

PATHFINDER

LE JEU DE CARTES™



RÈGLES DE BASE

BIENVENUE DANS LES CHÂÎNES

LES VOIES MARITIMES DE GOLARION ACCUEILLENT NOMBRE DE NAVIRES COMMERCIAUX AUX CALES GONFLÉES DE MARCHANDISES... MAIS AUSSI DE RAPIDES VAISSAUX PIRATES QUI LES PRENNENT EN CHASSE. SOUS LES COULEURS DU ROI DE L'OURAGAN, LES BOUCANIERS SILLONNENT LES MERS DEPUIS LES CHÂÎNES, UN ARCHIPEL ABRITANT DES PORTS PIRATES QUI IGNORENT LA LOI. DES SCÉLÉRATS PILLENT LES ROUTES COMMERCIALES MARITIMES DE BIEN DES PAYS AVANT DE DISPARAÎTRE DANS LE LABYRINTHE D'ÎLES QU'ILS CONSIDÈRENT COMME LEUR FOYER. À PRÉSENT, DES ÉTRANGERS ENRÔLÉS DE FORCE ONT PRIS LE CONTRÔLE D'UN BATEAU ET S'APPRÊTENT À ENTRER DANS LE TOURBILLON DE COMLOTS ET D'INTRIGUES POLITIQUES DES CHÂÎNES, OÙ LES ATTENDENT DES FLIBUSTIERS RIVAUX, DES NAVIRES ENNEMIS, DES MONSTRES MARINS LÉGENDAIRES... ET LE CÉLÈBRE ROI DE L'OURAGAN EN PERSONNE, PRÊT À LES REGARDER SUBIR LE SUPPLICE DE LA PLANCHE.



LE PRINCIPE DU JEU

Dans *Pathfinder le jeu de cartes*, votre groupe d'aventuriers devra mener une véritable course contre la montre pour vaincre un dangereux boss. Chaque joueur possède un deck représentant son personnage. Dans la plupart des scénarios, vos personnages explorent diverses régions tandis qu'ils traquent le boss. Ils doivent nettoyer ces régions ou les protéger afin d'acculer le boss et le vaincre avant la fin du temps imparti. Au fil des parties, vous allez terminer des scénarios, améliorer votre deck, personnaliser votre personnage et relever des défis de plus en plus ardu.

LES JEUX DE CARTES

Skull & Shackles, le jeu de base, est un produit de la gamme *Pathfinder le jeu de cartes*. Cette boîte contient tout ce dont vous avez besoin pour des parties de 1 à 4 joueurs, y compris le jeu de cartes de base pour *Skull & Shackles*. Dans cette même boîte, vous trouverez votre premier deck d'aventure, La Mutinerie de l'Absinthe, qui regroupe les cartes nécessaires pour raconter le premier chapitre de *Skull & Shackles*. D'autres decks d'aventure, vendus séparément, permettent de poursuivre l'aventure en ajoutant de nouvelles régions à explorer, de nouveaux boss, un butin encore plus conséquent et bien d'autres choses. L'Extension personnages *Skull & Shackles*, également vendue séparément, apporte de nouveaux personnages, de nouveaux monstres et de nouvelles cartes. Elle permet aussi de jouer jusqu'à 6.

Chaque carte est marquée de deux indicateurs : en haut de chacune, il y a le logo de la campagne tandis qu'en haut à droite, il y a une lettre ou un nombre qui indique à quel produit précis la carte appartient. Ce peut être une lettre, comme un **B** (pour une carte du jeu de base) ou un **P** (Extension personnages). La numérotation de **1 à 6** indique auquel des six decks d'aventure de *Skull & Shackles* la carte appartient.

Vous pouvez également vous procurer à part les decks de classe. Chacun comprend plusieurs versions d'un type de personnage spécifique

LA RÈGLE D'OR

Si une carte entre en conflit avec les règles de ce livret, c'est la carte qui doit prévaloir, à une exception près : si le livret de règles emploie le mot « jamais », aucune carte ne peut aller à son encontre. Si deux cartes entrent en conflit, c'est la carte de campagne qui prévaut sur la carte d'aventure, la carte d'aventure sur celle de scénario, la carte de scénario sur la carte de région, la carte de région sur celle de soutien, la carte de soutien sur celle de personnage et celle de personnage sur toutes celles qui restent. Néanmoins, si une carte vous interdit de faire quelque chose et qu'une autre vous permet de le faire, obéissez à celle qui porte l'interdiction, sans tenir compte de la hiérarchie que nous vous donnons ici. Si une carte vous enjoint de faire une action impossible, comme de piocher une carte d'un paquet vide, ignorez sa consigne.

ENCADRÉS RÈGLES

Vous trouverez des encadrés semblables à celui-ci dans tout le livre de règles. Ils contiennent des règles générales qui méritent votre attention, alors veillez à bien les lire !

ENCADRÉS STRATÉGIE

Vous trouverez aussi des encadrés semblables à celui-là. Ils contiennent des conseils sur les stratégies de jeu à adopter. Si vous préférez développer vos propres stratégies au fil du jeu, vous pouvez vous dispenser de les lire : vous ne risquez pas de rater un point de règle.

ENCADRÉS D'EXEMPLES

Ces encadrés contiennent des exemples. Ne ratez pas le tour de jeu complet donné en exemple page 26 !

NOUVEAUX ENCADRÉS

Si vous savez déjà jouer à *Pathfinder le jeu de cartes* mais pas encore à *Skull & Shackles*, ne ratez pas ce type d'encadré, il indique un changement de règle important spécifique à cette campagne.

(par exemple, le deck de classe du guerrier propose quatre personnages guerriers différents) et diverses cartes bien utiles pour le personnage concerné. Comme les decks de classe sont conçus pour fonctionner avec n'importe quelle campagne, leurs cartes sont marquées du nom du deck de classe et non du logo d'une campagne. Elles sont également marquées de la lettre **B** ou d'un numéro de **1 à 6** dans le coin supérieur droit.

Le type de la carte est indiqué à gauche de sa lettre ou de son nombre. *Pathfinder le jeu de cartes* regroupe plus d'une dizaine de type de cartes. Parmi elles, on trouve les cartes de personnage, de rôle et les marqueurs ; les cartes d'histoire qui comprennent les campagnes, les aventures et les

DISPOSITION DE LA BOÎTE

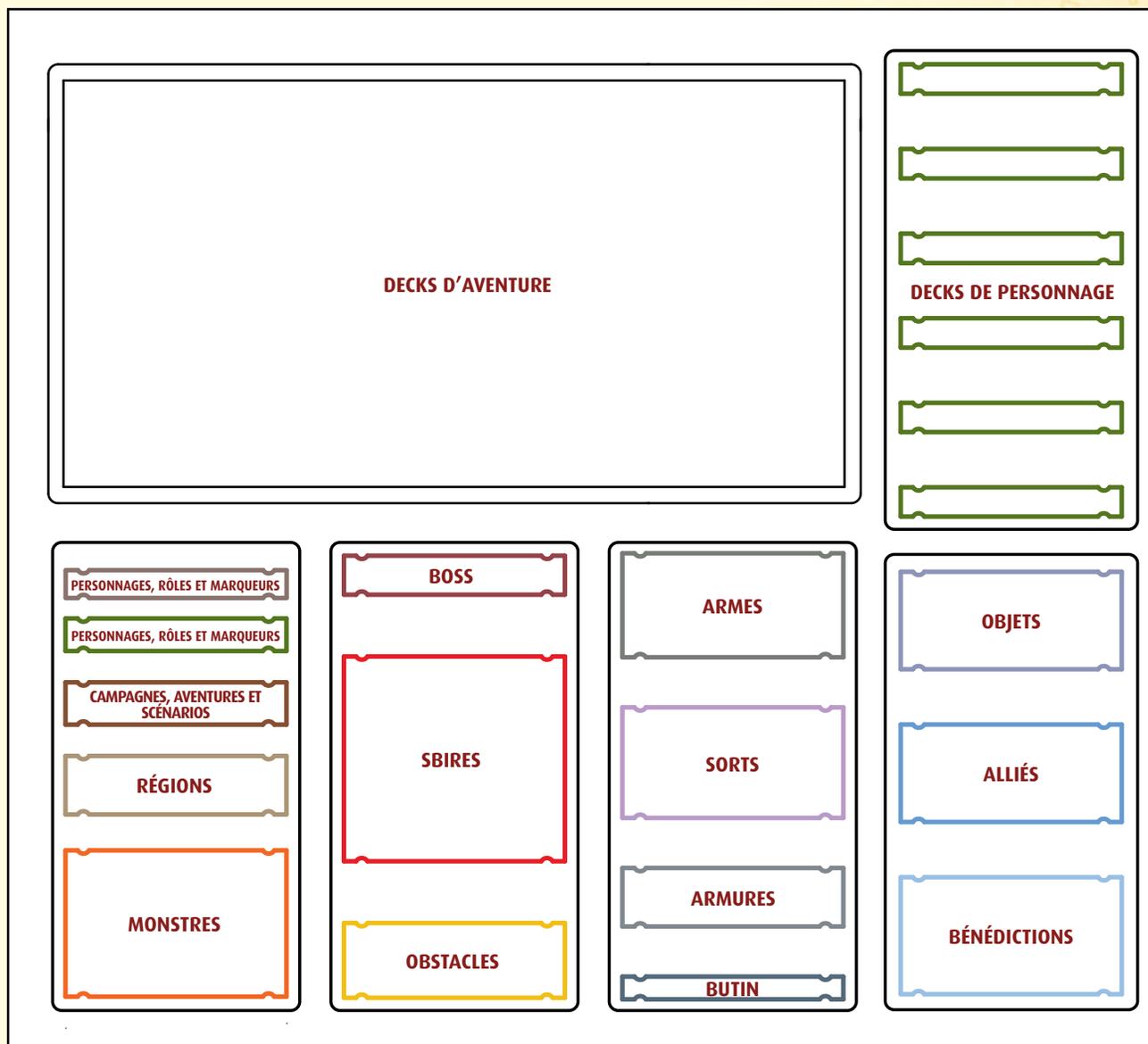
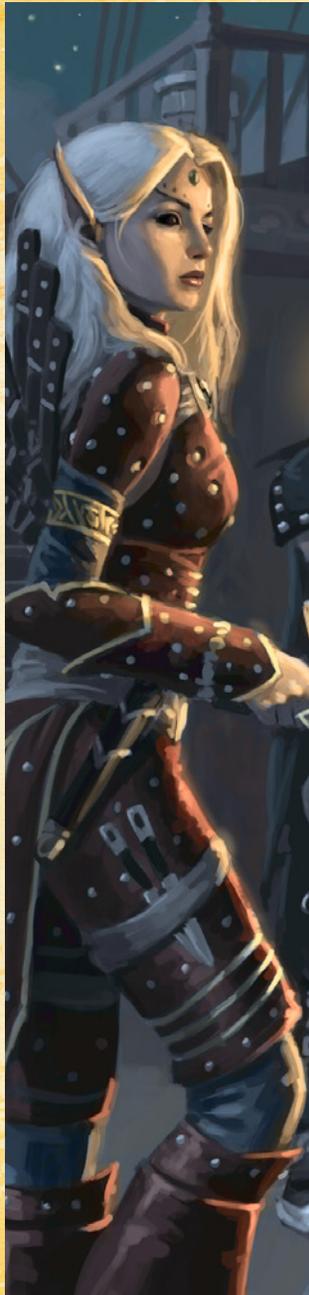


