membres d'équipage dans *Rum & Bones* sont représentés par différentes figurines.

Il y a 3 types de figurines dans le jeu : **Héros**, **Matelot**, et **Maitres d'équipage**.

Héros

Ceux-ci seront les principales figurines que chaque joueur contrôlera durant la partie. - Chacun est important sur votre bateau. Ils possèdent des pouvoirs uniques et des capacités qui les distinguent du reste du monde. Chaque héros possède une **Carte de héros** qui vous montrera les informations importantes le concernant. Bien qu'ils soient uniques, ils partagent tous quelques traits communs sur leur carte :

1. **Faction:** Indique quelle faction peut choisir ce héros. (Un mercenaire peut être pris dans toutes les factions).
2. **Nom :** Indique le nom du héros
3. **Role:** Lorsque vous sélectionnez vos 5 Héros, seulement un héros par rôle peut être sélectionné. Les rôles permettent de catégoriser les forces de chaque héros. Les 5 rôles sont :

Capitaine: Le capitaine d'un navire est le leader de l'équipage et le commandant du navire avec un pouvoir suprême à bord. Ils ont tendance à posséder une gamme de capacités dynamique et puissante à leur disposition

Quartier-maitre: Les quartier-maitres excellent dans le soutien de leurs équipages. La plupart des quartier-maitres se spécialisent dans les dons de buffs et bonus pour les autres héros. Mais ils ont tendance à avoir un manque de puissance au combat.

Bretteur : Rusé et dangereux, les bretteurs sont les meilleurs combattants du navire. Ils se spécialisent généralement pour faire de gros dégâts ou éliminer un héros ennemi spécifique.

Gunner: Combattant à distance faisant des dégâts. Les Gunners sont excellents pour attaquer un ennemi en toute sécurité en restant loin du combat.

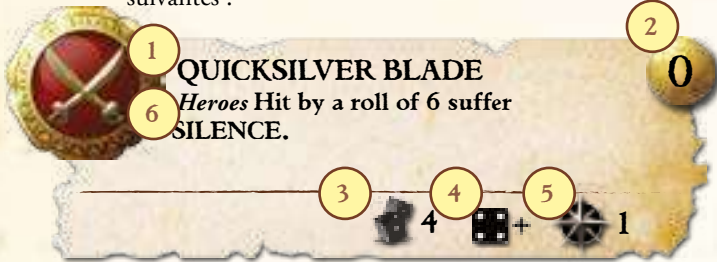
Brute: Les plus solides de l'équipage, les Brutes peuvent encaisser plus de dégâts que les autres héros. Encore plus impressionnants, ils ont tendance à devenir plus forts et meurtriers lorsqu'ils subissent des dégâts.

4. **Point de vie (PV):** Représente le montant de dégâts que peut subir un héros avant de mourir.

5. Actions: Chaque héros possède 3 actions uniques. Elles représentent ce que peut faire le héros en plus de ce déplacer. Sauf indication contraire, le texte des actions se réfère toujours au héros lui-même. Il y a 3 types d'actions pouvant apparaître sur une carte de héros : Attaquer, Capacités et Riposter

Attaquer

C'est la première façon pour le héros de faire des dégâts. Les attaques partagent toutes les caractéristiques suivantes :



- 1. Nom :** Ceci est le nom de l'attaque
- 2. Cout :** Ceci est le nombre de devant être utilisé par ce héros pour utiliser l'attaque.
- 3. Dés:** Ceci est le nombre de dés devant être jeté pour utiliser l'attaque.
- 4. Toucher:** Chaque dés ayant un résultat égal ou supérieur à cette valeur touchera. Chaque dés ayant une valeur inférieur sera un échec.
- 5. Portée :** Indique le nombre de zones que l'attaque peut cibler.
- 6. Effet:** Décrit les effets spéciaux qui ont lieu à chaque utilisation de cette capacité.

Capacités

Les capacités représentent les différentes compétences n'infligeant pas de dégâts que le héros possède. Les capacités possèdent les caractéristiques suivantes :

- 1. Name:** Ceci est le nom de la capacité



2. Cout : Ceci est le nombre de devant être utilisé par ce héros pour utiliser la capacité

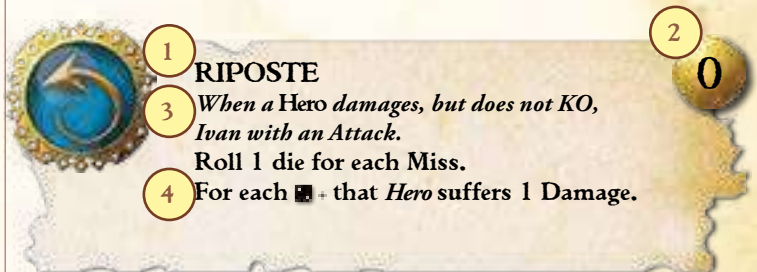
3. Effet: Décrit les effets spéciaux accordés par cette capacité.

Riposter

Les ripostes sont similaires aux capacités à l'exception qu'elles ont besoin d'un déclencheur pour pouvoir les utiliser, cela peut aussi arriver en dehors de votre tour. Utiliser une riposte n'utilise pas d'action durant le tour du Héros.

Les ripostes possèdent les caractéristiques suivantes :

- 1. Nom :** Ceci est le nom de la réaction.



2. Cout : Ceci est le nombre de devant être utilisé par ce héros pour utiliser la riposte

3. Déclencheur Ceci indique quand est-ce que la riposte peut être utilisée.

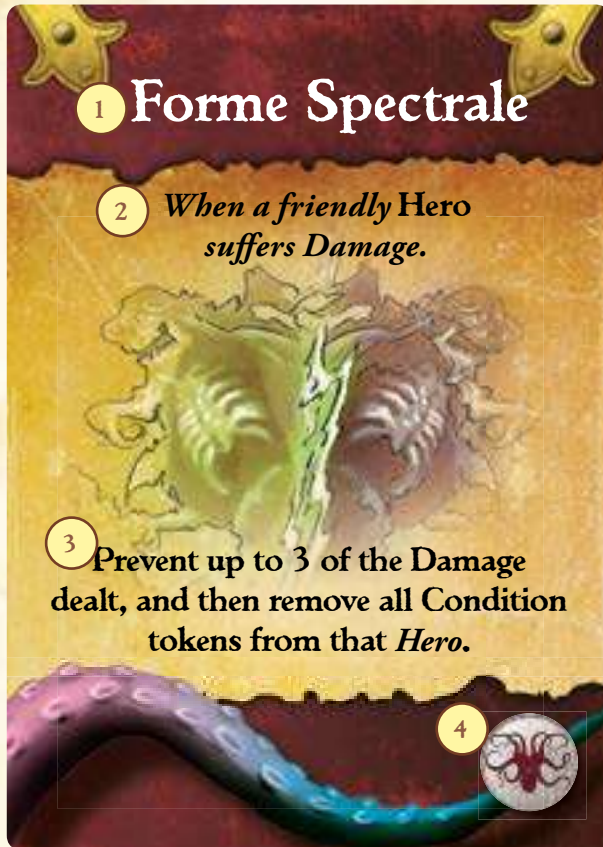
4. Effet: Ceci décrit l'effet spécial qu'accorde la riposte.

Matelot

Les matelots sont les membres les plus faibles de votre équipage. Un joueur n'aura aucun contrôle sur eux lors de la bataille, leur ordre est simplement d'avancer et détruire le bateau ennemi. Alors qu'ils peuvent être mortels en grand nombre, ils représentent rarement une menace réelle. Ils sont morts après avoir reçu 1 de dégât.

