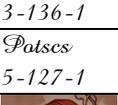




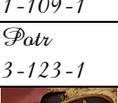
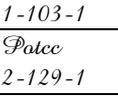
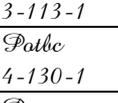
Equipages et évènements Potsm => Potscs.

Nationalité et lien	Code et extension	Coût	Nom	Caractéristique	Rareté
 <b>Américain</b>					
	 Patr 3-094-1	3	"Diamond" Nelson Turner	Une fois par tour, si ce navire transporte un trésor et qu'il est dans un rayon de S d'un navire ennemi, vous pouvez échanger aléatoirement un trésor avec celui-ci.	com
	 Patr 3-097-1	5	"Hacksaw" Riley	Lorsqu'un autre équipage face visible de ce navire doit être éliminé, tournez le face cachée à la place.	com
	 Potbc 4-098-1	4	Virent Rice	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires ou forts non américains.	com
	 Patr 3-134-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Potcc 2-115-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Patr 3-132-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potbc 4-132-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potscs 5-114-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
Lié à : King George	 Patr 3-093-1	4	Carl Smith	Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com

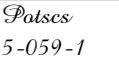
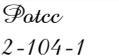
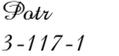
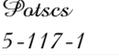
	 Patr 3-139-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	com
	 Patr 3-100-1	3	Christian Jefferson, Esquire	Après avoir regardé un trésor sur une île sauvage, vous pouvez l'échanger avec n'importe quel autre d'une autre île sauvage. Vous devez charger le trésor échangé.	com
	 Patr 3-095-1	5	Commander Albert Crenshaw	Tous les canons de ce navire ont une portée de L.	com
Lié à : l'Intrepid	 Patbc 4-094-1	7	Commander Steven Decatur	Cet équipage ne peut être éliminé à moins que ce navire coule. Une fois par tour, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer une action supplémentaire.	rare
Lié à : Freedom	 Patr 3-090-1	7	Commodore David Porter	<b>Bordée complète.</b> Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	rare
Lié à : Tous les bateaux américains.	 Patbc 4-097-1	6	Commodore Edward Preble	Au début de votre tour, lancez un dé 6. Sur un 6, n'importe quel navire de votre flotte peut effectuer deux actions ce tour-ci.	com
	 Patscs 5-096-1	0	Commodore Matthew Perry	<b>Limité. Ransom.</b> Mettez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Vous pouvez utiliser 5 points supplémentaires dans la construction de votre flotte. Cet équipage ne peut pas quitter le navire à moins qu'il soit capturé ou éliminé.	rare
	 Patr 3-136-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	 Patscs 5-127-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	 Patr 3-102-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats par un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco
	 Patbc 4-099-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats par un	unco

				mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	
	<i>Potses</i> 5-098-1	2	<i>Firepot Specialist</i>	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats par un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	<i>unco</i>
	 <i>Potses</i> 5-097-1	4	<i>Gus Schultz</i>	Une fois par tour, ce navire peut prendre un trésor aléatoirement de n'importe quel navire qu'il touche.	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-133-1	2	<i>Helmsman</i>	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	<i>com</i>
	<i>Potses</i> 5-120-1	2	<i>Helmsman</i>	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	<i>com</i>
Lié à : <i>Bonhomme Richard</i>	 <i>Patr</i> 3-089-1	7	<i>John Paul Jones</i>	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois. Cet équipage ne peut être éliminé à moins que ce navire coule.	<i>rare</i>
Lié à : <i>Julius Caesar</i>	 <i>Patr</i> 3-091-1	6	<i>Jonathan Haraden</i>	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une même action de déplacement. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire. Vous devez prendre en compte le deuxième jet.	<i>rare</i>
Lié à : <i>Ruth Lee</i>	 <i>Patr</i> 3-092-1	3	<i>Kikawa</i>	Ce navire ignore les terrains lorsqu'il effectue une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains).	<i>com</i>
Lié à : <i>Carl Smith</i>	 <i>Patr</i> 3-096-1	4	<i>King George</i>	Une fois par tour, ce navire peut prendre un trésor aléatoirement de n'importe quel navire qu'il touche.	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-137-1	3	<i>Musketeer</i>	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	<i>com</i>
	<i>Patbc</i> 4-128-1	3	<i>Musketeer</i>	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat	<i>com</i>

				éliminé).	
	 <i>Patr</i> 3-138-1	1	<i>Carsman</i>	<i>Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-097-2	2	<i>Pierce Hallaw</i>	<i>Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-098-1	3	<i>Ralph David</i>	<i>Un des trésors de ce navire est augmenté de 2 lorsqu'il est déchargé sur votre île de départ.</i>	<i>com</i>
<i>Lié à : Kikawa</i>	 <i>Patr</i> 3-099-1	2	<i>Ruth Lee</i>	<i>Placez cet équipage face visible pendant la mise en place. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-135-1	2	<i>Shipwright</i>	<i>Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.</i>	<i>com</i>
	 <i>Potbc</i> 4-114-1	3	<i>Snakepot Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-140-1	2	<i>Stinkpot Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.</i>	<i>com</i>
	 <i>Potbc</i> 4-096-1	0	<i>Wayne Nolan</i>	<i><b>Limité. Ranson.</b> Choisissez un équipage américain lors de la mise en place de votre flotte ; ce dernier est lié à Wayne Nolan. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre le deuxième jet en compte.</i>	<i>com</i>
	 <i>Potbc</i> 4-095-1	7	<i>William Eaton</i>	<i><b>Infanterie de marine.</b> Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires et équipages corsaires de barbarie.</i>	<i>rare</i>
 <i>Anglais</i>					