TABLE DES MATIÈRES

LE PRINCIPE DU JEU	2
LES JEUX DE CARTES	2
ORGANISEZ VOS CARTES	4
L'INSTALLATION	4
JOUER UN SCÉNARIO	8
Votre tour	8
Jouer des cartes	9
Se confronter à une carte	10
Effectuer un test	11
Encaisser des dégâts	14
La mort	14
Examiner et chercher	14
Réinitialiser votre main	14
Convoquer et ajouter des cartes	14
Fermer une région	15
Confrontation avec un boss	16
NAVIRES ET PILLAGE	17
Commander et déplacer un navire	17
Confrontation avec un navire	17
S'emparer d'un navire	17
Dégâts Structuraux	17
Les navires prenant l'eau	18
Cartes de magot	18
APRÈS LE SCÉNARIO	18
Terminer un scénario, une aventure ou une campagne	18
Entre deux parties	19
LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES	20
Les cartes de personnage	20
Les cartes d'histoire	21
(campagne, aventure et scénario)	
Les cartes de région	22
Les cartes de soutien (flotte et navire)	22
Les cartes d'aubaine	23
(arme, sort, armure, objet, allié, butin et bénédiction)	
Les cartes de fléau	25
(boss, sbire, monstre et obstacle)	
EXEMPLE DE PARTIE	26
QUELQUES SUGGESTIONS DE DECKS	28
N'OUBLIEZ PAS...	29
FEUILLE DE RÉFÉRENCE	32



scénarios ; les régions ; les cartes de soutien qui regroupent la carte de flotte et les navires ; les fléaux qui comprennent les boss, les sbires, les monstres et les obstacles ; et les aubaines qui comprennent les armes, les sorts, les armures, les objets, les alliés, le butin et les bénédictions.

En ce qui concerne les cartes d'histoire, de région et de navire, le côté comportant l'illustration la plus colorée correspond au recto, le côté le moins coloré au verso.

Pour votre première session de jeu, les cartes de base vous suffiront : laissez donc la Mutinerie de l'Absinthe de côté pour l'instant. Si vous possédez L'Extension personnages, ajoutez-la au jeu de base, comme indiqué dans la section Organisez vos cartes (voir plus loin). Si vous avez des decks de classe, vous pouvez ajouter toutes les cartes comportant un **B** dans le coin supérieur droit.

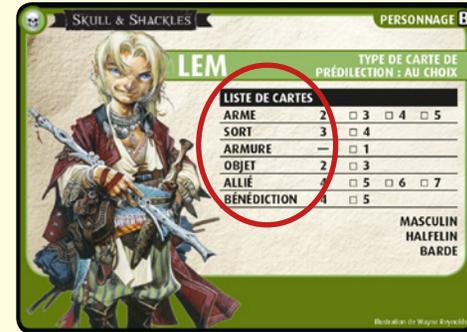
Nous avons également publié des cartes promotionnelles, marquées d'un **G** dans le coin supérieur droit. Si vous avez une carte de personnage promotionnelle, vous pouvez l'utiliser tout de suite, en revanche, vous ne pouvez pas ajouter les autres au jeu tant que vous n'avez pas entamé le premier chapitre de la campagne. Si vous avez une carte promotionnelle de navire, vous pouvez vous en servir comme si elle avait été cochée dès que vous avez coché un navire de même classe sur votre carte de flotte (consultez Placez le navire du groupe, page 7).

ORGANISEZ VOS CARTES

Il est important de bien disposer ses cartes car, de temps à autres, vous devrez localiser rapidement des cartes spécifiques en pleine partie. La boîte est compartimentée pour vous aider à garder vos cartes en ordre. Elle laisse assez de place pour les cartes du jeu de base, de L'Extension personnages et des six aventures.

Chaque type de carte ayant une place réservée dans la boîte, divisez-les donc par type, comme indiqué sur l'illustration. Pour l'instant, laissez l'emplacement des decks de personnages vide : vous vous en occuperez bientôt. Notez qu'il n'y a pas de cartes de butin dans le jeu de base ni dans L'Extension personnages, seulement dans les decks d'aventure.

Vous devrez souvent repérer des cartes spécifiques d'aventure, de scénario, de région, de navire, de boss, de sbire et de butin, vous souhaitez donc peut-être les trier par ordre alphabétique au sein de chaque catégorie pour vous aider à les trouver plus facilement en cours de partie. Classez les cartes de personnage, de marqueur et de rôle par personnage. Mélangez les cartes des autres groupes car vous devrez souvent en piocher au hasard.



Le deck de Lem comprend 2 armes, 3 sorts, pas d'armure, 2 objets, 4 alliés et 4 bénédictions. (Les cases à cocher correspondent à des dons de carte qu'il obtiendra plus tard.)

L'INSTALLATION

La préparation est la clef d'un voyage réussi. Si votre équipage et votre navire n'ont pas ce qu'il vous faut, il vous suffira de le trouver en chemin... ou de vous en emparer de force.

Choisissez votre personnage. Chaque joueur choisit une carte de personnage. Elle représentera son personnage pendant toute la partie. Chaque personnage possède des compétences qui vous indiquent quel dé lancer lors d'un test ; des pouvoirs qui précisent les actions spéciales que vous pouvez entreprendre avant, pendant et après le jeu ; et d'autres spécificités qui les différencient les uns des autres (consultez Les cartes de personnage, page 20). Il se peut que certains pouvoirs de personnage s'utilisent en début de partie alors lisez-les tout de suite.

Repérez la carte de marqueur qui correspond à votre carte de personnage et placez les deux sur la table devant vous.

Construisez votre personnage. Chaque personnage doit s'accompagner d'un deck de personnage. Si vous n'en avez pas, c'est le moment d'en construire un. Si vous voulez commencer rapidement la partie, utilisez le deck que nous vous suggérons en fonction de votre personnage, à la fin de ce livret (voir Suggestions de decks, page 28). Sinon, vous pouvez choisir vos cartes pour créer votre propre deck. La liste de cartes figurant sur votre carte de personnage vous indique le nombre exact de cartes de chaque type que vous devez choisir dans la boîte pour composer votre deck. Vous devez prendre uniquement les cartes portant la mention « Basique » dans la liste de propriétés figurant sous le nom de la carte.

Échangez des cartes si vous le désirez. Avant de commencer un scénario, les joueurs ont le droit d'échanger librement des cartes de leurs decks de personnage respectifs. Une fois les échanges terminés, le nouveau deck doit tout de même répondre aux exigences de la liste de cartes indiquée sur la carte de personnage.

DISPOSITION DES CARTES





RÈGLES : LANCER LES DÉS

La boîte de jeu comprend cinq dés : un à 4 faces, un à 6 faces, un à 8 faces, un à 10 faces et un à 12 faces. Quand vous lancez le dé à 4 faces, utiliser le nombre qui apparaît à l'endroit.

Quand vous devez lancer les dés, nous utilisons une abréviation pour décrire le nombre et le type de dés à utiliser : $Xd\#$. « X » indique le nombre de dés à lancer et « d# » le nombre de faces du dé. Par exemple, si vous devez lancer $2d6$, cela veut dire que vous devez lancer deux dés à 6 faces et ajouter leurs résultats. Parfois, cette abréviation est suivie d'un « + » ou d'un « - », lui-même suivi d'un nombre, ce qui veut dire qu'il faut ajouter ou soustraire ce nombre au résultat total du jet de dés (pas au résultat individuel de chaque dé). Ainsi, $2d4+2$ veut dire que vous lancez deux dés à 4 faces, que vous additionnez leurs résultats et que vous ajoutez ensuite 2 à cette somme globale. Le résultat d'un jet de dé ne peut jamais être inférieur à 0, quel que soit le nombre de malus qu'on lui applique.

Parfois, le type de dé à lancer dépend des compétences du personnage. Si on vous demande d'utiliser votre compétence de Force + 1d8 et que votre dé de Force est un d10, vous devez lancer un dé à 10 faces et un dé à 8 faces puis additionner leurs résultats.

Si une carte indique qu'un jet de dé affecte plusieurs personnages (par exemple, si tous les personnages qui se trouvent dans une région subissent 1d4 dégâts), effectuez un jet séparé pour chacun d'eux.

Choisissez entre un scénario indépendant, une aventure et la campagne *Skull & Shackles*. Un scénario correspond à une session de jeu unique, une aventure se compose de plusieurs scénarios interconnectés et une campagne est une suite d'aventures. Nous vous recommandons de commencer par le scénario de base Promenade dans les îles. Il peut se jouer seul ou comme introduction aux cinq scénarios de l'aventure Pillages et Périls. Nous vous conseillons de terminer cette aventure avant de vous lancer dans la campagne *Skull & Shackles*.

Si vous vous lancez dans la campagne, placez la carte de campagne *Skull & Shackles* sur la table, face visible. Elle vous donne la liste des aventures qui composent cette campagne, en commençant par La Mutinerie de l'Absinthe, ainsi que la récompense que vous obtiendrez en terminant la campagne. À chaque fois que vous démarrez une nouvelle aventure de la campagne, ajoutez toutes les cartes du deck d'aventure correspondant à celles qui se trouvent déjà dans la boîte, en les triant toujours par type lorsque vous les ajoutez aux autres.