Maitre d'équipage

Les maitres d'équipage sont les membres les plus faibles de votre équipage. Un joueur n'aura aucun contrôle sur eux lors de la bataille. Les maitres d'équipage ont cependant l'avantage de rendre les matelots plus performants au combat. Ils sont morts après avoir reçu 1 de dégât.




Cartes Marée


Chaque faction possède une pioche de 30 carte marée, qui se constitue de 20 carte spécifique a la faction et 10 cartes generiques étant dans chacun des paquets.


Les différentes pioches sont identifié par le symbole de faction inscrit au dos de chaque cartes. Ces cartes sont des ressources précieuse, chacunes accordent de petit pouvoirs ou effets pour votre faction vous permettant de vous aider ou gener l'ennemi.



Chaque carte possède les informations suivante ::

- 1. Nom :** Indique le nom du pouvoir ou effet accordé.
- 2. Condition :** Indique quand cette carte peut être joué.
- 3. Effet :** Indique l'effet spécial que donne cet carte. Chaque cartes est unique, assurez vous de la lire attentivement !
- 4. Symbole Kraken :** De nombreuse carte possède 1 ou plusieurs symbole en bas de la carte. Ce symbole est représenté par : 

Ce symbole signifie que jouer cette carte à une chance d'attiré la créature légendaire de Davy Jones : Le kraken - Un horrible monstre qui rode dans la mer à la recherche de navire à devorer. (voir page 20).

Les joueurs commencent la partie avec aucune carte marée. Cependant à la fin de leurs tours, chaque joueur pioche des cartes jusqu'a en avoir 3 en main. Ils peuvent ensuite choisir de jouer toutes leurs cartes de leur main, cependant le déclencheur doit avoir lieu pour chaque carte. Jouer une carte marée ne coute ni point d'action ou  , le joueur dit simplement qu'il joue une carte, la révèle et applique ses effets.

Faites attention ! Jouer une carte marée avec un :  vous fait courir le risque de voir le légendaire monstre de Davy Jones être invoqué. - Le Kraken !

Si la carte marée joué ne possède pas de symbol :  sur elle, alors l'effet s'applique et la carte est placé dans la pile défausse de son propriétaire. Si la carte joué possède 1 or plusieurs symbole :  , joué la et placez cette carte dans une défausse spécial a coté de la défausse normale.

Si votre pioche est fini, reprenez les cartes de votre defausse normal, et melangez les afin d'obtenir ou nouvelle pioche. Les cartes de la defausse spécial ne peuvent pas être remises en jeu !

Note: Les cartes défaussées de votre main (non joué) sont placé dans votre defausse. Seules les carte marée qui ont été jouées et qui attire la colère du kraken sont placées dans la défausse spéciale.

Note: Les carte de votre défausse special compte toujours comme étant dans votre défausse. Si un effet vous permet de prendre une carte défaussé dans votre main, vous pouvez la prendre dans la défausse spéciale

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est composé d'un nombre important de zones :

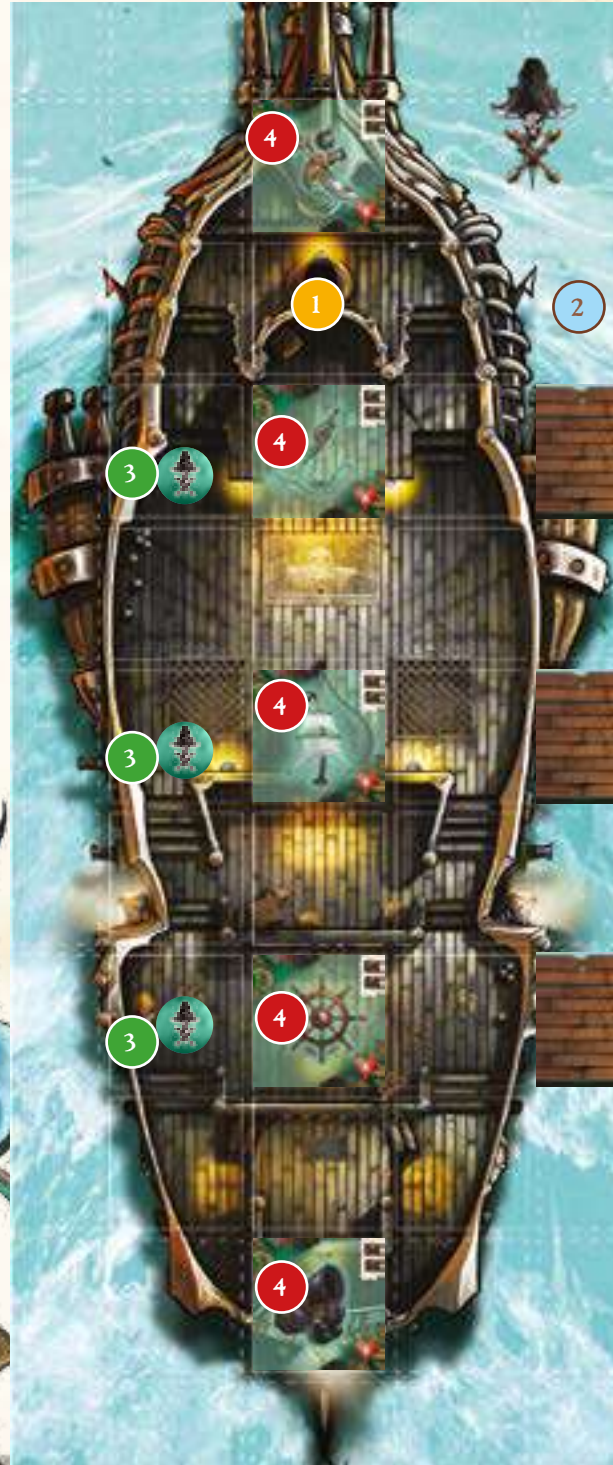
1. Zones: Le plateau de jeu est composé d'un certain nombre de carré appelé **Zones**. Ces Zones déterminent l'emplacement d'une figurine, dans quelle mesure elle peut se déplacer et sa portée pour effectuer différentes actions.

2. Zone inaccessible : Ces zones ne sont pas accessibles par les figurines contrôlées par les joueurs.

3. Points de Déploiement : Les points de déploiement sont des tuiles spéciales placées sur le plateau de jeu et représentent les zones où les héros, matelots et maîtres d'équipage peuvent entrer en jeu. Une figurine ne peut **JAMAIS** entrer dans une zone contenant un point de déploiement ennemi.

4. Objectifs: Les objectifs sont des tuiles particulières placées sur le plateau de jeu et représentant des zones importantes sur le bateau. Détruire ces objectifs est la première façon de gagner des points de victoire. Les créatures marines qui peuvent apparaître au cours du jeu (Kraken et Dragon des mers) sont considérées comme des objectifs.

Legal Zones: A legal Zone is any Zone that is not Off-Deck, occupied by enemies or containing an enemy Deployment Point.



OBJECTIFS



Chaque tuile d'objectifs possède les informations suivantes :

- 1. HP:** Indique combien de dégâts doivent être fait pour détruire l'objectif.
- 2. Point de victoire:** Combien de points de victoire seront octroyer si l'objectif est détruit.
- 3. Récompense:** Lorsque l'objectif est détruit, le joueur l'ayant détruit reçoit un nombre de pièces d'or indiquées. Ce héros peut ensuite distribuer ces pièces d'or entre ses différents héros.
- 4. Effet:** Les objectifs peuvent également vous accorder un bonus permanent pour vos héros. Ces bonus seront listés à cet endroit et une fois gagnés, il sera actif jusqu'à la fin de partie.

