



Alexandre  
Aguilar

Olivier  
Derouetteau



3 - 6 joueurs

~ À LIRE EN PREMIER ~



## BUT DU JEU

Vous incarnez des capitaines pirates en quête de gloire !

Au cours de la partie, vous vous taillerez une solide réputation avant de vous affronter lors d'une ultime bataille navale. Pour cela, vous accumulerez des ressources et de l'or, vous vous affublerez d'attributs dignes des légendes des sept mers, vous acquerrez des embarcations robustes et vous attaquerez vos rivaux afin de les affaiblir avant le dernier affrontement. Le pirate le plus réputé en fin de partie sera déclaré vainqueur !

## MATÉRIEL

- 6 dés
- 2 blocs de 50 feuilles de jeu
- 1 paquet de cartes à ouvrir seulement quand vous ressentirez l'appel de l'aventure
- 2 enveloppes scellées avec un contenu mystérieux à ouvrir lorsque les cartes du paquet vous le demanderont
- Un sac pour ranger les dés
- Un livret présentant les règles à deux joueurs, ainsi que celles pour jouer en solo
- Et cette règle de jeu


## JOKER



Équivaut à la Ressource de son choix (1 seule)

## MISE EN PLACE

Distribuez 1 feuille de jeu et 1 stylo (non fourni) à chaque joueur, puis disposez 6 dés au centre de la table, de sorte que tous les joueurs puissent s'en emparer.

**Qui commence ?** Le joueur qui est monté sur un bateau le plus récemment devient le joueur actif du premier tour.

Chaque joueur commence la partie avec au moins 3 Pièces d'Or (👉), et 3 Pirates (1 de Force , 1 de Force  et 1 de Force ). Cela est déjà indiqué sur votre feuille ; ces éléments sont entourés.

Pour des parties à 4, 5 ou 6 joueurs, tenez compte des ajouts suivants : le 4<sup>e</sup> joueur encercle 1  supplémentaire à la mise en place, le 5<sup>e</sup> joueur entoure 2  et le 6<sup>e</sup> joueur entoure 3  supplémentaires.



**À la fin de chaque tour de jeu,** le joueur actif change (dans le sens horaire).

## FIN DE LA PARTIE

Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse une des conditions de fin de partie :

• 1 joueur a participé à 5 abordages.   

• Un joueur obtient un deuxième bonus de commandement. 

• 1 joueur entoure la dernière  sur sa feuille.        

Bonus de commandement  
pour 4 Attributs acquis (→ page 8)

# CAPTAINS WAR

ROLL - WRITE - ATTACK



Nom



2

+



3

+



6

+



8

=

Coffre contenant  
les Ressources

Les Pièces d'Or

Force des Pirates  
associée à chaque  
ligne

Équipage  
de Pirates  
(→ pages 8 et 10)

Total des Forces  
entourées mais non  
noircies en fin de  
partie pour la Bataille  
navale (→ page 13)



1



2



3



4



5



6



15 / 7 / 5 / 0

Piste des Attributs  
(→ page 9)

Piste des Embarcations  
(→ page 9)

Embarcations

de votre capitaine

Nom de votre futur navire

The main board area contains several tracks and icons. On the left, a vertical track of red circles with numbers 3, 3, 4, and 5. In the center, a collection of ship icons and treasure chests. On the right, a vertical track of numbers 0 through 15, with some numbers circled in red. There are also icons of a red anchor, a skull, and a shield. At the bottom, there are two horizontal tracks with numbers: one with 12/7/3/0 and another with 6/3/0/6/3/0.

Bonus pour les abordages  
(→ page 10)

Bonus de commandement pour 4 Embarcations acquises (→ page 8)

Éléments à entourer si les bonus ont été atteints sur la piste des Embarcations

Emplacements pour noter les Forces de l'attaquant (→ page 10)

Grappin à entourer quand vous êtes attaqué (→ page 11)

Emplacements pour noter les Forces du défenseur (→ page 10)

À entourer si vous êtes attaquant

À entourer si vous êtes défenseur

Tableau d'abordage

The bottom section features a grid of 5 rows and 4 columns of circles. The first row contains icons of a hand, a skull, a skull with a sword, and a shield. The second and third rows contain icons of a skull and a shield. The fourth row contains icons of a skull and a shield. The fifth row contains icons of a skull and a shield. Below the grid is a section with a skull icon, a hand icon, and a shield icon. At the bottom, there is a row of gold coins and a red gear icon. On the right, there is a pirate ship icon with a skull and crossbones on its flag.