Si vous vous lancez dans une aventure, placez la carte de cette aventure sur la table, face visible. Elle vous donne la liste des scénarios

RÈGLES : COMPATIBILITÉ AVEC LES AUTRES CAMPAGNES

Les cartes de *Skull & Shackles* sont compatibles avec celles des autres sets *Pathfinder le jeu de cartes*. En revanche, certaines cartes ne seront pas aussi efficaces avec certains sets qu'avec celui auquel elles appartiennent. Par exemple, Lirianne, la pistolière, sera bien moins efficace dans les campagnes qui ne proposent pas d'armes à feu.

Quand un même personnage apparaît dans plusieurs sets, il est représenté par différentes cartes présentant des capacités et des pouvoirs différents. Par exemple, Mérisiel, la roublarde, possède la compétence Artisanat dans *Skull & Shackles* alors qu'elle a Perception dans *L'Éveil des Seigneurs des runes*. Pour différencier ces cartes, nous avons ajouté le nom de la campagne au nom de la carte. Par exemple, « Mérisiel Éveil des seigneurs des runes » n'est pas la même carte que « Mérisiel *Skull & Shackles* » et vous ne pouvez pas échanger les dons ou les cartes de rôle de l'une et de l'autre.

qui composent cette aventure, ainsi que de la récompense que vous obtiendrez en terminant l'aventure. (Si vous entamer l'aventure Pillages et périls, placez la carte correspondante sur la table ; si vous optez pour le début de la campagne *Skull & Shackles*, utilisez la carte d'aventure La Mutinerie de l'Absinthe.)

Choisissez un scénario. Placez la carte de scénario sur la table, face visible. Elle décrit les objectifs de la session de jeu et éventuellement les règles spécifiques à cette partie. (Si vous jouez Promenade dans les îles, placez cette carte sur la table ; si vous entamez *Skull & Shackles*, prenez Enrôlés de force, le premier scénario de l'aventure La Mutinerie de l'Absinthe.)

Définissez les régions. Les régions disponibles sont indiquées au dos de la carte du scénario, à côté du nombre de joueurs requis. Prenez toutes les cartes de région correspondant au nombre de joueurs à votre table et aux groupes moins nombreux. Par exemple, si vous avez 3 joueurs, prenez toutes les cartes de région indiquées pour 1, 2 et 3 joueurs mais pas celles données pour des groupes de 4, 5 ou 6 joueurs. Les cartes de région utilisées se placent au centre de la table, face visible.

Formez les paquets de région. Chaque carte de région possède sa propre liste de cartes, de types différents, afin de construire son paquet de région, un peu comme la carte de personnage donne une liste de cartes de plusieurs types permettant de constituer son deck de personnage. Mélangez les cartes de la boîte (sans mélanger les différents types entre eux) et tirez-en le nombre indiqué de chaque type, afin de

RÈGLES : COMPÉTENCES, DÉS ET MODIFICATEURS

Si votre carte de personnage indique « Force d10 » et que la case « +1 » juste à côté est cochée, votre compétence de Force est de d10+1 et votre dé de Force est un d10. (Le +1 s'appelle un « modificateur. ») Si votre carte de personnage indique également « Mêlée : Force +3, » votre compétence de Mêlée est de d10+4, votre dé de Mêlée est un d10 et votre modificateur un +4.

former la base de votre paquet de région. Ne les regardez pas et posez-les face cachée à côté de la carte de région correspondante.

Ajoutez des boss et des sbires. Chaque carte de scénario mentionne un ou plusieurs boss ainsi qu'un ou plusieurs sbires. Faites un paquet de cartes en commençant par le ou les boss avant de passer aux sbires, en partant du haut de la liste donnée, jusqu'à ce que vous ayez autant de cartes que de régions. Pour cela, utilisez autant de copies du dernier sbire de la liste que nécessaire. Par exemple, si vous avez 5 régions et que votre carte de scénario indique comme boss Barbare Adaro et comme sbires Navire ennemi et Requin marteau, vous devez faire un paquet de 5 cartes : vous avez donc un Barbare Adaro, un Navire ennemi et 3 Requins marteaux. Si votre carte de scénario indique Maître fléau comme boss et Aretta Bansion, Fipps Chumlett, Farce Cynique, Maheem, Ours-hibou Cerftendu et Syl l'Anguille Lonagan comme sbires, votre paquet se compose seulement des cinq premiers, Ours-hibou Cerftendu et Syl l'Anguille Lonagan restent dans la boîte. Mélangez votre paquet et placez 1 carte sur chaque paquet de région. Mélangez ensuite chaque paquet de région séparément.

Créez votre paquet de bénédictions. Tirez au hasard 30 cartes de bénédiction dans la boîte. Mélangez-les pour former un paquet, face cachée.

Placez le navire du groupe. Dans *Skull & Shackles*, votre groupe a toujours un navire. Choisissez-en un que vous avez coché sur la carte de flotte du groupe. C'est le vôtre. Quand vous entamez votre premier scénario, le navire Marchand est le seul coché mais vous en obtiendrez d'autres en guise de récompense pour avoir fini certains scénarios ou certaines aventures. En général, vous placez votre bateau à côté de la carte de scénario mais, dans certains scénarios, le navire est ancré dans une région donnée. Cette information apparaît sous la liste des régions, au dos de la carte de scénario. Dans ce cas, posez votre navire à côté de la carte de région appropriée. Une fois votre navire en place, stockez une carte de magot (voir Les cartes de magot, page 18), face cachée, sous le navire.

Placez les joueurs autour de la table. Installez-vous comme bon vous semble.

STRATÉGIE : FAUT-IL DIVISER LE GROUPE ?

Dans le monde des jeux de rôle, il y a un vieux dicton qui dit « Never split the party. » Ne divisez jamais le groupe. Cela vaut-il aussi pour le jeu de cartes Pathfinder ? Comme ce n'est pas un JdR, cela dépend.

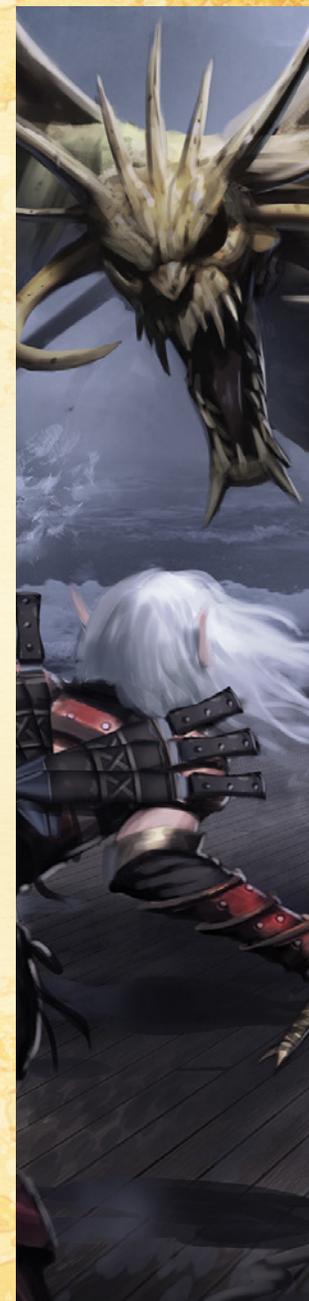
Parfois, il vaut mieux regrouper plusieurs personnages dans la même région et parfois, il est plus logique de les séparer. Votre stratégie dépend fortement des personnages que vous jouez. Si vous jouez Valéros et Lem, il est plus judicieux de rester groupés, mais si vous jouez Lirianne et Mérisiel, il vaut mieux se disperser.

La meilleure stratégie dépend aussi de l'endroit où vous allez. Valéros peut se débrouiller dans l'île des cannibales mais Lem risque d'avoir bien du mal à la fermer à temps si quelqu'un d'autre tombe sur le boss. Parfois, vous aurez besoin de renforts pour affronter les dangers qui vous attendent et, parfois, un dragon carbonisera tous les personnages se trouvant dans la même région. Faites attention à l'endroit où vous vous trouvez. Si vous savez où se cache le boss, il vaut peut-être mieux vous séparer pour fermer temporairement des régions ouvertes. Ou peut-être pas. Toutes les situations sont différentes et il est toujours bon de réfléchir avant de se déplacer.

Placez les cartes de marqueur. Chaque joueur choisit une région et place sa carte marqueur à côté. Une même région peut accueillir plusieurs personnages. Si votre navire est ancré dans une région donnée, tous les personnages démarrent là.

Piochez votre main de départ. Sur chaque carte de personnage se trouve le nombre de cartes de la main de départ. Piochez ce nombre de cartes dans votre deck de personnage. La carte de personnage mentionne aussi un type de carte de prédilection. Si elle propose plusieurs types, vous devez en choisir un avant de piocher. Si votre main de départ ne comporte pas au moins une carte du type de prédilection, jetez-la et faites un nouveau tirage. Répétez cette opération aussi souvent que nécessaire jusqu'à ce que votre main compte au moins une carte du type requis. Si vous avez jeté tant de cartes que vous n'en avez plus assez pour compléter votre main, piochez toutes celles qui restent avant de mélanger la défausse et d'y piocher le nombre de cartes qui vous manquent. Mélangez les cartes défaussées et remettez-les dans le deck de personnage.

Choisissez qui commence. C'est aux joueurs de décider qui commence. Ensuite, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre (voir Votre tour, page 8).





ALAHAZRA L'ORACLE

Cette oracle aveugle peut embraser une pièce si un monstre la surprend mais il est bien rare que cela arrive. Sa capacité à voir le futur lui révèle ce qu'il y a dans les paquets de région, dans le deck d'un personnage et même ce que réserve le paquet des bénédictions. Alahazra est très polyvalente dans son utilisation des sorts Divins et elle est toujours prête à lancer un Soin.

JOUER UN SCÉNARIO

Les rigueurs de la mer vous attendent. Votre équipage doit traquer des boss, vaincre les sbires à leur solde et punir les mécréants qui menacent vos vies... ou votre butin !

VOTRE TOUR

Votre tour de jeu se déroule, dans l'ordre, selon les étapes suivantes. Voici les seules étapes obligatoires : « Puisez dans le paquet des bénédictions » et « Terminez votre tour. », les autres étant optionnelles.