Lorsque un objectif est détruit, le joueur l'ayant détruit prend la tuile, la retourne et la met face à lui. Cela vous montrera rapidement le nombre de points de victoire que vous avez ainsi que les différents bonus que vous possédez.

Creatures marine : Elles sont considérées comme étant ennemi pour chaque joueur et bloquent leurs mouvements. Une fois qu'un joueur a pris un objectif, créature marine, cette dernière ne peut plus revenir en jeu.

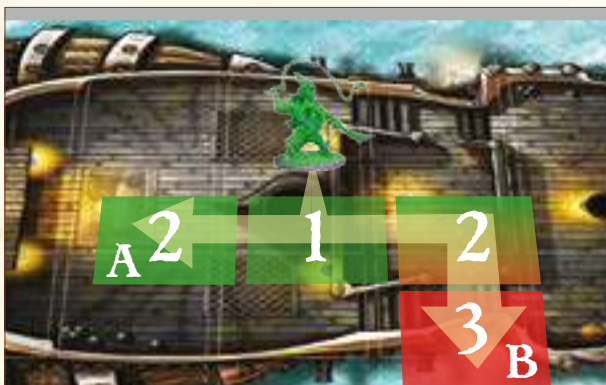


PORTEE

Lorsque qu'une action ou capacité indique une portée, elle doit toujours être mesurée en Zones. Les mesures doivent toujours être effectuées depuis la zone originaire de l'action, jusqu'à la zone ciblée.

Les diagonales ne peuvent JAMAIS être utilisées pour mesurer la portée, il faut effectuer des lignes droites. Pour voir si une zone est à portée d'un effet ou une capacité, procédez comme ceci :

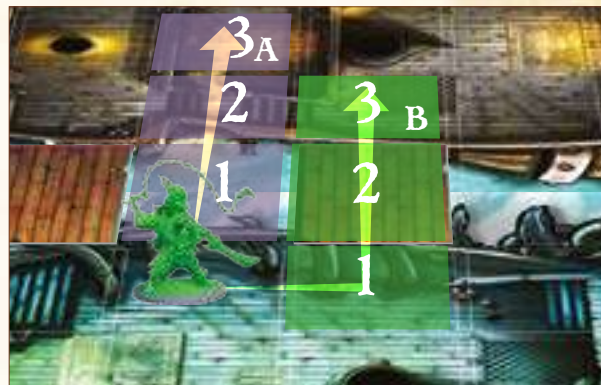
Sélectionner la zone d'où provient l'action ou l'effet. Commencer à compter à partir d'une des zones adjacente jusqu'à arriver à votre cible (incluant la zone où se trouve votre cible)



Exemple: Tom possède un effet avec une portée de 2. Il peut cibler la Zone A car elle se trouve à 2 de portée, mais il ne peut pas cibler la Zone B car elle se trouve à 3 de portée.

Une action ou un effet doit toujours cibler une zone dans son rayon d'action - d'autres figurines, tuiles ou objectifs ne bloquent pas la ligne de vue.

Les zones entre les bateaux sont composées de zones hors jeu et indiquées par des pointillés (half a Zone on each board). Ces zones sont uniquement utilisées pour déterminer la portée, les joueurs ne peuvent normalement pas se déplacer dans ces zones.



Exemple: Tom possède une attaque avec 3 de portée. Il mesure ce portée depuis sa zone jusqu'à bateau ennemi. Il voit qu'il peut atteindre la Zone A et B.

COMBAT

Dégats et mort

Chaque Figurines et Objectifs dans Rum & Bones possèdent un nombre de point de vie (PV) . Cela représente la résistance de ces derniers.

Les points de vie seront toujours affichés sur la carte de héros ou objectifs. Si un objet ne possède pas de carte (Comme les matelots ou Maître d'équipage), il est supposé que ce dernier ne possède que 1 point de vie.

Lorsque qu'un objet ou objectif reçoit des dégats, placez un nombre de jeton : égale au montant des dégats infligés.

Lorsqu'un objet ou objectifs possède un nombre de jetons de dégats égale ou plus grand que son nombre de PV, ce dernier est automatiquement supprimé du plateau de jeu.

Lorsqu'un matelot ou Maître d'équipage est mort, il est supprimé du plateau de jeu et est remis à côté du joueur le contrôlant.

Lorsqu'un héros est tué, il est supprimé du plateau de jeu et est placé sur sa carte de héros. Le héros perd l'ensemble de ses : étant sur sa carte. Il peut les défausser, ou les donner au héros qui l'a attaqué. De plus, placez un jeton mort : sur la carte du héros.

Lorsqu'un objectif est mort, retirez-le du plateau de jeu et mettez-le à portée du joueur l'ayant tué face retournée afin de voir les points de victoire acquis

Attaquer une figurine ou objectif

Un ennemi ne va pas simplement s'asseoir et attendre que vous détruisez son navire ! Cela signifie que vous allez devoir utiliser la manière forte et la ruse pour y arriver.

Attaquer est la première façon pour infliger des dégâts aux objectifs et les figurines ennemis.

Alors que toutes les attaques sont uniques, il convient de suivre quelques règles de base qui sont :

Cibler

Les attaques cible toujours une zone entière, jamais une figurine ou objectifs en particulier. A chaque fois qu'une attaque est utilisée, elle **doit** cibler une zone contenant soit une figurine, soit un objectif. Si une zone ne contient pas d'ennemi alors elle ne peut pas être ciblée. Une figurine peut cibler sa propre zone si elle contient un objectif ennemi.

Lancer les dés

Chaque attaque indique le nombre de **dés** à utiliser, ainsi que le résultat minimum à faire pour **toucher**. Lorsqu'une attaque est utilisée, le nombre de dés indiqué est lancé et chaque résultat supérieur ou égal à la chance de toucher est une **reussite**. Tout résultat inférieur est considéré comme un **echec**.

Après avoir lancé les dés et que le nombre de touché est déterminé. Chaque attaque réussit touchent tout les ennemi dans la zone ciblée. Les figurines ou objectifs amicaux ne sont pas affectés.

Les dégâts des attaques réussies ne sont pas librement assignés entre les différentes figurines ou objectifs. Voici l'**ordre de priorité** à utiliser :

1. Matelot

2. Maître d'équipage

3. Héros

4. Objectifs

- Les attaques réussies doivent être attribués dans ce sens de priorité. Tant que toutes les cibles d'un niveau ne sont pas tués, les cibles du niveau suivant ne peuvent pas être tués, et ainsi de suite
- Si plusieurs ennemis ont le même niveau de priorité dans une même zone, l'attaquant peut choisir sa cible
- **Exemple:** 2 héros ennemis se trouvant sur une zone ce font attaquer. 4 dés sont réussis. L'attaquant peut donc attribuer 2 réussites à chacun des ennemis, ou les 4 à un seul, ou encore 3 à un ennemi et seulement 1 au second
- Toutes les attaques réussies doivent être distribuées si possible - Un attaquant ne peut pas ce retenir !

Sauf indications contraire, chaque réussite inflige 1 dégat

Modificateur et relance

Parfois, un effet ou une capacité permet de modifier la chance de toucher (Comme -1 ou +1). Notez que cette modification s'applique au résultat de dé et non à la valeur nécessaire pour toucher

Exemple: Tom fait une attaque avec 4 dés et une chance de toucher de 5+. Un effet lui donne +1 au touché. Tom lance [1],[2], [4], [4]. Il a donc 2 dés qui touche grâce au +1 au toucher

Parfois un effet ou une capacité permettra de relancer un certain nombre de dés. Chaque effets ou capacités indiquera le nombre de dés à relancer. Lorsqu'un dé est relancé, l'ancien résultat est oublié et seul le nouveau sera pris en compte.

