	ZONE	PAVILLON	BUDGET	INVOCATION	AGRESSIVITÉ	MOIS
		AMIRAL	TÉNACITÉ	AVANTAGE I H N	IMPLANTATION I E B	ANNÉE
						COMMISION E M S G

DÉSIGNATION	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							

DÉSIGNATION	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							

DÉSIGNATION	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							

DÉSIGNATION	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							

TYPE	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							



DÉSIGNATION	NOM			BUDGET		TÉNACITÉ		TYPE	CLG	TAILLE	F P M G T
Structure	Giration	Vélocité	Manoeuvre	Abordage	Mousquet	Franc-bord	Bordée	Chasse	Fuite	Capacité	
Charpentier	Contre-mâitre	I	R C B	Lieutenant	I	R C B	Canonier	I	R C B	Commis	I R C B
I R C B	Capitaine			BON À RACOUSTRER		AVARIÉ		DÉSEMPARÉ		CHARGEMENT	
Mâitre	Initiative	Harangue	Navigation	vélocité	manoeuvre	bordée	abordage	giration	structure		
I R C B	I II III	I II III	I II III	COMBAT.	fanatique	résolue	confiante	vasillante	délabrée		
Pilote		I	R C B	TRAITS							

INFAMIE										NOTES
CASTILLE D'OR		MER DE CHINE		MOLUQUES		CÔTE DE MALABAR	MER D'ARABIE	CÔTES DU BRÉSIL	MACARONÉSIE	
Mar del Norte	Mar del Sur									
										

FUROR MUNDI

❧I.6.I.6❧

III. Galeo Rex?

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	 INVOCATION!	 INVOCATION! SPÉCIALE

FUROR MUNDI

~I.6.I.6~

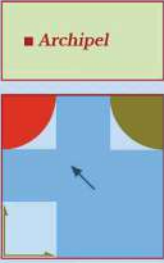


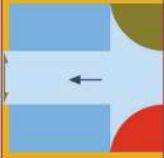


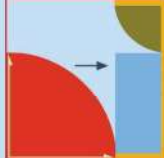
III. Galeo Rex?



FUROR MUNDI

~I.6.I.6~

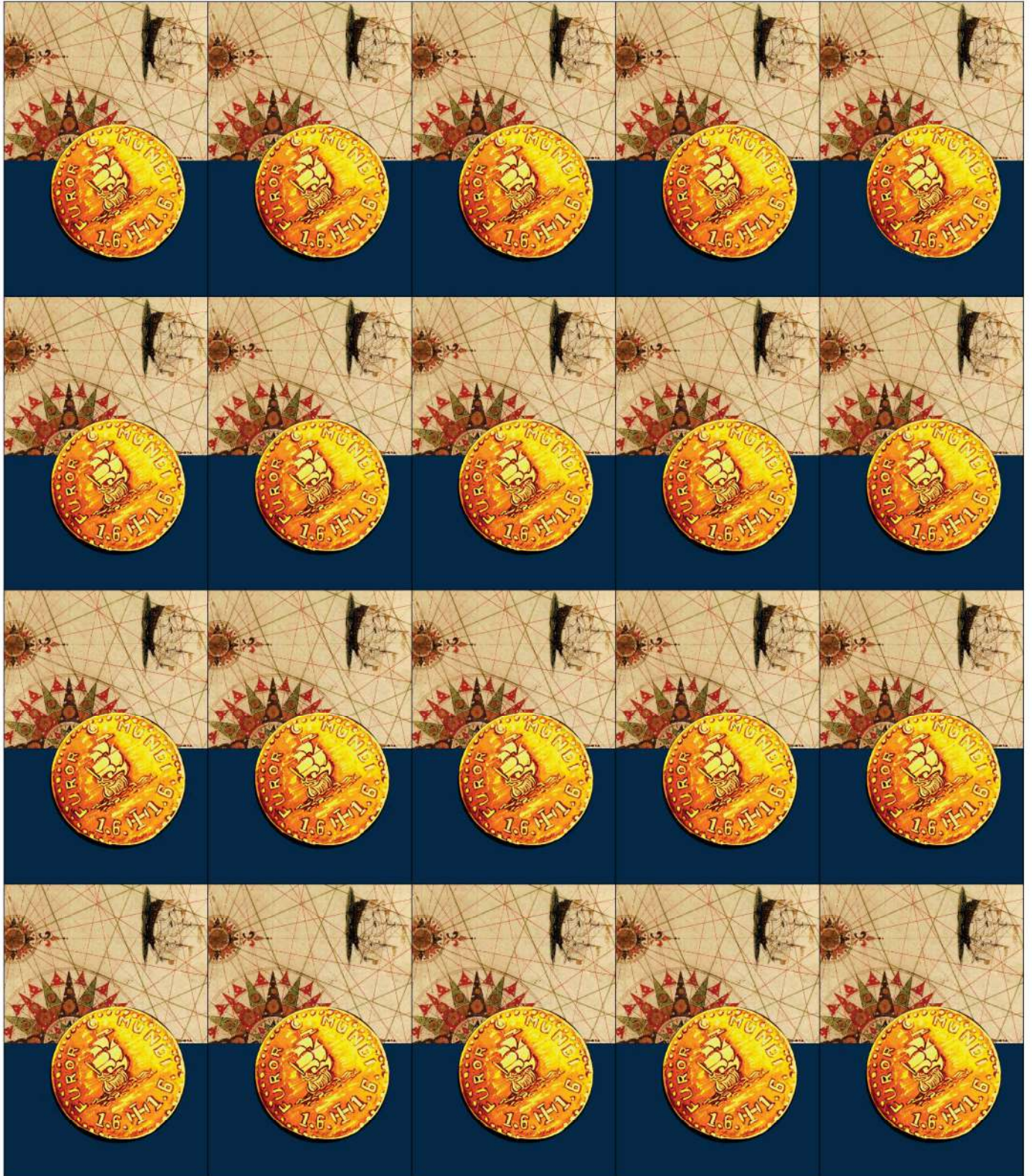
III. Galeo Rex?