	 Potcc 2-046-2	0	Administrator Scott Bratley	<b>Limité. Ranson.</b> Mettez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Vous pouvez utiliser 5 points supplémentaires dans la construction de votre flotte. Cet équipage ne peut pas quitter le navire à moins qu'il soit capturé ou éliminé.	com
	 Potsm 1-057-1	5	Admiral Morgan	Une fois par tour, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce bateau peut effectuer une action supplémentaire.	rare
Lié à : Tous les bateaux anglais.	 Potbc 4-055-1	5	Admiral Robert Blake	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires corsaires de Barbarie. Une fois par tour avant d'effectuer une action avec ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois.	rare
	 Potsm 1-065-1	5	Brother Virgil	Les équipages de toutes les nationalités peuvent utiliser leurs capacités sur ce navire.	com
	 Potcc 2-046-1	3	Cameron the Cabin Boy	Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison lorsqu'il est révélé. Mettez un équipage avec un coût de 2 ou moins de l'extérieur de la partie sur ce navire.	com
	 Potsm 1-109-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	Potr 3-123-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Potsm 1-103-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potcc 2-129-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potr 3-113-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potbc 4-130-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Potscs 5-111-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Potcc 2-043-1	7	Captain Percival Blake	<b>Bordée complète.</b> Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	rare
Lié à : Powder Pete	 Potsm 1-059-1	3	Carbon Charlie	Lorsque vous êtes amarrés à votre île de départ, vous pouvez éliminer un trésor. Il devient un canon 3S qui ne peut être éliminé que lorsque le navire coule.	com

	 Patcc 2-112-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	com
	 Patcc 2-044-1	6	Commodore Rhys Gryffin Owen	Une fois par tour, au tout début de votre tour, lancez un dé. Sur un 6, n'importe quel navire de votre flotte peut effectuer deux actions ce tour-ci.	rare
Lié à : HMS Granville	 Patbc 4-058-1	0	Commodore Rhys Gryffin Owen	<b>Limité. Ransom.</b> Choisissez un équipage anglais lors de la mise en place de votre flotte ; ce dernier est lié au Commodore Rhys Gryffin Owen. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre le deuxième jet en compte.	com
	 Potsm 1-068-1	6	Commodore Temple	Vous prenez possession de tous les navires démâtés que vous explorez ; les deux navires sont alors amarrés à votre île de départ.	com
	 Patscs 5-058-1	3	Colin Maberly	Une fois par tour, si ce navire transporte un trésor et qu'il est à S d'un navire ennemi, vous pouvez échanger un trésor aléatoirement avec ce bateau.	com
	 Potsm 1-062-1	2	Countess Diana Doane	Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.	com
	 Patcc 2-045-1	5	Dr. Forbes Beattie	Lorsqu'un autre équipage face visible de ce navire doit être éliminé, tournez le face cachée à la place.	com
	 Potsm 1-059-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	Potsm 1-062-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	Potsm 1-066-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	Patcc 2-106-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	Patr 3-127-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	Patscs 5-124-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	 Patr 3-039-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un	unco

				<p>résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</p>	
	 <i>Patbc</i> 4-060-1	2	<i>Firepot Specialist</i>	<p>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</p>	<i>unco</i>
	 <i>Patscs</i> 5-059-1	2	<i>Firepot Specialist</i>	<p>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</p>	<i>unco</i>
	 <i>Patbc</i> 4-059-1	3	<i>First Mate Ismail</i>	<p>Ce navire gagne +1 en cargaison. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-061-1	3	<i>Governor Lynch</i>	<p>Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires pirates.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-110-1	2	<i>Helmsman</i>	<p>Ce navire gagne +S à son mouvement de base.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patcc</i> 2-104-1	2	<i>Helmsman</i>	<p>Ce navire gagne +S à son mouvement de base.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-117-1	2	<i>Helmsman</i>	<p>Ce navire gagne +S à son mouvement de base.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-117-1	2	<i>Helmsman</i>	<p>Ce navire gagne +S à son mouvement de base.</p>	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-056-1	3	<i>James Cook</i>	<p>Une fois par tour, si ce navire est à S d'une île, vous pouvez marquer cette île comme explorée sans vous y amarrer. L'île reste inexplorée pour tous les autres joueurs.</p>	<i>rare</i>
	 <i>Patscs</i>	2	<i>Ken Wang Cha</i>	<p>Les équipages de la Rébellion de Jade peuvent utiliser leur capacité sur ce navire</p>	<i>com</i>

	5-057-1				
Lié à : HMS Durham	 Patbc 4-056-1	5	Lawrence	Une fois par tour, un équipage ou un navire à portée de S ne peut pas utiliser sa capacité ce tour-ci.	rare
	 Patr 3-035-1	7	Lt. Nigel Hardwicke	<b>Infanterie de marine.</b> Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires, forts et équipages américains.	rare
	 Patsm 1-066-1	3	Lynch's Noose	Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
	 Patsm 1-064-2	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patsm 1-065-2	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patsm 1-113-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patcc 2-105-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patbc 4-126-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	 Patsm 1-063-1	3	Myngs Marauders	Les autres navires ne bloquent pas les lignes de tir de ce navire.	com
	 Patsm 1-061-2	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-067-2	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-118-1	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
Lié à : Carbon Charlie	 Patsm 1-067-1	2	Powder Pete	Un des trésors de ce navire est augmenté de 1 lorsqu'il est déchargé sur votre île de départ.	com
	 Patr	0	Robinson	Toujours mettre cet équipage face visible; il ne peut pas être éliminé à moins que ce navire coule. Les équipages placés sur ce navire ne coûtent pas de points, mais ils prennent toujours une place dans la cargaison. Lorsque ce navire est touché, lancez un dé 6. Sur un résultat de 5 ou de 6, déplacez l'équipage le plus coûteux de ce navire	com

	3-037-1			sur une île sauvage choisie par le joueur sur votre gauche.	
Lié à : Don Rafael U de Teresa et Benoit de Marseilles	 Patbc 4-057-1	4	Roderick the Pure	Le navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
	 Patsm 1-060-2	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patsm 1-063-2	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patsm 1-068-2	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patsm 1-120-1	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patr 3-121-1	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patsm 1-058-1	3	Sir Christopher Myngs	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois.	rare
Lié à : HMS Algiers	 Patr 3-036-1	3	Sir Watkins Defae	Le navire ignore les terrains lorsqu'il effectue une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains).	com
	 Patbc 4-112-1	3	Smakepat Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	com
	 Patce 2-117-1	2	Stinkpat Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.	com
	 Patsm 1-060-1	3	Thomas Gunn the Elder	Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires espagnols.	com
	 Patsm 1-064-1	5	Thomas Gunn the Younger	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Une fois par tour, lorsque ce navire touche un navire adverse, éliminez également un équipage de celui-ci.	com
Lié à : HMS Malton	 Patscs 5-055-1	5	William Dampier	Les équipages pirates peuvent utiliser leurs capacités sur ce navire. Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois.	rare