Emplacement pour noter le nom de l'adversaire concerné

# DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases, suivant l'ordre ci-dessous.

- 1) Phase du butin
- 2) Phase de commandement
- 3) Phase d'abordage

## À QUOI SERVENT LES DÉS ?



Dans ce coffre, les Ressources sont rangés par ordre décroissant de nécessité pour les acquisitions. Ainsi la perle est la ressource la plus demandée dans les acquisitions et le tonneau est la ressource la moins demandée.



3 permettent d'acheter n'importe quelle Ressource. Une fois qu'un joueur a choisi ses 2 dés, il peut, à n'importe quel moment et autant de fois qu'il le souhaite, noircir 3 pour acheter 1 Ressource. Il entoure alors la Ressource de son choix.



**Pistes :** Les différentes faces du dé rouge permettent de noircir jusqu'à 2 cercles rouges d'une des pistes représentées à droite de la feuille de jeu. Ces marques sont à réaliser de haut en bas. Il est interdit d'« enjamber » un des cercles rouges des deux pistes.

**Pirates :** Le dé noir permet de recruter gratuitement des Pirates en les entourant sur sa feuille de jeu. Tout Pirate qui sera engagé dans 1 abordage en phase 3 verra son cercle noirci qu'il soit attaquant ou défenseur.

**Or & Ressources :** Les dés jaune et bleu permettent d'obtenir des Ressources (dans votre coffre) ou des (autour de votre feuille). Ainsi, l'Or, les Ressources et les Pirates entourés sont disponibles pour réaliser des acquisitions ou participer à des abordages contre 1 rival. Lorsqu'un joueur décidera d'utiliser de l'Or et/ou des Ressources pour réaliser une acquisition ou recruter des Pirates, il noircira l'intérieur des cercles des moyens requis lors de la phase de commandement.

## 1) PHASE DU BUTIN

Le joueur actif lance 6 dés (jaune, bleu, bleu, bleu, rouge, noir), puis en sélectionne 1 qu'il écarte : il sera le seul à pouvoir choisir ce résultat.

Tous les joueurs doivent maintenant choisir **2 résultats** parmi les dés auxquels ils ont accès pour en appliquer les effets. Le joueur actif peut choisir n'importe lequel des 6 résultats, contrairement **à ses adversaires qui ne peuvent pas choisir le dé qu'il a écarté**. Tous les résultats des 5 dés non écartés peuvent être choisis par plusieurs joueurs.

Chaque joueur doit alors noircir l'intérieur des cercles rouges (si le résultat du dé rouge est choisi) ou entourer les éléments correspondants aux résultats choisis sur les dés jaune (de l'Or), bleus (des Ressources) ou noir (des Pirates).

## 2) PHASE DE COMMANDEMENT

Au cours de cette phase, chaque joueur a la possibilité d'acheter des Ressources, de réaliser 1 acquisition  et de recruter des Pirates grâce à son Or.

### 2a) Progresser grâce à une acquisition

Attributs et Embarcations sont rangés de haut en bas et doivent être acquis dans cet ordre. Ainsi, il faut donc avoir acquis son perroquet avant d'acheter son chapeau de capitaine, ou une barque avant un vrai navire.

Chaque joueur peut réaliser **1 seule acquisition** parmi les suivantes :

- S'affubler d'Attributs pirates.
- Changer d'Embarcation.

Pour ce faire, chacun noircit les Ressources nécessaires en sa possession (entourées préalablement donc), puis noircit le drapeau associé à l'acquisition réalisée.

**Rappel :** les joueurs peuvent à tout moment payer 3  pour acquérir la Ressource de leur choix. Cela peut leur permettre de réaliser leur acquisition.

Chacune nécessite des Ressources et rapporte des points de Réputation (PR).



**Exemple :** pour se doter d'un radeau, il faut dépenser les Ressources suivantes : 1 , 1 , 1 . Le joueur noircit le drapeau de cette embarcation, après avoir noirci ces Ressources sur sa feuille. Il gagne immédiatement 1 PR.



## 2b) Recruter des Pirates

Les Pirates qu'il est possible de recruter sont représentés par une arme sur les feuilles de jeu et sont dotés d'une caractéristique appelée « Force » dont les valeurs sont comprises entre 1 et 6. Ils sont précédés de leur coût de recrutement.