Puisez dans le paquet des bénédictions. Au début de votre tour, retournez la première carte du paquet des bénédictions et placez-la, face visible, sur le dessus de la défausse des bénédictions. Vous ne pourrez jamais acquérir cette bénédiction mais certaines cartes y feront peut-être référence lors de votre tour. Si, pour quelle que raison que ce soit, vous devez piocher une ou plusieurs cartes dans le paquet des bénédictions et qu'il ne comporte plus assez de cartes pour cela, tous les joueurs perdent le scénario (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18). Une fois que vous avez retourné la bénédiction, appliquez les éventuels effets qui fonctionnent au début de votre tour.

Donnez une carte. Vous pouvez donner une carte de votre main à un autre personnage qui se trouve dans la même région que vous. (Les autres personnages ne peuvent pas vous donner de cartes pendant votre propre tour.)

Déplacez-vous. Vous pouvez placer votre carte marqueur sur une autre région. Ce déplacement déclenche tous les effets susceptibles de vous



affecter quand vous quittez une région ou quand vous y entrez. (Si le personnage ne se déplace pas, on considère qu'il ne quitte pas sa région et n'entre pas dans une autre.) Si vous êtes aux commandes d'un navire qui n'a pas jeté l'ancre, les autres personnages de votre région peuvent se déplacer avec vous (Consultez Commander et déplacer un navire, page 17).

Explorez. Une fois par tour, vous pouvez explorer votre région sans jouer de carte qui vous permet de l'explorer. Ce doit être votre première exploration du tour. Vous ne pouvez jamais explorer une région lors du tour d'un autre personnage. Quand vous explorez la région dans laquelle vous vous trouvez, retournez la première carte de son paquet. Si c'est une aubaine, vous pouvez tenter de l'acquérir ; si vous ne souhaitez pas l'acquérir, bannissez-la. Si c'est un fléau, vous devez le vaincre. (Consultez Se confronter à une carte, page 10). De nombreux effets vous permettent d'effectuer de nouvelles

RÈGLE : LE SUIVI DU PAQUET DE BÉNÉDICTIONS

Il arrive que l'on soit tellement impatient de commencer son tour que l'on oublie de puiser dans le paquet des bénédictions. Malheureusement, quand vous oubliez de le faire pendant quelques tours, il est bien difficile de savoir combien de cartes vous devez retourner pour rattraper le retard une fois que vous avez réalisé votre oubli. Quand un joueur retourne une carte du paquet des bénédictions, nous lui recommandons donc de la placer face à lui, comme s'il voulait lire le texte inscrit dessus. Évidemment, votre défausse aura l'air quelque peu désordonnée mais cela vous permettra de repérer tout de suite qui a pensé à retourner sa carte et qui a oublié.

STRATÉGIE : FAUT-IL ÊTRE ÉGOÏSTE ?

Tout au long de la partie, vos amis vont vous demander de les aider. Ils peuvent même aller jusqu'à vous supplier. Devez-vous refuser ?

Probablement pas. Ce jeu étant basé sur la coopération, il est donc sage de partager ses informations avec les autres et de se fixer des objectifs de groupe. Réfléchissez au meilleur moyen de vous entraider, par exemple en rechargeant une carte de la main d'Alahazra pour qu'elle regarde la première carte du paquet de la région d'un autre personnage. Vous pouvez dépenser une bénédiction pour obtenir une aubaine que vous ne pouvez pas utiliser, juste pour la donner à quelqu'un qui en a désespérément envie. Certains groupes jouent même en laissant leur main face visible, pour que les autres puissent les aider à faire leurs choix.

Si d'autres joueurs ne sont pas aussi partageurs, c'est qu'il y a une bonne raison. Votre personnage est une entité vivante qui évolue et ce sont vos choix qui lui permettront d'atteindre ses objectifs et de s'améliorer. Si vous laissez vos amis prendre les décisions à votre place, vous risquez d'oublier vos propres intérêts.

STRATÉGIE : FAUT-IL TOUJOURS PARTIR EN EXPLORATION ?

Le paquet des bénédictions est un chronomètre impitoyable. Plus vous explorez, plus vous avez de chances de remporter la victoire. Pourtant, il se peut que vous ayez besoin de ralentir un peu.

Cela peut dépendre de l'état de votre main ou de votre deck de personnage. Si le navire des personnages prend l'eau, il est peut-être judicieux de passer au Chantier flottant, même si la région ne contient plus de cartes.

Vous pouvez aussi ralentir le rythme en fin de partie, si vous avez besoin de réorganiser votre groupe. Si vous avez simplement besoin d'avoir un personnage sur l'île sacrée afin de la fermer temporairement quand vous trouvez le boss, ne prenez pas le risque de tomber sur un monstre et de chambouler ainsi toute votre stratégie finale. Vous pouvez prendre un peu de temps pour mettre votre stratégie en place, surtout s'il vous reste de nombreux tours à utiliser.

Évidemment, les plus grandes catastrophes se produisent souvent juste après que quelqu'un a dit « Il nous reste encore plein de tours. »

explorations lors de votre tour, il n'y a pas de limite au nombre d'explorations possibles.

Cependant, si lors d'une même exploration divers effets vous autorisent à partir de nouveau en exploration, considérez qu'ils vous donnent une seule et même exploration supplémentaire et non une série d'explorations supplémentaires. Par exemple, le rôle de Lamesort de Selyiel lui accorde un pouvoir lui permettant de partir de nouveau en exploration s'il acquiert un sort ou une arme lors de son tour et la région Côte possède un pouvoir qui permet à un personnage de partir de nouveau en exploration s'il acquiert là-bas une aubaine dotée de la propriété Pirate ou Flibuste. Si Selyiel acquiert une arme dotée de la propriété Flibuste sur la Côte, il a droit à une seule exploration supplémentaire, pas deux.

Fermez une région. Si vous vous trouvez dans une région qui ne possède plus de cartes et qui n'a pas encore été fermée, vous pouvez tenter de la fermer maintenant (voir Fermer une région, page 15).

Terminez votre tour. Commencez par appliquer tous les effets qui se produisent à la fin du tour. À ce moment-là, vous pouvez jouer des cartes ou utiliser des pouvoirs, à moins qu'un pouvoir ne vous oblige à terminer votre tour. Réinitialisez ensuite votre main (Voir Réinitialiser votre main, page 14). Quand vous avez terminé, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

RÈGLE : PIOCHEZ DES CARTES

À moins qu'une carte n'indique le contraire, « piochez » veut dire prendre une carte dans la source spécifiée et la placer dans sa main. Si aucune source n'est mentionnée, piochez une carte de votre deck de personnage.

JOUER DES CARTES

Tout le monde peut jouer une carte quand elle le permet. Jouer une carte, cela veut dire activer un de ses pouvoirs en la révélant, en l'exposant, en la jetant, en la rechargeant, en l'enterrant ou en la bannissant, ou en accomplissant toute action indiquée dessus. Si un pouvoir dit qu'il équivaut à jouer une aubaine, il équivaut aussi à jouer une carte. Si vous utilisez une carte pour faire autre chose qu'activer son propre pouvoir, on considère que vous ne l'avez pas jouée. Par exemple, quand Alahzra jette une carte pour activer un pouvoir de sa carte de personnage, la carte jetée ne compte pas comme une carte jouée (ce qui veut dire qu'Alahzra ne peut pas la recharger). Quand une carte possède plusieurs pouvoirs, vous devez choisir celui que vous désirez utiliser. Le pouvoir d'une carte ne peut servir qu'une seule fois par test ou par étape. Dans la section « Pouvoirs » des aubaines, tout paragraphe qui ne demande pas de jouer la carte pour obtenir un effet donné n'est pas un pouvoir, c'est une action que vous êtes obligé d'effectuer lorsque vous jouez la carte.

Quand vous jouez une carte, vous devez habituellement effectuer l'une des actions suivantes :

- **La révéler.** Vous montrez la carte à tout le monde avant de la remettre dans votre main. Vous ne pouvez pas révéler une même carte plusieurs fois par test ou par étape pour bénéficier de ses pouvoirs.
- **L'exposer.** Vous placez la carte, face visible, devant votre personnage. Sauf indication contraire, le pouvoir de la carte fonctionne jusqu'à ce que vous la jetiez. Quand un personnage expose une carte, elle ne fait plus partie de



Exemple. L'allié Renard a 2 pouvoirs différents : il vous permet de recharger la carte pour ajouter 1d4 à un test d'Intelligence ou de Sagesse, ou bien de jeter la carte pour explorer votre région. Vous pouvez faire l'un ou l'autre mais pas les deux car, une fois que vous avez utilisé la carte d'une manière, elle ne se trouve plus dans votre main et vous ne pouvez donc plus la jouer.



JIRELLE LA BRETTEUSE

Jirelle est le parfait pirate, une femme capable de manier n'importe quelle arme, de la rapière au canon. Aux commandes d'un navire, elle traverse sans mal les eaux les plus redoutables. Adepte des exploits téméraires, elle possède des pouvoirs influant sur les jets de dés et capables de transformer un échec potentiel en coup d'éclat héroïque surprenant.



LEM LE BARDE

Lem relève tous les défis de la haute mer. Il se débrouille très bien avec une arme et fait bon usage des sorts qu'il découvre. Lem est une véritable bénédiction pour ses amis, qu'il s'agisse de ses camarades flibustiers ou des alliés qu'il rencontre en chemin. Sa capacité à renvoyer des cartes dans son deck lui permet de réitérer ses actions favorites.

sa main, ni de son deck, ni de sa défausse mais elle lui appartient tout de même.

- **La jeter.** Vous placez la carte dans votre défausse, le paquet de cartes face visible qui se trouve à côté de votre deck.
- **La recharger.** Vous placez la carte, face cachée, sous votre deck de personnage.
- **L'enterrer.** Vous placez la carte sous votre carte de personnage (vous ne pourrez probablement plus y accéder pendant le reste du scénario).
- **La bannir.** Vous remplacez la carte dans la boîte et la mélangez avec les autres cartes de même type (et vous n'y avez donc définitivement plus accès).

Si vous devez jouer, révéler, exposer, jeter, recharger, enterrer, bannir ou manipuler une carte d'une façon ou d'une autre, elle doit obligatoirement venir de votre main, à moins d'une indication contraire. Vous ne pouvez pas activer un pouvoir qui ne s'applique pas à votre situation actuelle : par exemple, vous ne pouvez pas jouer une carte qui réduit les dégâts alors que vous ne subissez pas le moindre dégât. De même, vous ne pouvez pas jouer une carte qui vous permet d'échapper à un monstre si vous n'êtes pas confronté à un monstre.