Parfois un effet ou capacité permet de relancer un même dé plusieurs fois. Si cela se produit le joueur peut relancer les dés et décider si il souhaite le faire à nouveau jusqu'à la limite de fois mentionné.

Effets

Il existe de nombreux effets qu'un héros peut subir, généralement infligé par une attaque ou abilité ennemi. Lorsqu'un héros souffre d'un **effet**, il doit prendre un **jeton effet** et le placer à côté de lui. Tant que le héros possède un jeton effet il souffre d'un des effets décrit ci-dessous.

Les effets sont toujours supprimés à la fin de l'activation du héros ou si ce dernier est supprimé du plateau de jeu



AVEUGLEMENT : Le héros à -1 au touché.



ETOURDISSEMENT : Le héros perd 1 Action.



RALENTISSEMENT : Le héros ne peut effectuer que 1 action déplacement



SILENCE: Le héros ne peut pas utiliser d'attaque, capacités ou rispost coutant des :



SAIGNEMENT : Le héros subit 1 de dégat par action effectuée.

DEROULEMENT D'UN TOUR


Rum and Bones est joué sur une série de tours, avec un joueur qui active toutes ses figurines et son ennemi fait de même jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne ! Au début de la partie lance un jeton mort pour savoir quelle faction commencera. Un tour se déroule toujours de la façon suivante :


DEROULEMENT


1. Préparer ses réserves
2. Tire de canon
3. Déployer votre équipage
4. Activer votre équipage
5. Déployer vos Héros
6. Activer vos héros
7. Libérer le Kraken!
8. Tirage de cartes
9. Préparer ses Héros



La première chose à faire pour un joueur est de préparer ses héros. Voici les étapes à suivre :

Préparer ses héros

Prennez 1 jeton  pour chaque héros en **reserve** et les placer sur sa fiche de héros (**Note : Tout les héros commencent la partie en réserve !**).


Un héros ne peut avoir plus de 8 

Recuperer un héros mort: Si un héros à un jeton mort sur sa carte avec un  face visible, supprimer le **jeton mort**. Le héros est maintenant en **reserve**.

Pay the Death Toll: Si un héros possède un jeton mort  sur sa carte face visible (Indiquant qu'il est mort récemment !) il retourne ce jeton pour avoir face visible. 



Tire de canon

Durant cet phase, vous allez déclencher une salve devastatrice depuis le canon de votre bateau, l'un des objectifs que possède votre navire. Ce dernier peut aneantir de nombreux ennemi - En suposant qu'ils n'aient pas détruit le canon avant ! Vous ne recevez pas de  pour chaque mort faite grace au canon



Le canon possède une attaque spécial qui possède les caractéristique suivante :



Canon

Peut cibler n'importe quel Zones du bateau. Ne peut pas infliger de dégats aux objectifs autre que les créatures marine.



Special

Déployer votre équipage

Durant cette étape vous allez déployer un certains nombres de matelot et maitre d'équipage. Cette phase se décompose avec les étapes suivantes :

Déployer les matelots: Chaque joueurs actif, déploie 2 **matelots** sur chaque point de déploiement

Déployer les maitres d'équipage : Le joueur place 2 maitres d'équipage sur les points de déploiement de son choix (*Example: Un joueur peut choisir de déployer ces maitres d'équipage sur le même point de déploiement ou sur 2 point de déploiement différent.*)

Note: Si un joueur ne possède plus de figurines à déployer, il devra attendre que certains soient tués pour pouvoir les redéployer.



Activer son équipage

Une fois vos membres d'équipage déployés, il est temps de les activer. Cette phase décrit les étapes à suivre :

1. Attaquer: Chaque matelot et maître d'équipage attaque. Chacun peut cibler une zone différente. Si il y a des ennemis dans plus d'une zone à leur portée, ils peuvent utiliser l'attaque suivante :



MATELOT

Si il y a un maître d'équipage dans sa zone, l'attaque touche avec un résultat supérieur à 3



Maître d'équipage



Note: Les membres d'équipage doivent attaquer si possible - Ils ne peuvent pas se retenir !

2. Déplacement : Après avoir attaqué les matelots et maître d'équipage se déplace en ligne droite en direction du point de déploiement ennemi.

Si un ennemi les bloque, ils ne bougent pas..



Les matelots et les maîtres d'équipage, ne sont pas les plus intelligents ! Ils ont reçu des ordres et ils ne savent faire que ça. - Ils vont toujours avancer en ligne droite en direction du point de déploiement ennemi. Puisque une figurine ne peut jamais entrer dans une zone contenant une zone de déploiement ennemi, ils vont simplement s'empiler dans la zone à côté et essayer de tuer tous ceux qui en sortiront !

Déployer vos Héros

Un joueur peut avoir jusqu'à 3 Héros déployés à tout moment. Si il en possède moins de 3, il peut déployer un

nouveaux héros pour le combat. Cette phase décrit les étapes à suivre :

1 - Premièrement chaque héros à la mer peut être déployé. Placez le sur un point de déploiement amical. Ce héros est maintenant déployé. Répétez cette opération pour chaque héros à la mer

2 - Ensuite, le joueur doit compter le nombre de héros actuellement déployés ainsi que le nombre de jetons morts qu'il possède. Si l'addition est inférieure à 3 alors il peut déployer un nouveau héros. Le joueur peut alors choisir un héros dans sa réserve et le déployer sur un point de déploiement amical. Ce héros est maintenant déployé. Un héros ne peut pas être déployé sur un point de déploiement déjà utilisé ce tour-ci pour déployer un autre héros.

Un joueur doit répéter l'étape 2 tant que son nombre de héros déployés et jetons morts est inférieur à 3

Dead Man's Toll: Revenir après de graves blessures n'est pas simple, après qu'un héros soit mort il reçoit un jeton mort - a médaille représentant leur utilisation de la puissance de la clé de Davy Jones pour tromper la mort et vivre pour combattre un autre jour.

Fresh to the Fight: Comme indiqué sous Préparer ses héros. Un héros en réserve gagne 1 à chaque début de tour allié, cela signifie que même si ils sont absents de l'action, ils arriveront sur les champs de bataille avec une prime de pièces leur permettant d'accéder à des attaques et compétences puissantes.



Activer ses Héros

Une fois que vos membres d'équipage ont été activés, il est temps pour vos héros d'être sous le feu des projecteurs et de frayer un chemin à travers les ennemis ! Contrairement à vos membres d'équipage, vous avez un contrôle total sur les actions de vos héros, ainsi que sur leurs déplacements

Durant la phase d'activation de vos héros, vous pouvez sélectionner 1 héros déployé pour l'activer. Ils peuvent effectuer jusqu'à 3 actions avant que leurs activations soient finies. Ensuite, sélectionnez chacun de vos autres héros déployés pour les activer et effectuer leurs 3 actions. Une fois que tous vos héros déployés ont été activés, cette phase est terminée.


Un héros peut effectuer les actions suivantes durant sa phase d'activation :


Effectuer une Attaque


Lorsque un héros attaque, il doit sélectionner et effectuer 1 des attaques listées sur sa carte. Rappelez vous que si une attaque possède un cout de , ce montant doit être défaussé avec les  de ce héros.


Loot and Plunder !