	 <i>Patr</i> 3-034-1	5	Woodes Rogers	Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les forts à portée de S. Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires pirates.	<i>rare</i>
 <b>SPANISH</b> <i>Espagnol</i>					
Lié à : Castro's Loyalists et Granada	 <i>Patbc</i> 4-071-1	5	Admiral Alarico Castro	Une fois par tour, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer une action supplémentaire.	<i>com</i>
	<i>Pas d'image</i> <i>Patcc</i> 2-062-2	3	Agustín Covas	Le navire ignore les terrains lorsqu'il effectue une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains).	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-069-1	6	Almirante Carlos Pavon Y Miranda	Le navire peut se déplacer et tirer lors d'une même action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre en compte le deuxième résultat. Cet équipage est lié à tous les navires espagnols	<i>rare</i>
	 <i>Patsm</i> 1-090-1	3	Almirante Devante del Nero	Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires pirates.	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-093-1	3	Bianco's Haulers	Le navire peut décharger sa cargaison sur votre île de départ s'il est dans un rayon de S de celle-ci.	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-107-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	<i>com</i>
	<i>Patr</i> 3-124-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	<i>com</i>
Lié à : Castro's Loyalists	 <i>Patsm</i> 1-085-1	3	Capitan Alarico Castro	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un d6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois.	<i>rare</i>
	 <i>Patsm</i> 1-106-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	<i>com</i>
	<i>Patcc</i> 2-127-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	<i>com</i>
	<i>Patr</i> 3-114-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	<i>com</i>
	<i>Patbc</i>	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de	<i>com</i>

	4-129-1			<i>mouvement.</i>	
	<i>Patscs</i> 5-112-1	3	<i>Captain</i>	<i>Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.</i>	<i>com</i>
<i>Lié à : Capitain Alarico Castro et Admiral Alarico Castro</i>	 <i>Patsm</i> 1-091-1	4	<i>Castro's Loyalists</i>	<i>Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.</i>	<i>unco</i>
	 <i>Patcc</i> 2-113-1	2	<i>Chainshot Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de 8. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-096-1	2	<i>Comandante Antonio de Silva</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire touche un navire adverse, éliminez également un équipage de celui-ci.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patsm</i> 1-086-1	3	<i>Comandante Luys de Alva</i>	<i>Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires anglais.</i>	<i>rare</i>
	 <i>Patcc</i> 2-060-1	0	<i>Contessa Anita Amore</i>	<b>Limité. Ranson.</b> <i>Mettez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Vous pouvez utiliser 5 points supplémentaires dans la construction de votre flotte. Cet équipage ne peut pas quitter le navire à moins qu'il soit capturé ou éliminé.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patr</i> 3-044-1	7	<i>Diega Cesar Olano</i>	<b>Infanterie de marine.</b> <i>Cet équipage gagne +1 à ses jets de canon contre les navires, forts et équipages pirates.</i>	<i>rare</i>
	 <i>Patcc</i> 2-062-1	5	<i>Doctor Urbano Javier</i>	<i>Lorsqu'un autre équipage face visible de ce navire doit être éliminé, tournez le face cachée à la place.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patbc</i> 4-069-1	5	<i>Dominick Freda</i>	<i>Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires corsaires de barbarie. Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois.</i>	<i>rare</i>
<i>Lié à : Roderick the Pure et Benoit de Marseilles</i>	 <i>Patbc</i> 4-070-1	5	<i>Don Rafael Y de Teresa</i>	<i>Lorsqu'un autre équipage face visible de ce navire doit être éliminé, tournez le face cachée à la place.</i>	<i>com</i>
	 <i>Patbc</i> 4-072-1	0	<i>Duque Marcus Vaccara</i>	<b>Limité. Ranson.</b> <i>Choisissez un équipage espagnol lors de la mise en place de votre flotte; ce dernier est lié au Duque Marcus Vaccara. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire; vous devez prendre le deuxième jet en compte.</i>	<i>com</i>

 Patcc 2-059-1	6	El Duque Rafael de Moreno y Rivera	Une fois par tour, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer une action supplémentaire.	rare
 Patsm 1-087-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patsm 1-094-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patcc 2-109-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patr 3-128-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patscs 5-125-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
 Patsm 1-089-1	5	Fernando Sanchez	Ce navire peut s'amarrer à une île ennemie et charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à son prochain tour.	com
 Patr 3-046-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco
Patbc 4-073-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco
Patscs 5-072-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco

	 Patsm 1-095-1	2	Gonzalo Mora	Lorsque ce navire en touche un autre, vous choisissez quel mat est éliminé.	cam
	 Patsm 1-111-1	2	Helmsman	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	cam
	Patcc 2-107-1	2	Helmsman	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	cam
	Patr 3-118-1	2	Helmsman	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	cam
	Patscs 5-118-1	2	Helmsman	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	cam
	 Patscs 5-070-1	2	Horacio Linares	Les équipages de la Rébellion de Jade peuvent utiliser leur capacité sur ce navire	cam
	 Patcc 2-061-1	2	Inquisitor Sebastián Blanco	Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.	cam
Lié à : Master Gunner Rogelia Vazquez	 Patsm 1-092-1	4	Joaquin Vega	Ce navire ignore le premier coup qu'il prend à chaque tour tant qu'il a tous ses mats.	unco
	 Patsm 1-088-1	3	Master Bianca	Ce navire gagne +1 en espace de cargaison. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	cam
Lié à : Joaquin Vega	 Patsm 1-087-1	5	Master Gunner Rogelia Vazquez	Tous les canons de ce navire ont une portée de L.	cam
	 Patsm 1-092-2	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	unco
	Patsm 1-093-2	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	cam
	Patsm 1-114-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	cam
	Patcc 2-108-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	cam
	Patbc	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets	cam