Si une carte de votre main ne précise pas à quel moment vous devez la jouer, c'est que vous pouvez le faire quand vous avez l'occasion de jouer une carte, sachant que, lors des confrontations, vous ne pouvez effectuer que certaines actions à certains moments.

Vous pouvez regarder vos cartes exposées, jetées et enterrées quand vous le souhaitez mais vous n'avez pas le droit de changer l'ordre de la défausse. Vous ne pouvez pas regarder votre deck de personnage, à moins qu'une carte ne vous l'autorise. Vous ne devez pas mélanger un paquet tant que vous n'avez pas reçu ordre de le faire. Un deck est un deck, une main est une main et un paquet est un paquet, qu'il y ait des cartes dedans ou non.

SE CONFRONTER À UNE CARTE

Quand vous êtes confronté à une carte, vous (et vous seulement) pouvez accomplir les étapes suivantes. Personne ne peut le faire à votre place mais les autres joueurs peuvent jouer des cartes pour vous aider à surmonter les difficultés. À chaque étape, vous et vos alliés êtes limités aux actions spécifiées. Les joueurs sont seulement autorisés à jouer les cartes et les pouvoirs liés à chaque étape (ou liés aux cartes jouées ou aux pouvoirs utilisés durant cette étape). À chaque étape, un même joueur ne peut jouer qu'une seule carte de chaque type. Par exemple, lors d'un test, un même joueur ne peut pas utiliser plusieurs bénédictions, en revanche, plusieurs joueurs peuvent chacun jouer une bénédiction. Chaque joueur ne peut activer un même pouvoir qu'une fois par étape. Un joueur ne peut pas jouer de carte ou activer de pouvoir entre deux étapes.

Si vous êtes confronté à une carte qui précise qu'elle est immunisée contre une propriété particulière, pendant toute la confrontation, les joueurs ne

NOUVEAU : LES DÉTAILS DE LA CONFRONTATION

Nous avons détaillé les règles de confrontation avec une carte et renommé certaines étapes par souci de clarté. Si vous utilisez des cartes de *L'Éveil des Seigneurs des runes* avec ces règles, « avant la rencontre » est à remplacer par « avant d'agir » et « après la rencontre » est à remplacer par « après vos actions. »

peuvent pas jouer de carte disposant de cette propriété ni utiliser un pouvoir ajoutant cette propriété à un test, ni lancer un dé doté de cette propriété.

Une fois que vous avez retourné la première carte du paquet de région, posez-la sur le dessus du paquet, face visible, et lisez-la. Ensuite, suivez les étapes dans l'ordre.

Appliquez tout effet qui se produit lorsque vous êtes confronté à une carte.

Si un pouvoir de la carte à laquelle vous êtes confronté dit qu'il se déclenche quand quelqu'un est confronté à la carte, il s'applique tout de suite. Vous pouvez aussi utiliser les pouvoirs ou les cartes précisant qu'ils s'utilisent quand vous êtes confronté à une carte.

Appliquez un éventuel effet d'évasion. Vous pouvez utiliser un pouvoir ou une carte qui vous permet d'échapper à la carte à laquelle vous êtes confronté. Si un pouvoir de la carte à laquelle vous êtes confronté parle de lui échapper, il s'applique à cette étape. Si vous échappez à la carte, vous ne pouvez pas activer d'autre pouvoir sur elle. Remettez-la dans le paquet de région puis mélangez-la, elle n'est ni vaincue ni invaincue et la confrontation est terminée.

Appliquez tous les effets qui se produisent avant d'agir. Si un pouvoir de la carte s'applique avant d'agir, il se déclenche maintenant. Vous pouvez aussi utiliser un pouvoir ou une carte disant qu'il s'utilise avant d'agir.

Effectuez le test. Si la carte est une aubaine, vous pouvez tenter de l'acquérir, si c'est un fléau, vous allez devoir le vaincre (voir Effectuer un test, plus loin). Si vous n'essayez pas d'acquérir l'aubaine, cela compte comme une tentative d'acquisition ratée. Si la section « test » d'une carte indique « aucun », reportez-vous à la section « pouvoir » de la carte et suivez ses instructions. Une fois que vous avez effectué le test, résolvez les effets qui se déclenchent après le test. Si, lors du test en cours, vous avez joué des cartes qui s'accompagnent de leur propre test, résolvez le test en cours lors de cette étape et les autres tests lors des étapes suivantes.

Effectuez le test suivant si besoin. Si vous devez effectuer un autre test, c'est le moment. Par exemple, certaines aubaines vous autorisent à faire un test pour les recharger une fois que vous les avez jouées tandis que certains fléaux exigent un deuxième test avant d'être vaincus. Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de test à effectuer.

STRATÉGIE : EST-CE QUE VOUS DEVEZ DILAPIDER VOTRE DECK ?

Si vous jouez un personnage comme Alahzra ou Mérisiel, vous avez plusieurs possibilités pour puiser rapidement dans votre deck, ce qui vous permet de jeter rapidement les cartes qui ne vous intéressent pas pour trouver celles que vous voulez, ce qui améliore vos chances de sortir vainqueur de vos confrontations et d'acquiescer ce dont vous avez besoin, mais ce n'est pas sans risques : vous pouvez tuer votre personnage.

Tout le jeu est basé sur des compromis. Faut-il forcer sa chance ou attendre un peu ? Vous avez autant de chances de perdre si vous ne prenez aucun risque que si vous en prenez trop mais, au moins, dans le premier cas, votre personnage survivra à votre échec.

L'un des choix les plus épineux du jeu consiste à décider s'il faut jeter des cartes au moment de réinitialiser sa main. Vous pouvez en jeter autant que vous voulez avant d'en tirer de nouvelles mais cela vous rapproche de la mort. Rien n'est plus humiliant que de mourir parce que vous avez oublié combien de cartes vous alliez devoir tirer à la fin de votre tour.

Quand vous avez trop de cartes en main, c'est différent. Si vous pouvez jouer des cartes rechargeables, cela vaut le coup de le faire (même si, à long terme, il aurait mieux valu les garder pour plus tard). C'est encore plus douloureux de jeter des cartes sans rien en retirer.

Appliquez les effets qui se produisent après vos actions. Si un pouvoir de la carte à laquelle vous êtes confronté se déclenche après vos actions, il prend effet maintenant. Vous pouvez aussi utiliser des pouvoirs ou des cartes indiquant qu'ils s'utilisent après vos actions. Vous devez faire cela que vous ayez réussi vos tests ou non.

Résolvez la confrontation. Si vous réussissez tous les tests requis pour vaincre un fléau, bannissez-le. Si vous avez échoué, il est invaincu : remettez-le dans le paquet de région et mélangez-le. Si vous avez réussi un test pour acquiescer une aubaine, placez-la dans votre main, si vous avez échoué, bannissez-la. Si vous êtes obligé de terminer votre tour pendant une confrontation, mélangez la carte à laquelle vous êtes confronté dans son paquet ou bannissez-la si elle est convoquée. Elle n'est ni vaincue ni invaincue et la confrontation est terminée.

EFFECTUER UN TEST

Pendant le jeu, vous serez souvent amené à effectuer des tests pour savoir si vous avez réussi à accomplir telle ou telle chose, comme vaincre un monstre ou acquiescer une nouvelle arme.

Chaque carte d'aubaine a une section appelée « Test d'acquisition. » Elle indique les compétences que vous pouvez utiliser pour essayer d'obtenir cette aubaine et la difficulté des tests. Si vous réussissez à acquiescer la carte, placez-la dans votre main, si vous échouez, bannissez-la.

Chaque carte de fléau a une section appelée « Test d'élimination. » Elle indique les compétences que vous pouvez utiliser contre le fléau et la difficulté

NOUVEAU : LES MISSIONS

L'Éveil des Seigneurs des runes avait quelques obstacles qui restaient face visible sur le paquet de région quand un joueur n'arrivait pas à les vaincre. *Skull & Shackles* possède plusieurs obstacles se traduisant par des missions à accomplir qui fonctionnent de la même manière, nous avons donc développé les règles ayant trait aux cartes qui restent face visible dans l'encadré ci-dessous.

RÈGLES : LES CARTES FACE VISIBLE

Il arrive qu'une carte reste face visible sur le dessus d'un paquet de région (c'est par exemple le cas de la plupart des obstacles dotés de la propriété Mission). La carte appartient toujours au paquet mais vous ne pouvez pas la mélanger avec les autres tant que la condition qui justifie sa présence face visible n'a pas été éliminée. Si une telle carte vous dit que vous devez vous y confronter lors de votre première exploration du tour, faites-le et, ensuite, vous pouvez l'ignorer lorsque vous repartez en exploration lors du même tour. En revanche, en toute autre chose, elle est toujours considérée comme étant la première carte du paquet. Si vous avez plusieurs cartes face visible sur un paquet, vous pouvez les placer dans l'ordre que vous désirez et vous y confronter dans cet ordre.

des tests. Si vous triomphez du fléau, il est généralement banni. Si vous n'arrivez pas à le battre, il est généralement considéré comme invaincu et vous devez le mélanger de nouveau avec le paquet de la région d'où il provient. Si vous n'arrivez pas à vaincre un monstre, vous subissez des dégâts (voir Les dégâts subis le cas échéant, page 13).

Quand une carte parle d'un test contre une autre carte, il s'agit de n'importe quel test imposé par la carte, que ce soit un test d'élimination, d'acquisition, de rechargement ou autre.

Si la carte indique plusieurs tests séparés par la mention « ou », choisissez-en un. S'ils sont séparés par un « puis » vous devez réussir tous les tests, dans l'ordre indiqué. Vous devez effectuer tous les tests, même si vous ratez le premier car les échecs ont souvent des conséquences. Le « ou » a toujours priorité sur le « puis » ; donc, si une carte dit « Sagesse 10 ou Combat 13 puis Combat 15 », vous devez d'abord faire un test de Sagesse contre une difficulté de 10 ou bien un test de Combat contre une difficulté de 13 et, ensuite seulement, un test de combat contre une difficulté de 15.

Seul le personnage confronté à la carte peut effectuer le test, à une exception près : si une carte exige plusieurs tests successifs, le personnage confronté à la carte doit faire l'un d'eux mais un autre personnage de sa région peut s'occuper des autres.

Beaucoup de cartes exigent également des tests pour utiliser un pouvoir ou pour les recharger après les avoir jouées.

NOUVEAU : LES TESTS CONTRE

Nous avons introduit un nouveau terme : les tests « contre » une carte.