Chaque joueur est autorisé à recruter autant de Pirates qu'il le souhaite en dépensant des pièces d'or. Si vous décidez de recruter 1 Pirate, encerclez le premier symbole disponible puis noircissez autant de pièces d'or encadrées qu'indiqué à gauche de la Force du Pirate choisi.



## BONUS DE COMMANDEMENT

Le premier joueur à noircir les 4 acquisitions d'un même type (Attributs ou Embarcations) marque immédiatement 6 PR supplémentaires qu'il inscrit sur sa feuille de jeu, puis il raye la seconde valeur associée. Les autres joueurs barrent la plus forte récompense. Ils pourront toutefois noter le second bonus s'ils réalisent le même exploit avant la fin de la partie. Contrairement au bonus de 6 PR, tous les autres joueurs peuvent obtenir le second bonus.



Les joueurs doivent **attendre que tous aient achevé la résolution de cette phase avant d'annoncer** s'ils complètent les niveaux d'une des deux acquisitions de commandement. Quand plusieurs joueurs obtiennent lors d'un même tour le même premier bonus de commandement (Attributs ou Embarcations), tous gagnent 6 PR



# PARTICULARITÉS DES PISTES

Sur les pistes de cercles rouges, il existe deux marques particulières : les cadenas et les gains.

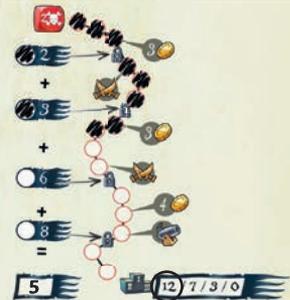
- Les **cadenas**  indiquent des positions infranchissables. Tant que l'acquisition en regard n'a pas été noircie au cours de la phase 2), le joueur ne peut plus noircir d'autres cercles pour descendre le long de la piste. Ainsi, 1 joueur ne peut pas noircir le 4<sup>e</sup> cercle rouge de la piste des Embarcations s'il n'a pas acheté son radeau **auparavant**.
- Les **gains**  sont de différentes natures : Ressources    , Or  , Pirates   ou Bonus pour les abordages   (voir page 10). Une fois 1 cercle rouge doté d'un gain noirci, il faut entourer ce dernier sur la feuille de jeu, comme s'il s'agissait du bénéfice d'un dé en phase 1.

**Exemple :** Marie noircit les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> cercles rouges de la piste des Attributs. Elle remporte ainsi 3  et 1 Pirate de Force  qu'elle entoure alors sur sa feuille. Elle entoure alors 3  et le  dans leur section respective.



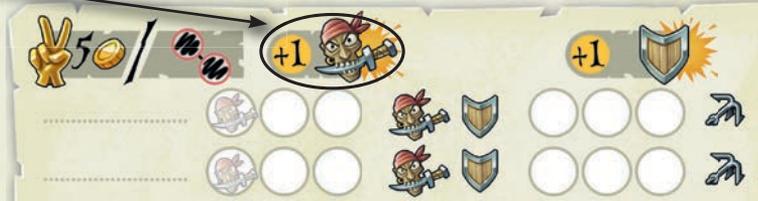
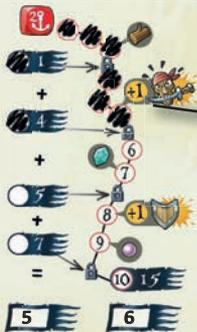
- **Piste des Attributs :** à la fin de la partie, celui qui aura noirci le plus de cercles de cette piste gagnera 12 PR, le deuxième 7 PR et le troisième 3 PR. Les suivants ne marqueront aucun PR. Les joueurs à égalité gagnent le même nombre de PR. Attention ! 1 joueur n'ayant noirci aucun cercle ne gagne pas de PR, même s'il est 3<sup>e</sup>.

**Exemple :** en fin de partie, 4 joueurs ont noirci respectivement 8, 6, 6 et 1 cercle de leur piste des Attributs. Le premier d'entre eux (8) obtient donc 12 PR, les deux suivants (6 et 6) obtiennent tous les deux 7 PR et le dernier (1) 3 PR.



- **Piste des Embarcations :** à la fin de la partie, chaque joueur gagnera autant de PR que le premier cercle **encore visible** de cette piste.