A chaque fois qu'un joueur tue un matelot ou un maître d'équipage, ce dernier reçoit 1  par membres tué.

Chaque fois qu'un héros tue un autre héros, il récupère la totalité des  du héros tué.



Rappel : Un héros ne peut avoir plus de 8  en même temps.

Si un joueur possède déjà 8  et qu'il en reçoit plus, l'excédent est automatiquement défaussé.

Tuer une figurine avec autre choses qu'une attaque (Comme une capacité, riposte ou carte marée) ne rapporte aucunes : 

Note : Si un matelot ou maître d'équipage tue un héros, cela ne rapport pas de : 

Utiliser une capacité

Lorsqu'un héros utilise une compétence, il doit en utiliser une indiquée sur sa carte de héros. Rappelez vous que si une compétence nécessite des , ce montant doit être payé avec les  du héros.

Déplacement

Pour chaque action mouvement que fait le héros, il peut se déplacer de 2 Zones. Une figurine ne peut jamais se déplacer en diagonal, dans une zone contenant des ennemis, dans une zone contenant un point de déploiement, ou en dehors du bateau.

Abordage

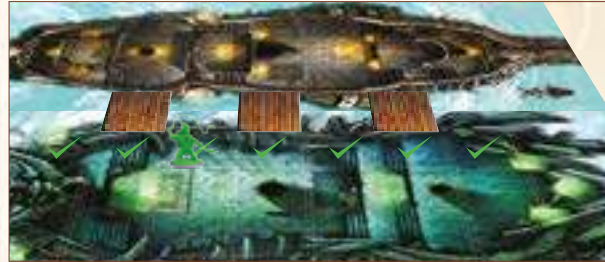
Parfois, un héros à besoin de se déplacer d'un bateau à l'autre très rapidement et il n'a pas le temps d'utiliser les planches d'embarquement (ou un ennemi sur la route). Dans cette situation le héros peut utiliser le cordage de la voile afin d'essayer un abordage pour se déplacer.


Lorsqu'un héros essaye de faire un abordage, il peut se déplacer dans n'importe quelle **legal Zone** de l'autre bateau (Ne contenant ni ennemi ou point de déploiement) - Soyez prudent, même si l'abordage est un moyen rapide de se déplacer, à chaque fois le héros risque de passer par dessus bord !

Effectuer un abordage doit suivre les règles suivantes :

Un abordage compte comme 1 **zone de déplacement**. Cela signifie que pour une action vous pouvez faire un abordage, puis vous déplacer ou encore vous déplacer et faire un abordage ou encore faire un abordage et en refaire un nouveau pour revenir sur le premier bateau.

Pour aborder, le héros doit être dans une zone le long d'un bateau, ce trouvant en face de l'autre bateau



Exemple: Tom le pirate est sur le Bateau B et veut aborder sur le bateau A. Il doit se trouver sur une zone marquée par un  pour effectuer son abordage


Mesurer la portée que un héros souhaite atteindre en faisant l'abordage et faire un jet de dés. Si le jet est supérieur ou égale à la portée mesurée, alors l'abordage réussi. Ce lancé s'appelle un **test d'abordage**.



Exemple: Tom le pirate souhaite aller dans la Zone A. Après avoir mesurer la portée nécessaire, il a besoin de faire un jet à 4 minimum pour réussir son abordage. Si Tom souhaite faire un abordage jusqu'à la zone B, il aura besoin de faire un 6 ! un geste audacieux !

Si un héros rate son test d'abordage (en obtenant un jet inférieur à la portée nécessaire), ce dernier passe immédiatement par dessus bord !

Passer par dessus bord

Certains effets, comme un échec au test d'abordage ou une capacité ennemi, peut pousser une figurine par dessus bord et ce voir être retiré du plateau immédiatement. Quand un héros passe par dessus bord, toutes les  que possède le héros sont immédiatement défaussés. Placez ce héros, couché au sur sa carte de personnage. Ne vous inquiétez pas, il n'est que temporairement disparu, il pourra revenir sur le bateau.

Il pourra être à nouveau déployé lors du prochain déploiement de héros alliés.


Après qu'un héros est fini ses 3 actions, son activation est fini. Continuer à activer vos héros jusqu'à ce que tous aient terminé leur activation.

Liberer le Kraken!

Une fois que le joueur à activé toutes ses figurines, il doit vérifier que l'effusion de sang n'as pas attiré le kraken ! Cette phase de décompose en 2 phase :

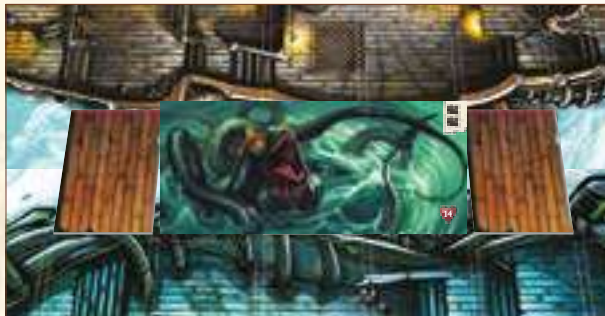


1. **Test the Waters** (If the Kraken is already on the Board or has been killed, skip this step)

The active player rolls 2 dice and adds their results together. If this number is equal to or lower than the **total number of**  on cards in **both players'**

Kraken Pools added together, then

The Kraken has been summoned! Take the Kraken tile and place it in the location displayed in the diagram below, removing the central Gangplank.



Si une figurine se trouve sur la planche d'embarquement, il passe automatiquement par dessus bord. Si le dragon des mers est éjecté, il est supprimé du plateau et ne donne pas de points de victoire. Nous supprimons aussi tout ses point de dégâts dans le cas ou il revienne en jeu plus tard.

Lorsque le kraken est enlevé du jeu, la planche d'embarquement centrale est remise immédiatement.

2. **Attaque du Kraken !** (Si le kraken n'est pas en jeu, passez cette étape)

Le kraken s'active et lance une attaque comme décrit sur sa carte.

Le kraken est un ennemi de TOUT les joueurs.

Il occupe 3 zones et peut lancer une attaque depuis les 3 zones en même temps.

Tirer des cartes marée

Chaque joueur est limité à 3 Cartes marée dans sa main
Durant cette phase, un joueur ayant moins de 3 cartes marée dans sa main, peut piocher de nouvelle carte jusqu'à atteindre la limite autorisée.

Si un joueur commence cette phase avec des cartes marée dans sa main (inutilisé durant le tour précédent) alors, il peut se défausser d'une ou plusieurs cartes de sa main, les placer dans sa défausse, et piocher de nouvelles cartes jusqu'à atteindre sa limite.



Une fois que toutes ces phases ont été effectuée, le tour du joueur prend fin et celui de ces ennemis commence. Continuer de cette façon, jusqu'à ce que 1 joueur est accumulé **6 Points de victoire**, a ce moment la, ce joueur sera déclaré vainqueur !

JOUER AVEC 3 A 6 JOUEURS

Rum and Bones peut être joué avec plus que 2 joueurs. Les règles sont quasiment identiques que lors d'une partie à 2 joueurs mais rajoute de nouvelles règles dépendant du nombre de joueurs.

Les joueurs d'une même équipe sont libre de partager des informations et prendre des décisions en équipe.

3 Joueurs (2 vs. 1)

Les joueurs doivent d'abord constituer les équipes. La première équipe sera constituée de 2 joueurs et l'autre de 1 joueur. Chaque équipe devra alors choisir une faction et héros comme lors d'une partie normale.

Contrairement à une partie normale, les règles suivantes sont appliquées :

Chaque équipe doit avoir au maximum 2 héros déployés.