LIRIANNE LA PISTOLIÈRE

La meilleure amie du pirate, c'est son arme... ou, dans le cas de Lirianne, ses cinq armes. Les pistolets sont parfois instables mais elle peut manipuler ses cartes pour garder sa Poirrière dans son étui. Excellent capitaine, Lirianne aide ses amis grâce à sa grande vigilance. Nombre de combats se terminent grâce à ses tirs à longue portée.



MÉRISIEL LA ROUBLARDE

La gracieuse Mérisiel aime la solitude : quand elle est seule, aucun monstre n'est à l'abri d'un coup de poignard dans le dos. Combattante émérite avec les pistolets et les rapières, elle peut aussi surmonter n'importe quel obstacle. Son plus grand atout ? Elle choisit ses combats : grâce à sa capacité à s'enfuir, il est rare de la retrouver dans une situation qu'elle ne maîtrise pas.

Pour effectuer un test, vous devez suivre les étapes suivantes. N'oubliez pas qu'un joueur ne peut jouer qu'une carte de chaque type par test et qu'il ne peut pas utiliser un même pouvoir à plusieurs reprises au cours du même test.

Déterminez la compétence à utiliser. Les cartes qui exigent un test précisent la ou les compétences que vous pouvez utiliser pour ce faire. Chaque test d'acquisition ou d'élimination s'accompagne d'une liste d'une ou plusieurs compétences et vous pouvez choisir parmi elles celle que vous désirez utiliser pour le test. Par exemple, si un test indique Dextérité, Sabotage, Force ou Mêlée, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces quatre compétences pour effectuer votre test. Si votre personnage ne possède aucune des compétences requises pour le test, vous pouvez tout de même le tenter mais avec un d4. Toutes les compétences que vous utilisez lors d'un test ajoutent leurs propriétés à ce test. Par exemple, si votre personnage possède la compétence Mêlée : Force+2 et que vous vous servez de votre compétence de Mêlée, vous ajoutez les propriétés Force et Mêlée au test.

Certaines cartes vous permettent de remplacer une compétence requise par un test par une autre. Lors de cette action, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte ou un seul pouvoir définissant la compétence que vous utilisez. Quand vous jouez une telle carte, ajoutez les propriétés de cette carte à votre test. Par exemple, en révélant le Pistolet dragon pour un test de combat, vous ajoutez les propriétés Arme à feu, Distance, Perforant et Élite au test. (Cela ne vous donne pas de compétence pour autant : si vous jouez le sort Lame de feu, il ajoute la propriété Divin au test mais ne vous donne pas l'utilisation de la compétence Divin.) Quelques cartes utilisables lors d'un test ne se basent pas sur vos compétences, elles indiquent à la place le dé à lancer ou le résultat du jet de dé.

On triomphe de la plupart des monstres et de quelques obstacles grâce à un test de combat. Les cartes utilisables en combat, dont les cartes d'arme, vous indiquent généralement quelle compétence utiliser lors de votre test de combat. Si vous ne jouez pas de cartes de ce genre, utilisez la Force ou la Mêlée.

Déterminez la difficulté. Pour réussir le test, il faut que le résultat du jet de dés ajouté à ses modificateurs soit supérieur ou égal à la difficulté du test. Lors d'un test pour vaincre un fléau ou acquérir une aubaine, la difficulté est représentée par le nombre placé dans le cercle sous la compétence choisie. Pour d'autres tests, la difficulté est indiquée par un nombre dans le texte qui suit le nom de la compétence choisie. (Par exemple, si une carte vous dit de faire un test de Vigueur 7, la difficulté est de 7). Certaines cartes permettent d'augmenter ou de diminuer la difficulté d'un test. Par exemple, si une carte dit d'augmenter la difficulté de 2, ajoutez 2 au nombre indiqué sur la carte. Si elle dit que la difficulté est réduite de 2, soustrayez 2 au nombre indiqué.

NOUVEAU : DÉS ET COMPÉTENCES

Dans *Skull & Shackles*, nous accentuons la différence entre « dés » et « compétences ». Nous avons rebaptisé les étapes suivantes et ajouté la règle Compétences, dés et modificateurs en page 7. Le dernier paragraphe de Jouer des cartes et utiliser des pouvoirs qui affectent le test est aussi une nouveauté.

Jouez des cartes et utilisez des pouvoirs qui affectent le test (optionnel).

Les joueurs peuvent à présent utiliser des cartes ou des pouvoirs qui affectent votre test. Les joueurs ne peuvent pas faire quoi que ce soit qui modifie une compétence que vous n'utilisez pas et ne peuvent rien faire qui affecte le combat si vous ne faites pas de test de combat. N'ajoutez pas les propriétés des cartes des autres joueurs à votre test. Par exemple, si un tiers joue le sort Aide sur votre test, ce test ne gagne pas la propriété Divin.

Certaines cartes et certains pouvoirs affectent uniquement des tests spécifiques, comme des tests de Dextérité, des tests d'Acrobaties ou des tests en dehors des combats. Si, sur votre carte de personnage, la compétence que vous utilisez est basée sur une autre, si vous utilisez la première sur un test, les deux comptent dans la détermination du type de test. Par exemple, si vous utilisez la compétence Profane sur un test de combat et que votre carte de personnage indique que votre Profane correspond à Intelligence +2, le test compte comme un test de Profane et d'Intelligence. Les propriétés déterminent également le type de test. Par exemple, si vous effectuez un test de combat et que vous jouez une arme dotée de la propriété Distance, ce test compte comme un test de combat à Distance.

Certaines cartes vous permettent de remplacer un dé par un autre. Par exemple, l'Émeraude de dextérité vous permet de lancer votre dé de Dextérité au lieu du dé normal pour un test en dehors des combats. Cela veut dire que vous remplacez le dé (et non la compétence) que vous devriez normalement utiliser par votre dé de Dextérité (mais pas par votre compétence de Dextérité).

Sélectionnez vos dés. La compétence et les cartes que vous avez jouées définissent le nombre et le type de dés à lancer. Par exemple, si vous effectuez un test en utilisant votre compétence de Force et que vous avez un d10 comme dé de Force, vous allez lancer 1d10. Si un autre joueur utilise une bénédiction pour ajouter un dé à votre test, vous allez lancer 2d10.

Lancez les dés. Lancez les dés et additionnez-les avant d'ajouter ou de soustraire les modificateurs qui s'appliquent éventuellement au test. Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à la difficulté du test, vous avez réussi. S'il est inférieur, vous avez échoué. Le résultat du test ne peut jamais descendre en dessous de 0, quel que soit le nombre de malus qui s'appliquent.

STRATÉGIE : DEVEZ-VOUS COLLECTIONNER LES BÉNÉDICTIONS ?

Les bénédictions font partie des cartes les plus polyvalentes du jeu. Vous pouvez utiliser la plupart d'entre elles pour améliorer un test ou pour partir de nouveau en exploration mais vous ne pouvez pas vous en servir pour faire les deux à la fois. Donc, quand vous vous demandez si vous devez jouer une bénédiction pour aider un camarade à réussir son test d'acquisition pour une baguette magique, vous devez vous poser la question suivante : « Est-ce que ça risque de nous faire gaspiller un tour ? »

Quel sera le prix à payer pour un tour d'exploration en moins ? Est-ce qu'il est plus important d'avoir cette épée que de trouver le boss ? L'analyse risque/récompense est très complexe.

En début de partie, vous pouvez dépenser une bénédiction sur un test mais, plus le temps s'écoule, plus il est sage de les conserver. Si c'est à vous de faire un test de combat et que vous avez de grandes chances d'échouer sans la bénédiction, il serait sûrement plus judicieux de la dépenser. Si vous échouez avec une trop grande marge, vous risquez de toute manière de perdre la bénédiction à cause de la quantité de dégâts subis.

Il faut réfléchir à tout cela mais il ne faut pas non plus que cela vous empêche d'agir. Il y aura d'autres tours. Enfin, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus...

Le cas échéant, encaissez les dégâts. Si vous ratez un test alors que vous tentez de vaincre un monstre, il vous inflige des dégâts. Ces dégâts sont égaux à la différence entre la difficulté à atteindre pour battre le monstre et le résultat du test. Si la carte n'indique pas autre chose, ces dégâts sont des dégâts de Combat. Par exemple, si la difficulté pour vaincre un monstre est de 10 et que vous ne faites que 8 au test, le monstre vous inflige 2 points de dégâts de Combat (voir Encaisser des dégâts, plus loin). N'oubliez pas qu'un joueur ne peut pas utiliser plus d'une carte d'un même type sur un test donné donc, si vous avez déjà joué un sort sur le test, vous ne pouvez pas en jouer un autre pour réduire les dégâts.

ENCAISSER DES DÉGÂTS

Quand vous subissez des dégâts, vous (et les autres joueurs) pouvez utiliser des cartes et des pouvoirs qui réduisent ou affectent le type de dégâts reçus. Par exemple, si vous subissez des dégâts de Feu, vous pouvez jouer une carte qui réduit les dégâts de Feu ou une carte qui réduit tous les types de dégâts mais vous ne pouvez pas jouer une carte réduisant les dégâts d'Électricité ou de Combat. Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte de même type pour affecter les dégâts qu'un même personnage subit d'une même source. Si une carte indique qu'elle réduit les dégâts sans préciser de quel type, elle réduit tous les dégâts.

Quand vous subissez un montant de dégâts, choisissez le nombre de cartes équivalent dans votre main et jetez-les. Si vous n'avez pas assez de cartes en main, jetez toute votre main et ignorez le reste des dégâts.

Exemple. Alahazra et Mérisiel sont aux Docks. Alahazra est confrontée au Prêtre de Besmara, un allié. Le test d'acquisition est Divin ou Charisme ou Diplomatie 6. La compétence de Charisme d'Alahazra est de d12 et sa carte de personnage dit « Divin : Charisme+2 » donc sa compétence de Divin est de d12+2. Comme elle n'a pas la compétence de Diplomatie sur sa carte, elle devrait lancer un d4 si elle choisissait cela. Elle opte donc pour Divin. Elle obtient un 3 sur son d12 et ajoute 2 au résultat, ce qui fait 5, un point de moins que ce qu'il lui faut pour acquérir l'allié. Elle le bannit donc.