**Exemple :** David noircit 6 cercles Embarcations : il gagnera 6 PR. Quoi qu'il advienne, il a désormais un bonus de + 1 en attaque à chaque abordage. Il vient entourer ce bonus en haut de son tableau d'abordage.



### 3) PHASE D'ABORDAGE

Quand tous les joueurs ont fini leur recrutement, **le joueur actif**, et seulement lui, **peut attaquer** un de ses adversaires. Lorsque le joueur actif attaque un adversaire, il entoure le symbole Attaque  et le défenseur entoure le symbole Défense  au niveau de cette ligne. Chacun note le nom de son adversaire sur le trait prévu au début de la première ligne disponible dans le tableau d'abordage.

- Le joueur actif choisit secrètement entre 1 et 3 Pirates **entourés** sur sa feuille et marque leur Force dans les cercles de gauche du tableau d'abordage en dissimulant ces inscriptions de sa main libre.
- Son adversaire fait de même sur sa feuille dans les cercles de droite simultanément.
- Contrairement au joueur actif qui est obligé d'attaquer avec au moins 1 Pirate, son adversaire peut choisir de n'attribuer aucun Pirate lors d'un abordage.

Une fois que tous deux ont fait leur choix, ils le révèlent simultanément en levant leur main de leur feuille de jeu. Le joueur totalisant la Force la plus élevée triomphe. Il choisit alors sa récompense :



- Ces 5  sont à voler en priorité à son adversaire qui les noircit sur sa feuille. Si le perdant ne dispose pas de 5 , il noircit autant de  qu'il le peut. Le vainqueur gagne tout de même 5 .

**Exemple :** Marie se lance à l'abordage du navire de Sébastien. Elle triomphe et choisit 5  comme récompense. Sébastien n'en a que 2. Il les noircit. Marie entoure tout de même 5 .



- Noircir 2 cercles rouges sur la piste de son choix (dès lors qu'aucun cadenas n'empêche cette progression).  
Le perdant n'obtient rien.

**En cas d'égalité**, le défenseur l'emporte, sauf si l'un des joueurs est devenu Maître des Armes (voir cartes).

**Tous deux noircissent ensuite les Pirates encerclés utilisés.** Ces derniers ne font plus partie de leur équipage.

## PAS DE QUARTIER !



Lorsque le cercle rouge de la piste associé à ce gain est noirci, le joueur gagne un + 1 permanent en Force. Ce bonus s'ajoute à la somme des Forces des Pirates engagés par le joueur actif dans un abordage.



**Il autorise en outre à attaquer sans aucun Pirate.** Dans ce cas, la Force du joueur actif est de 1.



Lorsque le cercle rouge de la piste associé à ce gain est noirci, le joueur gagne un + 1 permanent en Force. Ce bonus s'ajoute à la somme des Forces des Pirates engagés par le défenseur au cours d'un abordage.

## PAS DE VICTOIRE POUR LES COUARDS ?

Les capitaines pirates ont l'habitude de se défier. Nul ne respectera un adversaire qui n'aurait pas participé à un abordage (même ridicule, comme un homme à pied chargeant une embarcation depuis une plage) au cours de son existence. Pour représenter cela, le tableau d'attaque indique des ajustements de Réputation découlant du nombre d'attaques (et non d'abordages qui peuvent être des attaques ou des défenses).

En fin de partie, un joueur qui n'a pas **attaqué** de la partie, ou juste une seule fois, perd 5 PR. S'il attaque 2 fois, il n'en perd aucun. S'il attaque au moins 3 fois, il gagne 7 PR.



**Lorsqu'un joueur est attaqué, il entoure le Grappin**  à côté de la ligne **de l'abordage sur sa feuille**. Ainsi, à la fin de l'abordage, il devient protégé des autres joueurs tant que son adversaire ne devient pas de nouveau le joueur actif. Il noircit alors le cercle qu'il avait fait autour du Grappin . Cependant, si un joueur avec un Grappin  entouré décide d'attaquer, il en perd le bénéfice.

Un joueur attaqué a donc un tour de table pour recruter des Pirates avant un prochain abordage dès lors qu'il n'est pas belliqueux. C'est pourquoi il entoure le Grappin  à côté de l'abordage venant de se produire. Marquer les noms de ses adversaires sur les lignes d'abordage permet de ne pas perdre de vue cette règle cruciale.





## AVANT LA FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur a participé à 5 abordages ;
- Un joueur obtient son deuxième bonus de commandement ;
- 1 joueur entoure la dernière  sur sa feuille.