Durant la phase de déploiement d'un héros, un héros supplémentaire peut être déployé si le nombre de héros déployés ainsi que le nombre de jeton mort pour cette équipe est inférieur à 2.

Dans l'équipe constituée de 2 joueurs, chaque joueur contrôle 1 héros déployé et la limite de carte marée en main est de 2 par joueurs.

Cette règle est la même que en partie standard, sauf que durant chaque phase de pioche, chaque joueur pioche jusqu'à avoir une limite de 2 cartes.

Pour l'équipe constituée de 1 joueur la limite de cartes marée en main est de 4. Tout les bonus des objectifs détruits sont appliqués à tout les membres de l'équipe.

4 Joueurs (2 vs. 2)

Les joueurs doivent d'abord constituer 2 équipes de 2 joueurs. Chaque équipe devra alors choisir une faction et héros comme lors d'une partie normale. Contrairement à une partie normale, les règles suivantes sont appliquées :

Chaque équipe doit avoir au maximum 2 héros déployés.

Durant la phase de déploiement d'un héros, un héros supplémentaire peut être déployé si le nombre de héros déployés ainsi que le nombre de jeton mort pour cette équipe est inférieur à 2.

Un joueur de chaque équipe est désigné pour contrôler la pioche de carte marée.

Chaque joueur contrôle un des Héros déployés. En début de partie la limite de carte marée en main est limité à deux pour chaque joueurs.

Cette règle est la même que en partie standard, sauf que durant chaque phase de pioche, chaque joueur pioche jusqu'à avoir une limite de 2 cartes.

Tout les bonus des objectifs détruits sont appliqués à tout les membres de l'équipe.

5 Joueurs (3 vs. 2)

Les joueurs doivent d'abord constituer les équipes. La première équipe sera constituée de 3 joueurs et l'autre de 2 joueurs.

Chaque équipe devra alors choisir une faction et héros comme lors d'une partie normale. Contrairement à une partie normale, les règles suivantes sont appliquées :

Dans l'équipe constituée de 3 joueurs, chaque joueur contrôle 1 héros déployés.

Dans l'équipe constituée de 2 joueurs, 1 joueur contrôle un héros qui est déployé tandis que le second joueur contrôle 2 héros qui sont déployés.

Un joueur de chaque équipe est désigné pour contrôler la pioche de carte marée. Dans l'équipe constituée de 2 joueurs, il devra être le joueur qui contrôle seulement 1 héros déployé.

Tout les bonus des objectifs détruits sont appliqués à tout les membres de l'équipe.

6 Joueurs (3 vs. 3)

Les joueurs doivent d'abord constituer deux équipes de 3 joueurs.

Chaque équipe doit alors choisir une faction et héros comme vous le feriez lors d'une partie normale. Contrairement à une partie normale, les règles suivantes sont appliquées :

Chaque joueur contrôle un des Héros déployés.

Un joueur de chaque équipe est désigné pour contrôler la pioche de carte marée.

Tout les bonus des objectifs détruits sont appliqués à tout les membres de l'équipe.



SEA CREATURES

The Kraken

The legends surrounding Davy Jones and his Kraken span the millennia. Some say he found the creature slumbering in the depths and tamed it to his will. Others say he raised it himself from a mere squidling. Won in a chess match against Neptune, natural inheritance as guardian of the Locker, a gift from a pagan sea goddess whose heart he had stolen.... Only Jones knew the truth, and the Kraken certainly isn't talking.

Now 'Junior' (as some crews call it) roams the waves in search of Davy Jones. Anywhere one amasses an epic treasure or uses the power inherent in Davy Jones' pieces of eight, one can be sure the dreadful Kraken trails in your wake. The beast can never be killed, merely driven off, and a crew had best be about their task quickly, lest they find their ship shattered and themselves doomed to the sinking depths.

Sea Dragons

Sea Dragons are ordinarily quite rare, but this disturbance with the Locker has them especially agitated worldwide. Perhaps it's because the Kraken is at large in their territory, or perhaps (like all dragons) they have an eye for treasure. Whatever the case, a captain with enough power and a bloody mind can summon a mighty Sea Dragon. But beware, for this is an act of some desperation, as the power to control the Dragons is not within the coins. They'll lash out at anything and everything around them, crew, heroes, and even the mighty Kraken (which has led to some truly epic battles carried out with only the most stalwart heroes daring to intervene).



THE WELLSPORT BROTHERHOOD



Captain Pale and his Wellsport Brotherhood have sacked ports and ships from the Spanish Main to the far Med to the East Indies. They appear in an area, linger for a year, then vanish out into the blue. No one quite knows where 'Wellsport' is, and none of the crews are talking. Theory has it that Wellsport captains can conjure their ship far across the waves to a magic island of piratical delights; ale, women (and men), song, and feasting... but it only works if you've got the coin. Either that or 'Wellsport' is whatever local destination they've chosen as their home base. The magic one has a much better ring to it, eh?

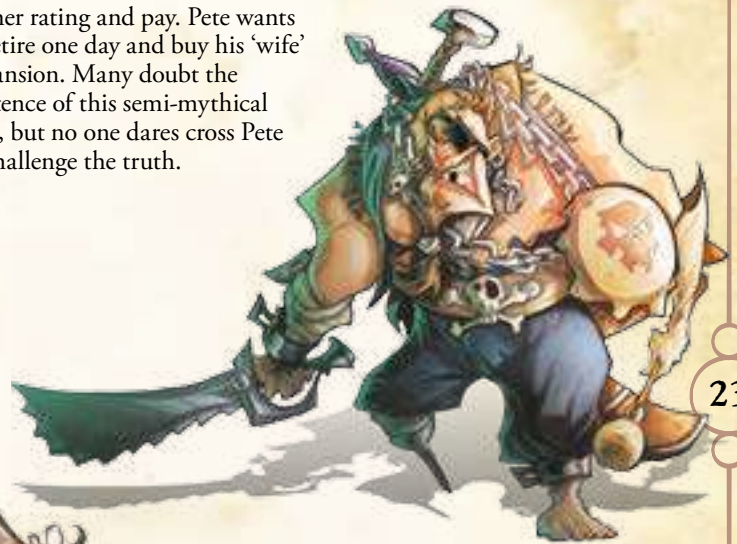
Captain – Captain Daniel Pale

Captain Pale commands the Brotherhood with an iron fist and a velvet glove. He's tolerant of their excesses at port, and utterly ruthless in his discipline at sea. Any seafaring prey that surrenders to the black flag can count on fair treatment. You'll be robbed, of course, but you can keep your ship, and they'll not lay a hand on your crew or passengers. Refuse honorable quarter though, and none will be given. When one asks about the secret to his success as a buccaneer, Captain Pale says it's all about the brooding. 'Always be thinking,' he says, 'And what better way to think than by having a good, long brood where you can cut a dashing figure on a backdrop of windswept waves.' He recommends the figurehead, the maintop, the poopdeck, and the stern windows for prime brooding locations. Captain Pale is getting on in years, and wants to retire before he's old and gray. Now that Davy Jones is dead, he's got a chance to really earn a fortune like no other pirate in history! Captain Pale is utterly devoted to Margaret Hale, Quartermaster on the *Fortune's Favor*.