	4-125-1			augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	
	Patsm 1-094-1	5	Nemesio Diaz	Une fois par tour, annulez la capacité d'un équipage dans un rayon de S de ce navire.	com
	Patsm 1-089-2	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-090-2	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-095-2	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-096-2	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	Patsm 1-117-1	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
<u>Pas d'image</u>	Patses 5-071-1	3	Padre Francisco	Cet équipage ne prend pas de place en cargaison lorsqu'il est révélé. Lorsque vous le révélez, placez un équipage ayant un coût inférieur ou égal à 2 de votre collection sur ce navire.	com
	Patsm 1-088-2	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patsm 1-091-2	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	unco
	Patsm 1-121-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patr 3-130-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	Patbc 4-111-1	3	Smokepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	com
	Patcc 2-118-1	2	Stinkpot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.	com
	Patbc 4-068-1	5	Tariq the Black	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une même action de mouvement. Les équipages corsaires de barbarie peuvent utiliser leurs capacités sur ce navire.	rare
					

FRENCH

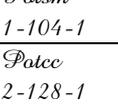
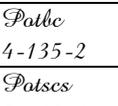
Français

	 Patbc 4-084-1	6	Amiral Gaston de St. Croix	A chaque début de vos tours, lancez un dé 6. Sur un résultat de 6, n'importe quel navire de votre flotte peut effectuer deux actions ce tour-ci.	com
	 Patcc 2-084-1	5	Amiral Stephan Dupuy	Une fois par tour, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer une action supplémentaire.	rare
Lié à : Don Rafael Y de Teresa et Roderick the Pure	 Patbc 4-083-1	6	Venoit de Marseilles	<b>Infanterie de marine.</b>	com
	 Patcc 2-123-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	Patr 3-125-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Patcc 2-090-2	5	Capitaine Arathiel	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier un des équipages de ce navire pour gagner une action supplémentaire.	com
	 Patcc 2-085-1	5	Capitaine Gaston de St. Croix	Une fois par tour, avant d'effectuer une action avec ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois. Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires anglais.	rare
	 Patcc 2-126-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Patr 3-115-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Patbc 4-131-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	Patscs 5-113-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Patcc 2-114-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de 8. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	com
	 Patcc 2-087-1	3	Claude Perier	Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison lorsqu'il est révélé. Mettez un équipage avec un coût de 2 ou moins de l'extérieur de la partie sur ce navire.	com
		1	Explorer	Le navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com

	<i>Patcc</i> 2-120-1				
	<i>Patr</i> 3-129-1	1	<i>Explorer</i>	<i>Le navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.</i>	<i>cam</i>
	<i>Patscs</i> 5-126-1	1	<i>Explorer</i>	<i>Le navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.</i>	<i>cam</i>
<i>Lié à : Michel Bordeaux</i>	 <i>Patr</i> 3-064-1	5	<i>Father Rene Bordeaux</i>	<i>Lorsqu'un autre équipage face visible de ce navire doit être éliminé, tournez le face cachée à la place.</i>	<i>cam</i>
	 <i>Patr</i> 3-066-1	2	<i>Firepat Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pat de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pat de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</i>	<i>unco</i>
	<i>Patbc</i> 4-086-1	2	<i>Firepat Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pat de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pat de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</i>	<i>unco</i>
	<i>Patscs</i> 5-085-1	2	<i>Firepat Specialist</i>	<i>Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pat de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pat de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarre à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.</i>	<i>unco</i>
	 <i>Patscs</i> 5-083-1	4	<i>Gentil de la Harbinais</i>	<i>Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre tout navire non Français.</i>	<i>cam</i>
<i>Lié à : Le Courageux</i>	 <i>Patr</i> 3-062-1	5	<i>Guy LaPlante</i>	<i>Le navire gagne +1 à ses jets de dé contre les forts dans un rayon de S. Il gagne +1 à ses jets de bordée.</i>	<i>cam</i>
	 <i>Patcc</i>	2	<i>Helmsman</i>	<i>Le navire gagne +S à son mouvement de base.</i>	<i>cam</i>

	2-124-1				
	Patr 3-119-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	Patscs 5-119-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
Lié à : Le Loup-Garou	 Patbc 4-082-1	6	Jordan Dumas	Le navire peut se déplacer et tirer leur d'une même action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez relancer un jet de dé effectué pour ce navire. Vous devez prendre en compte le deuxième résultat.	rare
	 Patbc 4-085-1	3	Khalid Youssef	Après avoir regardé les trésors sur une île sauvage, vous pouvez en échanger un contre un trésor de n'importe quelle autre île sauvage. Vous devez charger le trésor échangé.	com
	 Patr 3-060-1	0	Madame La Fontaine	<b>Limité. Ranson.</b> Choisissez un équipage français lors de la mise en place de votre flotte ; ce dernier est lié à Madame Lafontaine. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre le deuxième jet en compte.	rare
Lié à : Philippe du Brissac	 Patcc 2-030-2	3	Maurice Aristide	Un des trésors de ce navire est augmenté de 2 lorsqu'il est déchargé sur votre île de départ.	com
Lié à : Father Rene Bordeaux	 Patr 3-063-1	7	Michel Bordeaux	<b>Infanterie de marine.</b> Cet équipage gagne +1 à ses jets de mousquet contre les navires, forts et équipages anglais.	com
Lié à : Vicomtesse Angelique de Richelieu	 Patcc 2-088-1	5	Monsieur Le Noir	Une fois par tour, un équipage ou un navire dans un rayon de S de ce navire ne peut pas utiliser ses capacités ce tour-ci.	com
	 Patcc 2-125-1	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patbc 4-127-1	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
Lié à : La Geographe	 Patscs 5-082-1	3	Nicolas-Thomas Baudin	Une fois par tour, si ce navire est à portée de S d'une île, vous pouvez la marquer comme explorée sans vous y amarrer. L'île reste inexplorée pour tous les autres joueurs.	rare
	 Patcc 2-121-1	1	Carsman	Si ce navire est dématé, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
		3	Philippe Amqui	Le navire ignore les terrains lorsqu'il effectue une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains).	com