Au tour suivant, Mérisiel est confrontée au monstre Rat sanguinaire. Elle possède un pouvoir qui lui permet d'échapper à la confrontation mais elle choisit de rester et se battre. Le Rat sanguinaire a trois tests d'élimination possibles : Combat 8, ou bien Dextérité ou Discrétion 6. Un test de combat utilise la Force ou la Mêlée (à moins qu'une carte ne change cela). Mérisiel a une compétence de Force de d6 et, comme elle ne possède pas la Mêlée, elle devrait lancer un d4 pour se servir tout de même de cette compétence. Elle a un d12 pour la compétence Dextérité et sa compétence de Discrétion est de Dextérité+2. Si elle choisit la Discrétion, elle lance donc un d12+2 et elle a juste besoin de faire 6 ou plus pour vaincre le monstre. En revanche, elle a un Coutelas+1 dans sa main et peut le révéler pour utiliser Force ou Mêlée+1d6+1 lors d'un test de combat. Mieux encore, Mérisiel possède un pouvoir spécial qui lui donne la compétence Mêlée : Dextérité+1 quand elle joue une arme dotée de la propriété Finesse. Ce qui est le cas du Coutelas+1. Sa compétence de Mêlée est donc de d12+1, résultat auquel l'arme ajoute 1d6+1, pour un total de 1d12+1d6+2 pour le test de combat. Elle doit faire 8 ou plus. Elle obtient 5 sur les deux dés, pour un total de 12 et triomphe de ce Rat sanguinaire désagréable. Elle le bannit.



SELTYIEL LE MAGUS

Les autres choisissent entre les sorts et les armes, Seltyiel, lui, maîtrise les deux, combinant souvent une arme et un sort dans une puissante frappe droite-gauche. Ses sorts reviennent dans son deck une fois joués. Ce magus allie vitesse, ruse et force pour abattre tous les monstres qui se dressent en travers de son chemin.





VALÉROS LE GUERRIER

Un guerrier en armure lourde sur un bateau pirate ? Évidemment.

Valéros est prêt à affronter n'importe qui au corps à corps. Comme il réintègre ses armes dans son deck, il n'a pas besoin de se demander s'il doit les utiliser au maximum de leur puissance. Ses amis l'apprécient beaucoup : quand ils ont des ennuis, ces ennuis ne durent généralement pas longtemps s'il est dans le coin.

LA MORT

Votre personnage meurt quand vous devez piocher une ou plusieurs cartes de votre deck et que vous n'en avez plus assez. Enterrez toutes les cartes de votre deck, de votre main et de votre défausse. Vous ne pouvez plus jouer à votre tour, ni jouer de cartes, ni bouger, ni faire quoi que ce soit pour le restant du scénario. Certaines cartes, très puissantes, permettent de revenir d'entre les morts mais, si cela n'arrive pas avant la fin du scénario, votre mort est définitive. Les autres personnages pourront utiliser les cartes du défunt quand ils reconstruiront leur deck après le scénario. Ils bannissent toutes les cartes qu'ils ne conservent pas.

Si tous les personnages sont morts, les joueurs ont perdu le scénario (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18).

Si votre personnage meurt, prenez-en un nouveau pour le prochain scénario. Choisissez une carte de personnage (la même que celle du personnage décédé si vous le désirez, bien que le nouveau personnage ne conserve pas les dons du défunt) et construisez un nouveau deck de personnage, comme indiqué dans la section Construisez votre personnage, page 4, en choisissant uniquement des cartes dotées de la propriété Basique. Si votre groupe a entamé l'aventure Tempête à l'horizon, vous n'êtes plus limité aux cartes Basiques, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes du jeu de base et de l'Extension personnages, ainsi que parmi les cartes des aventures dont le numéro est inférieur de 2 à celui de l'aventure en cours.

EXAMINER ET CHERCHER

Parfois, une carte vous autorise à examiner une ou plusieurs cartes, ce qui veut dire que vous avez le droit de regarder la carte concernée avant de la remettre là où vous l'avez trouvée. Si une carte vous dit d'examiner un paquet jusqu'à ce que vous trouviez une carte appartenant à un type donné, commencez par la carte au sommet du paquet et arrêtez-vous dès que vous retournez une carte du type recherché. Sauf indication contraire, reposez les cartes retournées dans l'ordre où vous les avez trouvées. Si vous ne trouvez pas de carte du type recherché, ignorez les instructions liées à cette carte. (Ce processus ne compte pas comme une exploration, même s'il peut se produire lors d'une exploration.)

Certaines cartes vous permettent d'examiner un paquet entier et de prendre la carte qui vous plaît du type indiqué. Ce qui veut dire que vous pouvez regarder toutes les cartes du paquet et choisir n'importe quelle carte du type désigné. Sauf indication contraire, vous devez ensuite mélanger le paquet.

RÉINITIALISER VOTRE MAIN

Voici ce que vous devez faire quand vous réinitialisez votre main. Vous ne pouvez pas jouer de cartes ni utiliser de pouvoir. Tout d'abord, vous pouvez jeter autant de cartes que vous le désirez. Ensuite, si votre main compte

STRATÉGIE : FAUT-IL ANTICIPER ?

Entre Alahazra et les cartes comme Longue-vue, vous avez plusieurs possibilités pour regarder les cartes des paquets de région avant de vous y confronter. C'est une aide prodigieuse dans la course contre la clepsydre qu'est le paquet des bénédictions.

Le fait de découvrir de bonne heure où se trouve le boss peut faire toute la différence entre la victoire et la défaite. Une carte comme Flottabilité peut bloquer ce boss au sommet d'un paquet et l'obliger à attendre votre retour pendant que vous pillez et fermez les autres régions.

Évidemment, ce genre d'espionnage a des inconvénients : vous auriez pu utiliser ces cartes de Longue-vue pour vaincre plus facilement des fléaux ou acquérir des aubaines. Si vous êtes incapables de vaincre ce à quoi vous êtes confronté, ce n'était pas la peine de le trouver.

plus de cartes que la taille de votre main indiquée sur votre carte de personnage, vous devez jeter des cartes jusqu'à ce que votre main retrouve la taille adéquate.

Enfin, si vous avez moins de cartes que la taille de votre main indiquée sur la carte de personnage, piochez des cartes dans votre deck de personnage jusqu'à ce que votre main compte autant de cartes qu'indiqué.

CONVOQUER ET AJOUTER DES CARTES

Parfois il vous sera demandé de convoquer une carte et de vous y confronter ou d'ajouter des cartes dans un paquet. Dans ce cas, prenez cette carte dans la boîte. Cependant, si vous devez convoquer une carte qui se trouve déjà en jeu, imaginez simplement que vous en avez une copie supplémentaire le temps de la confrontation. Cette copie disparaît au terme de cette rencontre. Une carte convoquée ne peut pas convoquer une carte à son tour.

Si vous devez convoquer une carte et vous y confronter, cela déclenche immédiatement une nouvelle confrontation. Si vous êtes déjà en pleine confrontation, vous devez résoudre celle avec la carte convoquée avant de terminer la confrontation originelle. Une fois que vous avez échappé à la carte convoquée ou que vous avez résolu la confrontation, remettez obligatoirement la carte convoquée dans la boîte, à moins que la carte qui vous a obligé à la convoquer ne vous donne d'autres instructions. Si un effet oblige plusieurs personnages à convoquer une carte, résolvez les confrontations l'une après l'autre, dans l'ordre que vous souhaitez, y compris pour bannir les cartes à la fin de la confrontation. Si la carte convoquée est un boss ou un sbire, sa défaite ne vous permet pas de remporter le scénario ni de fermer une région. Ignorez les instructions de ce genre figurant sur la carte. Les cartes convoquées ne font pas partie d'un paquet de région.

Dans certaines régions, la section Fermeture vous demande de convoquer

une carte et de la vaincre (ou de la convoquer et de l'acquérir). Convoquez-la. Si vous n'arrivez pas à la vaincre (ou l'acquérir) à l'issue de la confrontation, la région n'est pas fermée.

Si vous devez convoquer et construire une région, récupérez la carte de région dans la boîte et construisez son paquet comme à l'accoutumée. La région et son paquet restent en jeu jusqu'à la fin du scénario et ne sont plus considérés comme des cartes convoquées.

Si vous devez ajouter une carte au-dessus ou en dessous d'un paquet de région, procédez comme indiqué, sinon, toutes les cartes sont ajoutées à un paquet qui est ensuite mélangé.

Si vous devez ajouter aléatoirement une carte d'un certain type et dotée de conditions requises, comme « avec la propriété Humain » ou « non Basique » (raccourci pour « qui n'a pas la propriété Basique »), piochez des cartes du type demandé dans la boîte jusqu'à ce que vous en trouviez une qui remplisse les conditions requises, ajoutez-la et reposez les autres dans la boîte.

FERMER UNE RÉGION

Il y a plusieurs manières de fermer une région. En général, vous pouvez fermer une région après avoir vaincu un sbire tiré du paquet de cette région (lisez la carte du sbire pour savoir si c'est le cas) ou une fois que le paquet de la région est épuisé (voir Votre tour, page 8).

Quand vous avez l'occasion de fermer une région et que vous désirez le faire, suivez les indications de la section « Fermeture » de cette région. Pour fermer une région, il faut souvent réussir un test spécifique, sinon, il faut accomplir la tâche indiquée. (S'il est marqué que vous pouvez la fermer automatiquement, vous n'avez pas besoin de faire quoi que ce soit.) Si le texte de Fermeture offre plusieurs options séparées par des « ou », vous devez choisir celle que vous appliquez avant d'effectuer un jet de dé ou de jouer une carte. Si vous parvenez à remplir les conditions requises pour la fermeture, cherchez un boss dans le paquet. S'il y en a un, bannissez toutes les autres cartes. La région n'est donc pas fermée mais, au moins, vous savez où se trouve ce boss !

Si le boss ne se trouve pas là, appliquez les effets notés dans « Fermeture définitive. » Tout d'abord, appliquez les effets intitulés « Avant la fermeture » Ensuite, bannissez toutes les cartes du paquet de région. La région est à présent fermée. Enfin, appliquez les effets intitulés « À la fermeture » et retournez la carte de région. La région reste fermée jusqu'à la fin du scénario et le boss ne peut plus s'y enfuir (voir Confrontation avec un boss, page 16). Les personnages peuvent se rendre dans une région fermée et, si elle contient encore des cartes, ils peuvent explorer la région et se confronter aux cartes normalement. (La plupart des régions fermées n'ont plus de carte mais quelques effets sont susceptibles de leur en apporter.)