<p>III HIC ET NUNC</p> <p>AU GRÉ DU VENT</p> <p>Un navire désigné par le joueur adverse, autre qu'un marchand ou le navire amiral s'est égaré. Il est considéré comme sorti de table par tout point du bord de déploiement de son expédition.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>BONNE BOURRE</p> <p>Tous les navires de l'expédition bénéficient d'un bonus de +IDS à leur premier tir de chaque bordée.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>MER BELLE BRISE LÉGÈRE</p> <p>(très) petit navire sous voile: Vélocité +IDS</p> <p>(très) grand navire sous voile: Vélocité +IDS</p>	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>EMBUSCADE</p> <p>■ Archipel</p> 	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>TERRE EN VUE</p> <p>■ Confrontation ■ Poursuite ■ Interception ■ Blocus</p> <p>■ 2 à 4 côtes</p> <p>■ 0 à 3 îlots</p> 
<p>III HIC ET NUNC</p> <p>PESTE DE MER</p> <p>Deux navires adverses choisis librement par le joueur ont leur capacité d'abordage diminuée de IDS.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>SABOTAGE</p> <p>Les bordées de l'expédition adverse sont limitées à une mesure moyenne pour la durée de l'affrontement.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>MER BELLE BONNE BRISE</p> <p>Sans effet</p>	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>INTERCEPTION</p> <p>■ Terre en vue</p> 	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>HAUTE MER</p> <p>■ Confrontation ■ Poursuite</p> <p>■ Aucun terrain</p>
<p>III HIC ET NUNC</p> <p>PEAU DE BOUC</p> <p>Le joueur peut déplacer le lit du vent de 1 ou 2 quarts à la fin de l'Acte cinquième.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>À COUTEAUX TIRÉS</p> <p>À la fin de la reprise en main de son choix le joueur peut, une fois dans la partie, augmenter la durée de l'affrontement d'un tour complet. Chaque joueur tire une carte numérotée au hasard parmi les cartes défaussées.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>MER FORTE BONNE BRISE</p> <p>Canon -1 Mousquet -1 Manoeuvre -1</p> <p>Faible calaison: Vélocité -1</p>	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>POURSUITE</p> <p>■ Haute mer ■ Terre en vue</p> 	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>ARCHIPEL</p> <p>■ Confrontation ■ Embuscade</p> <p>■ 3 à 6 îlots</p> 
<p>III HIC ET NUNC</p> <p>BRÛLOTS</p> <p>Jusqu'à deux navires sous voile, autre que le navire amiral peuvent être convertis en brûlots. Tant que cela est possible, l'identité des brûlots est tenue secrète.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>ESPIONS</p> <p>Lors de l'Acte cinquième, le joueur peut choisir librement et automatiquement l'Alpha ou l'Omega.</p>	<p>III HIC ET NUNC</p> <p>MER FORTE GRAND FRAIS</p> <p>Canon -1 Mousquet -1 Manoeuvre -1</p> <p>Faible calaison: Vélocité -1</p> <p>(très) grand navire sous voile: Vélocité +1</p>	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>CONFRONTATION</p> <p>■ Haute mer ■ Terre en vue ■ Archipel</p> 	<p>II MODUS OPERANDI</p> <p>BLOCUS</p> <p>■ Terre en vue</p> 

FUROR MUNDI

❧ I.6.I.6 ❧

III. Galeo Rex?



FUROR MUNDI

~I.6.I.6~

III. Galeo Rex?

<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>DONNER LE SIÈGE</p> <p>④</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>SACCAGER</p> <p>②</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>APPAREILLER PUIS ÉCUMER</p> <p>④</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement ou de tempête</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>APPAREILLER PUIS EXPLORER</p> <p>③</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement ou de tempête</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>ÉCUMER</p> <p>③</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement</p>
<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>CAPTURER</p> <p>②</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>FAIRE ESCALE</p> <p>①</p> <p>Permet de réparer, de commercer, et de transborder.</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>APPAREILLER PUIS FAIRE VOILE</p> <p>①</p> <p>Action annulée en cas de tempête</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>APPAREILLER</p> <p>①</p> <p>Action annulée en cas de tempête</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>EXPLORER</p> <p>②</p> <p>Action annulée en cas d'affrontement</p>
<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>CROISER</p> <p>①</p> <p>Permet de réparer</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>MOILLER</p> <p>①</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>FAIRE VOILE PUIS MOILLER</p> <p>①</p>	<p>MARE CLAUSUM ...aut liberum?</p>  <p>FAIRE VOILE</p> <p>①</p>	

FUROR MUNDI

~I.6.I.6~

III. Galeo Rex?