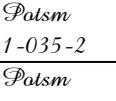
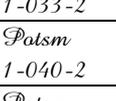
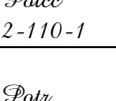
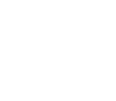
	<i>Patr</i> 3-061-1				
Lié à : Maurice Aristide	 <i>Patcc</i> 2-090-1	2	Philippe du Brissac	Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-084-1	0	Princess Arii Auraa	Toujours mettre cet équipage face visible; il ne peut pas être éliminé à moins que ce navire coule. Les équipages placés sur ce navire ne coûtent pas de points, mais ils prennent toujours une place dans la cargaison. Lorsque ce navire est touché, lancez un dé 6. Sur un résultat de 5 ou de 6, déplacez l'équipage le plus coûteux de ce navire sur une île sauvage choisie par le joueur sur votre gauche.	<i>com</i>
	 <i>Patbc</i> 4-081-1	7	Robert Surcouf	Ce navire peut se déplacer et tirer pendant la même action de mouvement. Lors d'un mouvement, ce navire peut initier un abordage contre un navire à portée de S sans avoir à éperonner. Le navire abordé ne peut pas utiliser ses bonus d'abordage.	<i>rare</i>
	 <i>Patcc</i> 2-122-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	<i>com</i>
	<i>Patr</i> 3-131-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	<i>com</i>
	 <i>Patbc</i> 4-113-1	3	Snakepat Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	<i>com</i>
	 <i>Patcc</i> 2-119-1	2	Stinkpat Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.	<i>com</i>
	 <i>Patcc</i> 2-089-1	0	Vicomte Jules de Ciskey	<b>Limité. Ranson.</b> Mettez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Vous pouvez utiliser 5 points supplémentaires dans la construction de votre flotte. Cet équipage ne peut pas quitter le navire à moins qu'il soit capturé ou éliminé.	<i>com</i>
Lié à : Monsieur Le Noir	 <i>Patcc</i> 2-086-1	3	Vicomtesse Angélique de Richelieu	Une fois par tour, ce navire peut prendre un trésor aléatoirement de n'importe quel navire en contact.	<i>rare</i>
 <i>Pirates</i>					
Lié à : Panda	 <i>Patr</i> 3-016-1	5	"Don" Pedro Gilbert	Une fois par tour, vous pouvez éliminer un membre d'équipage pour donner à ce navire une action supplémentaire. Après avoir regardé les trésors sur une île sauvage, vous pouvez en échanger un contre un autre au hasard sur n'importe quelle autre île sauvage; Ce navire doit charger le trésor échangé.	<i>rare</i>

	 Patr 3-020-1	3	Amos	Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison lorsqu'il est révélé. Mettez un équipage avec un coût de 2 ou moins de l'extérieur de la partie sur ce navire.	com
Lié à : Havana Black	 Patcc 2-030-1	3	Bloody Jake	Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
Lié à : Accused	 Patses 5-043-2	4	Bruce Grey	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires non pirates.	com
	 Potsm 1-029-1	3	Calica Cat	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois.	rare
Lié à : Lady's Scorn	 Patses 5-042-1	6	Calica Cat	Ce navire peut se déplacer et tirer lors d'une même action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez relancer un jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre en compte le deuxième résultat.	rare
	 Potsm 1-105-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Patr 3-122-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Potsm 1-104-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Patcc 2-128-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Patr 3-112-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Patbc 4-135-2	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	Très rare
	 Patses 5-110-1	3	Captain	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Potsm 1-030-1	5	Captain Blackheart	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier un des équipages de ce navire pour gagner une action supplémentaire.	rare
	 Potsm 1-032-1	4	Captain Jack Hawkins	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Au tour où ce navire est bloqué, éliminez un équipage du navire adverse.	com

 Patcc 2-111-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de 8. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	com
Patr 3-144-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de 8. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	Très rare
 Patcc 2-023-1	6	Crimson Angel	Une fois par tour, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce bateau peut effectuer une action supplémentaire.	rare
 Patsm 1-035-1	3	David "Wanes" Wiley	Une fois par tour, si ce navire transporte un trésor et qu'il est dans un rayon de 8 d'un navire ennemi, vous pouvez échanger aléatoirement un trésor avec celui-ci.	com
 Patr 3-017-1	7	Devereaux	Une fois par tour, ce navire peut regarder n'importe quel trésor face cachée sur n'importe quel navire ou île. Ce navire peut s'amarrer à une île ennemie et charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à son prochain tour.	com
 Patsm 1-031-1	4	El Fantasma	Ce navire peut s'amarrer à une île ennemie et charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à son prochain tour.	com
 Patcc 2-026-1	5	El Phantasma	Ce navire peut s'amarrer à une île ennemie et charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à son prochain tour. Si cet équipage est éliminé, placez le sur votre île de départ.	com
 Patsm 1-031-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patsm 1-038-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patsm 1-039-2	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patsm 1-116-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patcc 2-103-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patr 3-126-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
Patses 5-123-1	1	Explorer	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
 Patsm	2	Fidel Luan	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires espagnols.	com

	1-036-1				
	 Patr 3-023-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco
	Patscs 5-044-1	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	unco
	 Patsm 1-040-1	2	Gaspar Zuan	Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.	com
Lié à : Genny's Red Rampage	 Patsm 1-033-1	3	Genny Gallows	Un des trésors de ce navire est augmenté de 2 lorsqu'il est déchargé sur votre île de départ.	com
Lié à : Genny Gallows	 Patsm 1-039-1	3	Genny's Red Rampage	Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
	 Palce 2-022-1	6	Geoffery Flores	<b>Bordée complète.</b> Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	rare
	 Patsm 1-034-1	6	Ghost Crew	Cet équipage ne peut être éliminé à moins que ce navire coule.	com
Lié à : Bloody Jake	 Palce 2-024-1	5	Havana Black	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier un des équipages de ce navire pour gagner une action supplémentaire.	rare
	 Patsm	2	Helmsman	Ce navire gagne +S à son mouvement de base.	com