## BATAILLE NAVALE

Dès qu'une de ces conditions est vérifiée, les joueurs terminent le tour du joueur actif en cours, en déclenchant une Bataille navale entre tous les joueurs. **Plus aucun recrutement ne peut avoir lieu.** Elle prend en compte tous les Pirates recrutés mais non utilisés (entourés mais non noircis).

Les joueurs additionnent les Forces de leurs Pirates et indiquent ce total dans l'éclat au pied de la colonne des Forces.

$$\begin{array}{r} 1x \text{ } \text{☀️} 4 \\ + 2x \text{ } \text{☀️} 5 \\ + 1x \text{ } \text{☀️} 6 \\ \hline 20 \end{array}$$



## BONUS DE GUERRE

Le joueur dont le total est le plus élevé gagne 15 PR supplémentaires, le suivant 7 PR et le troisième 5 PR. Si des capitaines se retrouvent à égalité, ils comparent les Forces de leurs Pirates les plus forts pour se départager. En cas d'équipages totalement identiques, les joueurs concernés marquent le même nombre de PR.



**Exemple :** à la fin d'une partie, Marie dispose d'une Force totale de 24, Sébastien de 20 et Emmanuel de 20 également. Marie prend la première place (15 PR) et Emmanuel et Sébastien comparent leurs Pirates les plus forts. Sébastien possède le même nombre de  (  6 ) qu'Emmanuel mais possède 1  (  5 ) de plus. Il prend alors la 2<sup>e</sup> place de la Bataille navale (7 PR) et Emmanuel la 3<sup>e</sup> (5 PR).



Contrairement à la piste des Attributs qui autorise les égalités, la Bataille navale dispose d'un classement strict (en dehors des équipages absolument identiques) : les marches du podium de la Bataille navale sont dotées d'une couleur rouge pour vous rappeler cela.

## QUI EST LE CAPITAINE LE PLUS RÉPUTÉ ?

Une fois la Bataille navale résolue, les points de Réputation de chacun sont totalisés. Celui qui en a le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le classement de la Bataille navale (Pirates restants) départage les joueurs. Si des joueurs sont encore à égalité, alors ils gagnent la partie ensemble.

Toutes les  et les **Ressources** sont perdues lors de la Bataille navale. Peu importe leur nombre, elles ne rapportent aucun PR. Pour chaque drapeau :  de total, chaque joueur note le cumul de ses PR :

- Chaque joueur additionne les PR des différents Attributs acquis ;
- Piste des Attributs : le joueur ayant le plus de cercles noircis gagne 12 PR, le second 7 PR et le suivant 3 PR (les autres ou ceux qui n'ont noirci aucun cercle ne gagnent aucun PR). Les joueurs à égalité marquent le même nombre de PR ;
- Chaque joueur additionne les PR des différentes Embarcations acquises ;
- Piste des Embarcations : le premier cercle non-noirci indique le nombre de PR gagnés. Si tous le sont, le joueur remporte 15 PR.

**Attaques initiées :** Les joueurs gagnent ou perdent des PR en fonction du nombre d'attaques (et non d'abordages) qu'ils ont réalisées au cours de leur partie ( si 0 ou 1 attaque,  si 2 attaques,  si 3 attaques ou plus). Ils peuvent noircir les drapeaux qui ne correspondent pas à leur situation.

**Bonus de guerre :** Chaque joueur gagne un nombre de PR correspondant à son classement lors de la Bataille navale (voir encadré page 13).

**Score final :** Les joueurs additionnent les PR ainsi inscrits dans les différents drapeaux, sans oublier d'ajouter leurs éventuels bonus de commandement (6 ou 3 PR si tous ont été acquis, 0 sinon), et marquent ce résultat dans le drapeau de leur coffre au trésor (en bas à droite de leur feuille). En cas d'égalité, c'est le classement de la Bataille navale qui départage les joueurs. Si des joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la victoire. Une alliance pirate est née !