Brute – 'Stumper' Pete, Able Seaman

'Stumper' Pete earned his nickname in the Royal Navy after he lost his leg battling the Wellsport Brotherhood. Up until then, Pete had always been a loyal (yet irascible) member of RN. But Pete has a hard time with nettling, something that his size alone usually forbade. After about the third snicker at his 'Able' rating despite his pegleg, he threw the simpering midshipman overboard, and quickly leaped in himself. He eventually tracked down the Brotherhood and was taken on at his former rating and pay. Pete wants to retire one day and buy his 'wife' a mansion. Many doubt the existence of this semi-mythical wife, but no one dares cross Pete to challenge the truth.





Gunner – ‘Blackout’ Bart

Bart (who has forgotten his last name) is another Royal Navy washout. He made the warrant of gunner before his love of rum and spirits overcame his devotion to duty. Captain Pale found him in the West Indies, up to his waist in a giant rum keg and shooting at anyone that dared come near his ‘stash’. Amazingly, he wasn’t shooting to kill. Even dead drunk, his aim is superb with cannons or pistols. Unlike the RN, the Wellsport Brotherhood doesn’t care how much you drink, so long as your job gets done. Thus, Blackout Bart takes meticulous care of his ships’ guns and stores, better than he ever did in His Royal Majesty’s service. Bart dreams of being rich enough to open a public house one day, though he admits he’ll need vast amounts of treasure, lest he drink himself out of stock inside of a week.

Quartermaster – Margaret Hale (Miss Mags)

The crew whispers that if you cut Miss Mags, she bleeds seawater. It’s not too far from the truth. Margaret Hale grew up with the waves, serving various roles in her father’s shipping business, almost from the day she could walk. But, when the time came for her to ‘settle down’ and marry one of the fops her father had lined up for her, she ran away to sea. After many false starts and misunderstandings (and more than a few dead bodies in her wake) it’s said she captained her own cutter to the semi-mythical island of Wellsport itself. The feat impressed the entire crew,



and Captain Pale brought her aboard on the spot as Quartermaster. Her knowledge of seamanship is so vast that she often serves as Sailing Master, especially if the captain is ashore. Since the time she joined many years ago, it’s no secret that she and the Captain gained an eye for each other. As such she has become de facto First Mate (and any new crewman making the obvious pun only ever does so once). While she adores her captain, she’s not looking to retire like he is, and hopes she’ll step into his place on the day he goes ashore for the last time.

Swashbuckler – Mad Ivan

A former officer in the Bey of Algiers' navy (a pirate navy by most standards), Danar ibn Mohammed was forced to flee his post when the Capitan-Bey was deposed in a bloody uprising. Still loyal to his Bey, Danar obeyed the final order to let no usurper set foot on the flagship. Unfortunately, with so many usurpers coming up the gangplank, even Danar's incredible swordsmanship couldn't win the day. He set fire to the flagship, and was denounced as a traitor to the new Bey. It was difficult to be a man of honor, now branded a pirate. His story was similar to Captain Pale's, in fact, so similar that Pale recruited him to serve as Second Mate, and has never regretted the decision. Danar wants to return home one day, preferably with an army at his back, to depose the usurping Bey and take the throne himself. As for his nickname? That resulted from a particular encounter with "Balckout" Bart who, in one of his trademark stupors, kept slurring 'Ibn' into 'Ivan', resulting in a rather explosive confrontation when Danar took it as a grave insult. However, the name stuck, and Danar has resigned himself to being 'Mad Ivan'.



THE BONE DEVILS



Captain Albrecht and his Bone Devils are an accursed lot. In life they committed crimes so horrible that even Davy Jones wouldn't have them in the Locker. But rather than bemoan their fate, Captain Albrecht and his fellow undead pirate lords are doing one better: now that Jones has gone down to meet Old Scratch, they're gonna take his treasure, claim his power, and expel *everyone* from the Locker! Death among sailors will be a thing of the past, and they'll be forever free to comb the waves in search of plunder!

Captain – Captain Albrecht the Thrice Damned

It's said even the Devil himself wouldn't cross Captain Albrecht. To hear his tales, he's sailed to shores so foreign that the sun rises in the west, the waves flow backwards, and the night sky is lit by the dark side of the moon. He's tweaked Satan's beard, looted the Vault of Heaven, and even diced against Death (and won)! The only foe Albrecht could never best was Davy Jones. Until now! With Jones dead, and his treasure scattered, Captain Albrecht has a chance to take his place amongst the world pantheons and truly live forever as the terror of the seven seas!

Brute – Little Tom

Little Tom was one of the most accomplished smugglers afloat. Though never a captain, he had an innate sense for the sea, and could pilot vessels safely through rocky shoals on moonless nights with only the briefest glance at a chart. And, on rare occasions when fighting was required, Little Tom's diminutive size made him a vicious knee-capper. Alas, no pirate's luck holds forever, and Tom pushed his with the French one too many times. Somewhere along the way, before Captain Albrecht raised Tom and his crew from the bottom of the sea, something happened to Tom's legs at the bottom of the sea. Fortunately, not all the dead took to raising, so Little Tom fashioned a 'shell' out of the unused parts to ride in. But, don't fear the hulking brute, fear the vengeful little man inside!



Gunner – Ghosteye Gunther

A German pirate with a penchant for gunpowder, Gunther's untimely death came from the very sky itself. While his ship was under chase by the *Cursed Rose* he climbed to the mainmast's pinnacle for a better look. Lightning struck, and the mainmast was shattered, along with Gunther. With the mainmast gone, and the ship ablaze, the *Rose* caught them easily. Once raised, Gunther joined Captain Albrecht readily enough, but his skeletal frame is still wracked with twitching spasms, a lingering gift of the lightning. Despite it, he remains a deadly (if not stealthy) shot, and any attempts to hang the nickname 'Knock Knees' on him will result in the utterer's instant execution.



Quartermaster – Patchwork Porter

Forgetfulness is not a trait one commonly associates with a quartermaster, but 'Patchwork' Porter regularly misplaces the log board, the signal book, and anything else that isn't nailed down. It got to the point where Captain Albrecht remarked 'he'd lose his own arm if it weren't attached'. So, naturally, some mischievous crewmen stole his arm as a prank. Easy enough to do, as the Bone Devils sleep like the dead. But, never one to suffer a slight for long, Porter fashioned himself a new arm, tracked down the miscreants, and made them 'walk home' (a very long journey from the middle of the Atlantic to shore). Since then he's discovered having a wooden arm is actually quite useful as a makeshift shield, and is easily repaired. He's taken to attaching other bits and oddments to his person, most notably his treasure box on a dangling chain in front of him, so that it can never be stolen (or misplaced).

Swashbuckler – The Spectre

An aspect of Death himself serves aboard the *Cursed Rose* as first mate. The Spectre is bound to Captain Albrecht by an unholy pact of revenge against Davy Jones for slights both real and imagined. Drowned souls once passed through the Locker and into their proper domains, as sorted by Death. But Jones found the power inherent in these spirits, and has been hoarding them all himself. Now that he's missing (not dead, as the Spectre insists despite the many tales of his demise), Death has a chance to reclaim his due.



AFTERMATH

By Eric Kelley

Crewman Draber was on the wrong ship. The heaving seas finally pulled the grappled ships apart as the storm's fury set in full-force, and he watched the *Fortune's Favor* spin away, its wheel shattered, right into the storm's teeth. And there poor Draber was, with the last of his mates, stuck on the dismayed *Cursed Rose*. The ship full of walking dead men.

They were surrounded. A few flung themselves into the sea. One pistoled his own temple and fell dead. Draber found himself alone in a circle of blades and leering grins. His eyes were wild, and he spun around lashing out wildly, but to no effect.

Finally, he remembered the coin, the piece of eight from Davy Jones' own treasure. If he died, he'd wake in his own hold! He put his blade to his throat and closed his eyes.