	1-108-1				
	Patcc 2-101-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	Patr 3-116-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	Patscs 5-116-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	 Patcc 2-025-1	6	Jack Hawkins	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois. Cet équipage ne peut être éliminé à moins que ce navire coule.	com
Lié à : Pride et à Philippe Laffitte	 Patr 3-015-1	5	Jean Laffitte	Une fois par tour, au tout début de votre tour, lancez un dé. Sur un 6, n'importe quel navire de votre flotte peut effectuer deux actions ce tour-ci.	rare
	 Patcc 2-029-2	0	Jonah	Toujours mettre cet équipage face visible; il ne peut pas être éliminé à moins que ce navire coule. Les équipages placés sur ce navire ne coûtent pas de points, mais ils prennent toujours une place dans la cargaison. Lorsque ce navire est touché, lancez un dé 6. Sur un résultat de 5 ou de 6, déplacez l'équipage le plus coûteux de ce navire sur une île sauvage choisie par le joueur sur votre gauche.	com
	 Patscs 5-043-1	6	Kanhoji Angria	Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires anglais. Le navire peut s'amarrer à une île ennemie et charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à votre prochain tour.	com
Lié à : Golden Medusa	 Patr 3-018-1	3	Lady Baptiste	Une fois par tour, relancez n'importe quel jet de dé fait pour ce navire, vous devez prendre le deuxième jet en compte.	com
	 Patcc 2-029-1	3	Le Requin	Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut exécuter la même action deux fois.	com
	 Patsm 1-038-1	1	Lucky the Parrot	Une fois par tour, ce navire peut regarder un trésor face cachée sur n'importe quel navire.	com
	 Patsm 1-036-2	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patsm 1-037-2	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patsm 1-115-1	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	Patcc 2-102-1	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com

	 Patsm 1-034-2	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	 Patsm 1-035-2	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	 Patsm 1-112-1	1	Warsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
Lié à : Jean Laffitte	 Patr 3-021-1	2	Philippe Laffitte	Lorsque ce navire en touche un autre, vous choisissez quel mat est éliminé.	com
	 Patsm 1-032-2	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patsm 1-033-2	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patsm 1-040-2	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patsm 1-119-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patcc 2-110-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patr 3-120-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Patsm 1-037-1	2	Skyme the Monkey	Une fois par tour, ce navire peut prendre un trésor aléatoirement de n'importe quel navire en contact.	com
	 Patbc 4-124-1	3	Smokepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	com
	 Patcc 2-116-1	2	Stinkpot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.	com
	 Patcc 2-027-1	0	The Hag of Tortuga	<b>Limité. Ransom.</b> Mettez cet équipage face visible pendant la construction de la flotte. Vous pouvez utiliser 5 points supplémentaires dans la construction de votre flotte. Cet équipage ne peut pas quitter le navire à moins qu'il soit capturé ou éliminé.	com
Lié à : Black Heart	 Patses 5-041-1	6	The Headhunter	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires non pirates. Une fois par tour, vous pouvez éliminer un équipage de ce navire pour obtenir une action supplémentaire.	rare

	 Patr 3-019-1	3	The Patch	Le navire ignore les terrains lorsqu'il effectue une action de mouvement (les îles ne sont pas des terrains).	com
	 Patcc 2-028-1	2	The Stump	Placez cet équipage face visible pendant la construction de la flatte. Réduisez le coût de tous les autres équipages placés sur ce navire de 1.	com
	 Patr 3-143-1	5	Wesley	Lors d'une action de mouvement, ce navire peut effectuer un abordage contre un navire dans un rayon de S, sans avoir besoin d'éperonner. Le navire abordé ne peut pas avoir de bonus.	Très rare
 <u>Corsaire</u> <u>Barbare</u>					
Lié à : Kheir-ed-din.	 Patbc 4-039-1	10	Aruij Barbarossa	Le navire peut se déplacer et tirer en effectuant une action de mouvement. Si ce navire sort victorieux d'un abordage, il peut capturer l'équipage avec le plus haut coût au lieu de l'éliminer. L'équipage capturé devient une cargaison dont la valeur en or est égale au coût de l'équipage lorsqu'il est déchargé sur l'île de départ.	rare
	 Patbc 4-115-1	2	Cannoneer	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	com
	 Patbc 4-116-1	3	Captain	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	com
	 Patbc 4-121-1	2	Chainshot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	com
	 Patbc 4-045-1	5	Draque	Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les forts à portée de S. Il gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
	 Patbc 4-117-1	1	Explorer	Le navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	com
	 Patbc	2	Firepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de S. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un	unco

	4-047-1			mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	
	 Pathe 4-118-1	2	Helmsman	Ce navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	 Pathe 4-043-1	5	Jack Hawkins	Les équipages pirates peuvent utiliser leurs capacités sur ce navire. Une fois par tour, avant de donner une action à ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois.	com
	 Pathe 4-046-1	3	Jahn Ward	Une fois par tour, ce navire peut prendre un trésor aléatoirement de n'importe quel navire qu'il touche.	com
Lié à : Aruj Barbarossa	 Pathe 4-041-1	6	Kheir-ed-din	Une fois par tour, au tout début de votre tour, lancez un dé 6. Sur un 6, n'importe quel navire de votre flotte peut effectuer deux actions ce tour-ci.	com
Lié à : Janissaries' Blood	 Pathe 4-044-1	4	Murat Rais	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre tout navire non corsaire de Barbarie.	com
	 Pathe 4-119-1	3	Musketeer	Ce navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	 Pathe 4-120-1	1	Carisman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	 Pathe 4-123-1	2	Shipwright	Ce navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com
	 Pathe 4-110-1	3	Smokepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	com
	 Pathe	2	Sinkpot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au	com