PR de la piste des Attributs

Cumul des PR des Attributs

Cumul des PR des Embarcations

Report des PR de la piste des Embarcations

Bonus de commandement

Score final

Bonus de guerre

Attaques initiées

# EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Alexandre devient le joueur actif. Il a déjà mené un abordage plus tôt dans la partie. Il lance tous les dés et obtient les résultats ci-dessous. Il choisit d'écarter le dé noir 



## 1) Phase de butin

Alexandre doit choisir 2 résultats. Il se demande ce qui pourra lui permettre de progresser tout en gênant ses rivaux. Pour ce faire, il vérifie leur progression en ce qui concerne la piste des Attributs. Il les devance de 3 cercles rouges noircis. Il hésite ensuite entre ,  et . Aucun autre joueur n'a accès au dé noir , Alexandre choisit donc le dé rouge et noircit deux cases sur la piste des Attributs. Son second choix est  car ces  lui permettent d'acheter 1  pour 3 .

## 2) Phase de commandement

Avec les Ressources dont il disposait auparavant, il acquiert la troisième Embarcation.

Il recrute également 1  avec les 2  restantes.

Ses adversaires ont pris leur décision chacun de leur côté.

Alexandre s'assure enfin que tous les joueurs n'ont bien plus rien à jouer au cours de cette phase.

Il a réalisé l'acquisition des 4 Embarcations. Il en informe ses adversaires. Il gagne un bonus de commandement de 6 PR qu'il entoure sur sa feuille de jeu, tandis que ses adversaires le barrent sur la leur.

## 3) Phase d'abordage

Alexandre consulte les feuilles de jeu adverses. Il décide de s'en prendre à Marie dont les Pirates totalisent une Force de 11, car elle a 2  (  ) et 1  (  ). Alexandre a, pour sa part, une Force maximum de 12 grâce à 1  (  ), 1  (  ) et 1  (  ).

Chacun réfléchit à sa stratégie et sélectionne secrètement les Pirates à engager dans l'abordage.

Alexandre décide de ne miser que sur 1 Pirate de Force  afin d'économiser ses troupes. Il pense que Marie ne sacrifierait pas plusieurs Pirates alors que la Bataille navale approche.

Tous deux révèlent leur décision.

• Alexandre engage une Force de  / 0 / 0.

• Marie se défend avec  /  / 0.

Alexandre perd l'abordage qu'il a engagé. Il noircit par conséquent le Pirate engagé après avoir entouré  et écrit « Marie » sur sa feuille de jeu. Marie, de son côté, a écrit la valeur des Pirates qu'elle a engagé, le nom de son opposant et entouré . Gagnant le combat, elle empoche la récompense de son choix (5 , dont une partie ou la totalité est volée à Alexandre, ou noircir 2 cercles rouges  sur la piste de son choix), puis entoure  qui indique qu'elle ne peut plus être défiée jusqu'à ce qu'Alexandre devienne, de nouveau, le joueur actif ou qu'elle attaque à son tour.



## DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases, suivant l'ordre ci-dessous.

- 1) **Phase du butin** : Le joueur actif lance 6 dés , puis en sélectionne 1 qu'il écarte : il sera le seul à pouvoir choisir ce résultat. Tous les joueurs doivent maintenant choisir 2 résultats. (page 6)
- 2) **Phase de commandement** : Au cours de cette phase, chaque joueur a la possibilité d'acheter des Ressources, de réaliser 1 acquisition  et de recruter des Pirates grâce à son Or. (page 6)
- 3) **Phase d'abordage** : Quand tous les joueurs ont fini leur recrutement, **le joueur actif**, et seulement lui, **peut attaquer** un de ses adversaires. (page 10)



- Le vainqueur vole jusqu'à 5  au perdant. Quoiqu'il en soit, il gagne 5  (Voir page 10).
- Le vainqueur noircit 2 cercles rouges sur la piste de son choix, dès lors qu'aucun cadenas n'empêche cette progression (voir page 9 et 10).

## FIN DE LA PARTIE

Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse une des conditions de fin de partie :

- 1 joueur a participé à 5 abordages. 
- Un joueur obtient un deuxième bonus de commandement. 
- 1 joueur entoure la dernière  sur sa feuille. 

## PAS DE QUARTIER !



Lorsque le cercle rouge de la piste associé à ce gain est noirci, le joueur gagne un + 1 permanent en Force. Ce bonus s'ajoute à la somme des Forces des Pirates engagés par le joueur actif dans un abordage.



**Il autorise en outre à attaquer sans aucun Pirate.** Dans ce cas, la Force du joueur actif est de 1.



Lorsque le cercle rouge de la piste associé à ce gain est noirci, le joueur gagne un + 1 permanent en Force. Ce bonus s'ajoute à la somme des Forces des Pirates engagés par le défenseur au cours d'un abordage.