"Mate," said a gravelly voice behind him.

He spun, eyes wide, to see the grim figure of Captain Albrecht stalking towards him.

"Too late." The skeletal captain flung a spinning coin, which Draber caught by reflex. Albrecht drew his pistol and shot Draber in the chest.

"Not again...." Draber groaned, and fell backwards into nothing.

The hold he woke in was filthy, and reeked of rotting seaweed and foul bilge. The dead men stood over him, Captain Albrecht and another. Their eyes burned with an unnatural glow.

"Welcome to the crew, lad," said Captain Albrecht.

Draber held up his hand and stared in horror. He'd been changed! He waggled his skeletal fingers. "What did you do to me?"

Albrecht laughed. "Saved ye, one might say. I'd expect more courtesy for Master Specter's efforts here."

"But why? You monsters! Why do this to me?"

Albrecht drew his blade. "Mind yer tongue, lad. Ye've no coin now."

Draber stared at the sword point hovering near his eye. He gulped.

"Ye still be a pirate, lad. Ye still have a life of freedom and wandering, far from any cursed shore. But now tell me:

Where might Captain Pale have been bound?"

"I... I don't know, sir."

"Bah!" Albrecht drew back as if to strike.

"No! I swear!" Draber held up his skeletal hands. "I'm only a crewman! Been there not two weeks! We sailed from Nassau, but that's all I got!"

Albrecht held his pose for a moment, eyes narrowed. He sheathed his blade and cursed. "A raw hand. Bah!"

"Such is fate," said the dark figure beside Albrecht.

"Indeed, Master Specter. What of the foremast?"

"Fished and holding. This storm won't last long. I feel it dying even now."

Albrecht grinned. "Aye, you would. Then we may yet see Pale again afore long."

"Aye," muttered Draber. "He wants the treasure after he saw Davy Jones die."

Everyone went silent, and the ship creaked. Lightning split the air outside and rumbled through the ship.

Albrecht leaned forward. "What?"

"Er, begging pardon, sir, but Captain Pale was after your share of Jones' treasure—"

"I know that, you incompetent deck ape! What was that about seeing Jones die?"

Draber tried to lick his lips, only to realize he had none. "Well, sir, it's like this..." He repeated Captain Pale's tale of their flight from the *Flying Dutchman*, and its destruction by the volcano.

When he finished, the Captain and Specter stood silent as tombs.

"I told you he wasn't dead," said the Specter.

"Bah! When did this happen, Mister Draber?"

"I... I don't know, sir. Captain Pale never said just when."

Albrecht grunted.

The Specter said, "He's never passed through my realm."

Albrecht spat, "Aye, but he's winked your hood a time too many, and when we last saw him, Jupiter himself had speared the *Dutchman* with bolt after bolt. She blew to pieces and sank, burning forevermore."

Draber exclaimed, "Jupiter!"

Albrecht grunted. "Ne'er cheat at cards against an elder god, Mister Draber. Or at least, don't get caught, haha! Now, Master Specter, if he's not dead, then how comes his treasure to be here? And why's the Locker thrown wide, hm? Answer me that!"

The Specter said nothing. He simply glowered.

Albrecht shook his head. "Nay, there's more to this than what's been told. Two crews have seen Jones dead, or at least the *Dutchman* destroyed. Ah, now that's more interesting, eh? Destroyed with no survivors. Hmm." Captain Albrecht was thoughtful a moment. "I have a feeling we're being made game of here, lads. And the Bone Devils are no fools."

The Specter said, "There's no denying that this is Jones' treasure. The power inherent in these coins is genuine."

"Aye," said Albrecht. "We'll stay our course, keep collecting

our share, and more besides. We'll find Pale again, and again, and again if need be. But let us keep our ears to the wind. When the storm abates, lay me a course for Atlantis."

The Specter nodded. "Aye, sir."

"Atlantis!" Draber exclaimed. He shut his mouth when they looked at him.

Albrecht said, "And find a mess for this man. He has the look of a topman."

"Aye, sir," said the Specter again.

"Welcome aboard the *Cursed Rose*, lad," said Albrecht. "Make yourself at home." The captain dropped a coin to the deck in front of Draber, and left the hold.

The coin spun, ringing down to a stop. Draber picked it up and sighed. "Any port in a storm."






Récapitulatif

Installation

Chaque joueur place 4 de ses matelot dans chaque zone contenant un des objectifs suivants : Rigging Lines, mat et roue.

Tour du joueur

1. **Preparer ses Heroes** – Donner 1  pour chaque héros en reserve

Supprimer vos :  Retournez vos :  sur la face : 

2. **Tire de canon** – Votre canon fait une attaque:



Canon

May target any Zone on the board.

Cannot damage Objectives other than Sea Creatures.

 4 +  Special



3. **Deployer son équipage** – Placer 2 Matelot sur chaque points de déploiement. Placer et repartir 2 Maitre d'équipage entre les points de déploiement.

4. **Activer son équipage** – Chaque Matelot et maitres d'équipage font une attaque



Matelot

If there are any Bosuns in the Deckhand's Zone, this attack hits on a 3+

 1 +  1




Maitre d'équipage

 1 +  1

Then all your Deckhands and Bosuns advance on a straight line 1 Zone toward the enemy Deployment Point across from their own Deployment Point.

5. **Deployer ses Heroes** – Placer un héros sur un des points de déploiement. Si le nombre de héros déployés plus vos jetons mort est inférieur à 3, vous pouvez deployer un/des heros de votre réserve sur vos points de déploiement.

6. **Activer ses Heros** – Activer chacun de votre héros déployé, chacun possède 3 actions. Chaque action peut être une attaque ou une capacité listée sur la carte de votre héros (En payant les ) , ou un déplacement de 2 Zones (Faire un abordage compte comme une zone de déplacement).

7. **Libérer le Kraken!** – Si le kraken n'est pas en jeu, lancer 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la défausse spécial des 2 factions, placer le Kraken en jeu.

Si le Kraken est en jeu, il s'active comme décrit sur sa carte.

8. **Tirer des cartes marée** – Vous pouvez défausser une ou plusieurs carte de votre main puis en repiocher jusqu'a atteindre la limite de 3 cartes.

Déplacement





Une figurine ne peut pas se déplacer en diagonal, sur une case contenant une figurine, une zone de déploiement ennemi ou une case en dehors d'un bateau.

Attaque

Choisir une zone grace à la portée d'une attaque, lancer le nombre de dés indiqué. Chaque resultat supérieur ou egal au touché nécessaire est une reussite. L'ordre de priorité des cibles est :

1. Matelot 2. Maitre d'équipage 3. Heros 4. Objectifs

Loot and Plunder

Anytime a Hero KO's a Deckhand or Bosun with an Attack, they receive 1  per KO'ed crewman. Anytime a Hero KO's an enemy Hero with an Attack, they take all  that Hero had. A Hero may only have up to 8  at any time. Whenever a Hero is KO'ed or goes Overboard, they lose all their 

Victory

Detruire des objectifs et des créatures marine donne des points de victoire, des pièces ainsi que des avantages dans le jeu. Le premier joueur à atteindre 6 Points de victoire gagne la partie !

Effets - Tout les effets sur un héros sont supprimé a la fin de son activation



Aveuglement : Le héros souffre de -1 au touché.




Etourdissement : Le héros perd 1 action.



Ralentissement Le héros ne peut faire que une action déplacement.



Silence Le héros ne peut d'utiliser d'attaque, de compétence ou riposte coutant des : 



Saignement Le héros subit 1 dégats par action effectuée.