	<i>Patbc</i> 4-122-1			<i>prochain tour.</i>	
<i>Lié à : Sea Dragon</i>	 <i>Patbc</i> 4-042-1	7	<i>Uluç Ali</i>	<b>Infanterie de Marine.</b> Ce navire gagne +1 à ses jets de dé contre les navires, forts et équipages espagnols.	<i>com</i>
<i>Lié à : Algiers</i>	 <i>Patbc</i> 4-040-1	6	<i>Wesley</i>	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement. Ce navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	<i>rare</i>
 <b><i>Rébellion de Jade</i></b>					
	 <i>Patbc</i> 4-136-1	3	<i>Captain</i>	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	<i>Très rare</i>
	<i>Patscs</i> 5-109-1	3	<i>Captain</i>	Ce navire peut se déplacer et tirer en utilisant une action de mouvement.	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-128-1	2	<i>Cannoneer</i>	Une fois par tour, un des canons de ce navire peut retirer s'il a raté sa cible.	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-131-1	2	<i>Chainshot Specialist</i>	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un boulet enchaîné dans un rayon de 8. Vous devez déclarer quel canon tirera avec ce type de boulet avant de lancer les dés. Si le boulet enchaîné touche, n'éliminez pas de mat; à la place la cible ne pourra pas bouger au prochain tour.	<i>com</i>
<i>Lié à : Ms. Cheng</i>	 <i>Patscs</i> 5-027-1	4	<i>Chang Pao</i>	Ce navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires non Rébellion de Jade.	<i>com</i>
<i>Lié à : Typhoon, The Nameless</i>	 <i>Patscs</i> 5-027-2	10	<i>Dragon Eyes</i>	Ce navire peut se déplacer et tirer en effectuant une même action de mouvement. Si ce navire gagne un abordage, il peut capturer l'équipage ayant le coût le plus élevé au lieu de l'éliminer. L'équipage capturé devient une cargaison valant son coût en or lorsqu'il est déchargé sur votre île de départ.	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-122-1	1	<i>Explorer</i>	Ce navire peut s'amarrer et explorer une île sauvage lors d'une même action de mouvement.	<i>com</i>
	 <i>Patscs</i> 5-030-1	2	<i>Firepot Specialist</i>	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot de feu sur un navire à portée de 8. Déclarez quel canon envoie le pot de feu avant de lancer les dés. Si vous touchez, le contrôleur du navire remplace un de ses mats avec un mat enflammé. Au début de chaque tour, lancez un dé 6 pour chaque mat en feu. Sur un résultat de 6, enlevez le mat en feu ; sur un	<i>unco</i>

				résultat de 1 à 3, le contrôleur de ce navire remplace un autre mat par un mat en feu. Lorsque ce navire n'a que des mats en feu, il doit se saborder à son prochain tour. Lorsqu'un navire s'amarré à sur son île de départ ou à un fort, retirez tous les mats en feu comme action gratuite.	
	 Patscs 5-115-1	2	Helmsman	Le navire gagne + S à son mouvement de base.	com
	 Patscs 5-025-1	6	Katsura-Chan	Le navire peut se déplacer et tirer en utilisant une même action de déplacement. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre en compte le deuxième résultat.	rare
Lié à : Grand Dynasty, Chang Pao	 Patscs 5-026-1	0	Ms. Cheng	<b>Limité. Ransom.</b> Choisissez un équipage Rebel de Jade lors de la mise en place ; cet équipage est lié à celui-ci. Une fois par tour, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé effectué pour ce navire ; vous devez prendre en compte le deuxième résultat.	com
Lié à : Grand Temple	 Patscs 5-029-1	3	Sensei Xu	Cet équipage ne prend pas de place en cargaison lorsqu'il est révélé. Lorsque vous le révéléz, placez un équipage avec un coût inférieur ou égal à 2 de votre collection dans ce navire.	com
	 Patscs 5-026-2	4	Kian Ng	Lorsque ce navire touche un navire ennemi, vous pouvez aussi éliminer une cargaison de ce-dernier.	com
	 Patscs 5-121-1	3	Musketeer	Le navire gagne un canon 3 S qui ne peut voir sa portée ou ses jets augmentés. Il peut tirer de n'importe quel mat (y compris un mat éliminé).	com
	 Patscs 5-129-1	1	Carsman	Si ce navire est démâté, il gagne un mouvement de base de S. Cet équipage ne prend pas de place dans la cargaison.	com
	 Patscs 5-029-2	0	Li Quin	<b>Limité. Ransom.</b> Placez cet équipage face visible lors de la mise en place de la partie. Vous pouvez construire votre flotte avec 5 points de plus que le total de la partie. Cet équipage ne peut pas quitter ce navire à moins qu'il ne soit capturé ou éliminé.	com
Lié à : tous les navires rebelles.	 Patscs 5-024-1	5	Shap'ng Tsai	Une fois par tour avant de donner une action à ce navire lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, vous pouvez donner lui donner la même action deux fois. Le navire gagne +1 à ses jets de canon contre les navires anglais.	rare
	 Patscs 5-130-1	2	Shipwright	Le navire peut réparer en mer ou sur n'importe quelle île.	com

	 Patesc 5-132-1	3	Smokepot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, vous pouvez désigner un canon qui tirera un fumigène, vous n'avez pas besoin de cibler un navire. Placez simplement un banc de brouillard à une portée de S du navire. Il ne doit ni toucher d'île, ni de navire amarré à une île. Retirez le banc de brouillard au début de votre prochain tour.	com
	 Patesc 5-133-1	2	Stinkpot Specialist	Une fois par tour, lorsque ce navire effectue une action de tir, un de ses canons peut tirer un pot pourri dans un rayon de S. Vous devez déclarer quel canon va tirer le pot pourri avant de lancer les dés. Si le pot pourri touche, l'équipage ciblé ne pourra pas utiliser sa capacité au prochain tour.	com
Lié à : Dragon Eyes	 Patesc 5-028-1	4	The Nameless	Le navire gagne +1 à ses jets d'abordage.	com
Lié à : Divine Wind	 Patesc 5-028-2	5	Warlord Cavendish	Les équipages pirates peuvent utiliser leurs capacités sur ce navire. Une fois par tour avant de donner une action à ce navire, lancez un dé 6. Sur un 5 ou un 6, ce navire peut effectuer la même action deux fois.	com
	 Patbc 4-135-1	3	Zheng Li Kwan	Après avoir regardé les trésors d'une île sauvage, vous pouvez échanger l'un d'eux contre un de n'importe quelle autre île sauvage. Le navire doit charger le trésor échangé.	Très rare
	 Patesc 5-023-1	5	Zheng Li Kwan	Une fois par tour, vous pouvez éliminer un équipage de ce navire pour gagner une action supplémentaire. Après avoir regardé les trésors d'une île sauvage, vous pouvez en échanger un contre un autre aléatoirement sur une autre île sauvage. Le navire doit charger le trésor échangé.	rare
 <i>The Cursed.</i>					
	 Patesc 5-136-1	6	El Fantasma	<b>Navire fantôme.</b> Ce navire peut s'amarrer à une île adverse et y charger un trésor. Si possible, il doit quitter l'île à votre prochain tour. Si cet équipage doit être éliminé, placez le sur votre île de départ à la place.	Très rare
 Evènement					
	 Patr 3-098-2	4	Becalmed	Révélez cet évènement au début de l'un de vos tours et placez le n'importe où sur l'air de jeu (excepté sur une île ou un navire). Aucun navire dans un rayon de L de cet évènement ne peut effectuer d'action de mouvement à moins qu'il puisse se déplacer lorsqu'il est démâté. Retirez le calme plat de la partie au début de votre prochain tour.	com
	Patr 3-100-2	4	Becalmed	Révélez cet évènement au début de l'un de vos tours et placez le n'importe où sur l'air de jeu (excepté sur une île ou un navire). Aucun navire dans un rayon de L de cet évènement ne peut effectuer d'action de mouvement à moins qu'il puisse se déplacer lorsqu'il est démâté. Retirez le calme plat de la partie au début de votre prochain tour.	com

 Pateses 5-083-2	3	Cursed Zone	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours et placez son jeton n'importe où sur l'air de jeu (excepté sur une île ou un terrain) : Chaque jet de dé effectué pour un navire dans un rayon de L de ce jeton obtient un malus de -2 à son résultat.	com
 Patr 3-020-2	1	Divers (plongeur)	Vous pouvez révéler cet événement immédiatement après qu'un de vos navires coule un navire adverse. Vous recevez la totalité de l'or de ce navire; Retirez les plongeurs de la partie.	com
Patr 3-021-2	1	Divers (plongeur)	Vous pouvez révéler cet événement immédiatement après qu'un de vos navires coule un navire adverse. Vous recevez la totalité de l'or de ce navire; Retirez les plongeurs de la partie.	com
 Pateses 5-084-2	5	Duel	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours. Choisissez un de vos équipages ainsi qu'un équipage ennemi. Pour chaque équipage sélectionné, lancez un dé 6 et ajoutez le coût de l'équipage au résultat obtenu. Éliminez l'équipage ayant le résultat le plus bas. En cas d'égalité, retirez les deux équipages de la partie. Retirez le Duel de la partie.	com
 Pateses 5-070-2	10	False Treasure	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours : Choisissez un navire ennemi et retirez de la partie tous les trésors communs de ce navire. Retirez les faux trésors de la partie.	com
 Pateses 5-058-2	2	Favor of the Gods	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours ; retirez tous les événements du jeu.	com
 Patr 3-097-2	3	Foul Winds	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours et placez le n'importe où sur l'aire de jeu (excepté sur une île ou un navire). Tous les navires dans un rayon de L de cet événement doivent être déplacé de L dans une direction choisie par le joueur de gauche du propriétaire du navire. Si un navire touche une île, éliminez un de ses mats. Retirez les vents de la partie.	com
Patr 3-099-2	3	Foul Winds	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours et placez le n'importe où sur l'aire de jeu (excepté sur une île ou un navire). Tous les navires dans un rayon de L de cet événement doivent être déplacé de L dans une direction choisie par le joueur de gauche du propriétaire du navire. Si un navire touche une île, éliminez un de ses mats. Retirez les vents de la partie.	com
 Pateses 5-057-2	2	Hidden Cove	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours : Comme action gratuite, amarrez l'un de vos navires sur l'île sauvage la plus proche non explorée ou n'ayant aucun trésor.	com
 Patr 3-063-2	3	Mermaids	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours et positionnez le sur un navire ennemi non amarré. Ce navire ne pourra pas effectuer d'action pendant un nombre de tours équivalent au nombre d'équipages présents à bords lors de la révélation des sirènes. Retirez les sirènes de la partie.	com
Patr 3-096-2	3	Mermaids	Révélez cet événement au début de l'un de vos tours et positionnez le sur un navire ennemi non amarré. Ce navire ne pourra pas effectuer d'action pendant un nombre de tours équivalent au nombre d'équipages présents à bords lors de la révélation des sirènes. Retirez les sirènes de la partie.	com

 <i>Patr</i> 3-037-2	1	<i>Raft</i>	<i>Vous pouvez révéler le radeau immédiatement après que l'un de vos bateaux ai coulé. Placez tout l'équipage et l'or à bord de ce navire sur l'île sauvage la plus proche. Retirez le radeau de la partie.</i>	<i>com</i>
<i>Patr</i> 3-064-2	1	<i>Raft</i>	<i>Vous pouvez révéler le radeau immédiatement après que l'un de vos bateaux ai coulé. Placez tout l'équipage et l'or à bord de ce navire sur l'île sauvage la plus proche. Retirez le radeau de la partie.</i>	<i>com</i>
 <i>Patses</i> 5-071-2	1	<i>Rolling Fog</i>	<i>Révélez cet évènement au début de l'un de vos tours et placez ce jeton sur un fog bank : au début de chacun de vos tours, lancez un d6 et bougez le fog bank de S dans la direction indiquée par le résultat.</i>	<i>com</i>

# Alexandre