NOUVEAU : CONVOQUER ET CONSTRUIRE, ACQUÉRIR OU VAINCRE

Skull & Shackles innove avec les cartes convoquées : vous risquez de construire de nouvelles régions en cours de partie !

NOUVEAU : LES SBIRE ET LA FERMETURE DES RÉGIONS

Dans *L'Éveil des Seigneurs des runes*, les règles disaient que vous pouvez tenter de fermer une région quand vous avez vaincu son sbire. Dans *Skull & Shackles*, si vous avez le droit de fermer une région après la défaite du sbire, cette information figure sur la carte du sbire. Si sa carte ne précise pas que sa défaite vous autorise à fermer la région... et bien elle ne vous y autorise pas. (Comme toujours, un sbire convoqué ne vous permet jamais de fermer une région car il n'appartient pas au paquet de cette région.)

Exemple. Jirelle triomphe de la dernière carte du paquet de la région appelée la Côte. Elle peut à présent tenter de fermer la région. La section Fermeture offre deux options : réussir un test de Sagesse ou de Perception 6, ou bien bannir une carte dotée de la propriété Flibuste. Jirelle a un d8 comme dé de Sagesse, ce qui est largement mieux que son dé de Perception vu que, comme elle ne possède pas cette compétence sur sa carte de personnage, elle a juste un d4. Elle pourrait bannir son Bandana du vieux loup de mer mais elle veut le garder. Elle hésite à lancer son dé de Sagesse car les probabilités ne jouent pas en sa faveur. Elle révèle le Bandana du vieux loup de mer pour donner la propriété Flibuste à son test et lance le dé. Elle obtient 3, ce qui ne suffit pas, mais elle possède un pouvoir qui lui permet de refaire un jet de dé si le test possède la propriété Flibuste. Cette fois, elle obtient 7.

La Côte est fermée et son pouvoir « Fermeture définitive » s'active : tous les personnages présents dans la région à sa fermeture peuvent recharger une carte Flibuste de leur défausse. Ensuite, Jirelle retourne la carte de la Côte pour indiquer que la région est fermée.



EXTENSION PERSONNAGES

DAMIEL L'ALCHIMISTE

À force de manier des explosifs toute la journée, un homme peut devenir quelque peu imprévisible. Daniel ne fait pas exception. Il peut transformer n'importe quelle carte en bombe et n'importe quelle bombe en une bombe encore plus destructrice. En mélangeant les sorts et les potions pour créer des recettes, Daniel conserve des ressources que les autres personnages banniraient sans hésiter. Et si vous avez besoin de boire un coup, il est l'homme de la situation.



EXTENSION PERSONNAGES

FEYIA LA SORCIÈRE

Même le plus imposant dragon craint une confrontation avec Feiya car la sorcière peut réduire ses pouvoirs en lui jetant une puissante malédiction. Elle n'a aucun mal à acquérir des sorts qui semblent hors de portée d'autrui. Les familiers de Feiya, comme son renard Daji, peuvent aller récupérer des sorts pour elle, ce qui veut dire que le prochain dragon aura aussi de bonnes raisons de la craindre.

CONFRONTATION AVEC UN BOSS

La plupart des scénarios ont un boss, un grand méchant que les joueurs doivent affronter à la fin. Ces boss fonctionnent plus ou moins comme les autres monstres mais, comme leur défaite sert d'objectif à de nombreux scénarios, ils obéissent à quelques règles spéciales.

Contrairement aux monstres et aux sbires, il ne suffit pas de vaincre un boss, il faut aussi l'acculer, c'est-à-dire veiller à ce qu'il ne puisse pas s'enfuir vers une région encore ouverte.

Fermer temporairement une région. Quand un joueur rencontre le boss, tous les joueurs qui se trouvent dans une autre région peuvent tenter de remplir les conditions requises pour la Fermeture. Tous les joueurs qui réussissent ferment temporairement leur région, ce qui empêche le boss de s'y réfugier pour ce tour (voir Effectuez un test pour savoir si le boss s'enfuit, plus loin). Une région temporairement fermée ne provoque pas les effets associés à sa fermeture normale. La région se rouvre tout de suite après la confrontation avec le boss.

Les joueurs peuvent tenter de fermer les régions dans l'ordre de leur choix.

Confrontation avec le boss. Cette confrontation se déroule comme celles associées aux autres fléaux mais veillez à bien lire les règles supplémentaires qui figurent sur la carte de l'adversaire ou sur celle du scénario.

Si vous triomphez du boss, fermez sa région. Vous n'avez pas besoin de remplir les conditions de la section Fermeture. Examinez les

cartes du paquet de région : s'il ne contient pas d'autre boss, bannissez toutes les cartes du paquet. La région est fermée définitivement et les effets de la Fermeture définitive s'appliquent immédiatement. Retournez la carte de région. S'il reste un ou plusieurs boss dans le paquet, bannissez toutes les autres cartes et mélangez le paquet. La région n'est pas fermée définitivement mais temporairement, ce qui empêche le boss vaincu de s'y réfugier. Si un scénario comporte plusieurs boss, la carte de scénario mentionne généralement des conditions supplémentaires à remplir pour remporter la partie.

Vérifiez si le boss s'enfuit. S'il reste des régions ouvertes, le boss s'échappe. Si vous avez vaincu le boss, comptez le nombre de régions encore ouvertes et retranchez 1. Cela vous donne le nombre de cartes de bénédictions que vous devez piocher au hasard dans la boîte. Mélangez le boss avec ces bénédictions et posez une carte de ce nouveau paquet sur chaque région ouverte. Mélangez les paquets de région qui viennent de recevoir une nouvelle carte. **Si vous n'avez pas vaincu le boss:** procédez de même mais prélevez les bénédictions dans le paquet des bénédictions et non dans la boîte. (Notez que, si vous n'avez pas vaincu le boss, il reste toujours au moins une région ouverte : celle où vous l'avez rencontré.)

Si le boss n'a pas d'endroit où s'enfuir, vous avez gagné ! Voir Après le scénario, plus loin.



Exemple. Selyiel et Jirelle sont en pleine Promenade dans les îles. Selyiel est au Chantier flottant, jirelle sur l'île du requin. L'île solitaire et le Banc de la tempête sont aussi ouvertes. À son tour, jirelle est confrontée au Barbare adaro, le boss du scénario. Selyiel a une chance de fermer temporairement le Chantier flottant et utilise pour cela sa compétence Artisanat, avec d8+1. Il obtient un 7 au dé, pour un total de 8 et réussit donc le test Artisanat 8 nécessaire pour fermer le Chantier flottant. Pour éliminer le boss, jirelle doit effectuer un test de Combat 15. Elle sort son Pistolet dragon et l'enterre pour obtenir assez de dés pour faire un test avec 1d10+3d6. Elle obtient un total de 19, terrasse donc le Barbare adaro et ferme l'île du requin. Malheureusement, l'île solitaire et le Banc de la tempête sont toujours ouvertes et le boss s'enfuit donc. Le joueur de jirelle mélange le Barbare adaro avec une bénédiction tirée de la boîte et pose une de ces deux cartes sur chaque région ouverte, mais pas sur le Chantier flottant puisque Selyiel l'a fermé temporairement. Le barbare adaro a survécu et il est là, quelque part, près à se battre de nouveau.

NAVIRES ET PILLAGE

Halte ! Navire ennemi à tribord ! Sortez les canons avant que ces rats ne filent hors de portée ! C'est l'heure de faire un carnage ! En avant toute !

COMMANDER ET DÉPLACER UN NAVIRE

NOUVEAU : LES NAVIRES

L'apparition des navires représente le plus gros changement introduit dans *Skull & Shackles*. En plus de la section Navires et pillage, consultez Placez les navires du groupe, page 7.

À chaque fois que vient votre tour, vous êtes aux commandes du navire du groupe, à moins qu'il ne soit ancré dans une région. Tous les personnages de votre région sont sur le bateau, pas les personnages des autres régions. Si vous vous déplacez ou si vous faites déplacer alors que vous êtes aux commandes du navire, les autres personnages à son bord peuvent se déplacer avec vous s'ils le désirent. Les effets qui limitent les déplacements s'appliquent normalement : si quelque chose vous empêche de vous déplacer, vous ne pouvez pas vous déplacer ; si quelque chose empêche un autre personnage de votre région de se déplacer, il ne peut pas se déplacer avec vous. Un personnage qui décide de ne pas se déplacer avec vous ne se trouve plus sur le navire.

Quand vient votre tour, si votre navire est ancré dans une région et que vous vous trouvez dans cette région, vous êtes aux commandes du navire du groupe. Tous les personnages de votre région se trouvent sur le navire. Vous ne pouvez pas déplacer un navire ancré. Si votre personnage se déplace ou se fait déplacer hors de la région où se trouve le navire, il n'est plus sur le navire et ne le commande plus. Les autres personnages ne peuvent pas choisir de se déplacer avec vous.

CONFRONTATION AVEC UN NAVIRE

Quand vous êtes aux commandes d'un navire, vous pouvez en rencontrer d'autres. Si vous ne commandez pas de navire, bannissez tous les navires auxquels vous êtes confrontés.

Un navire n'est ni une aubaine ni un fléau mais les confrontations ressemblent beaucoup à celles des fléaux : si vous ne lui échappez pas, vous devez effectuer un test pour l'éliminer. Si vous réussissez tous les tests pour vaincre un navire et que le vôtre ne prend pas l'eau, stockez une carte de magot (voir Cartes de magot, plus loin). Si vous ratez le test d'élimination d'un navire, votre personnage ne subit pas de dégâts, c'est votre navire qui subit des dégâts Structuraux (voir Dégâts Structuraux, plus loin). Que vous ayez vaincu le navire ou non, remplacez-le d'où il vient, à moins que vous ne vous en empariez (voir S'emparer d'un navire, plus loin).

RÈGLES : GÉRER LES CARTES

Quand vous devez piocher des cartes au hasard, mélangez les cartes parmi lesquelles vous devez piocher et prenez celle du dessus.

Si vous devez faire quelque chose avec un certain nombre de cartes et qu'il n'en reste pas assez, faites avec toutes celles qui restent. Par exemple, si vous devez piocher 4 cartes dans un paquet où il n'en reste que 3, piochez-en 3. (Ceci dit, si vous devez piocher des cartes dans le paquet des bénédictions et qu'il n'y en a plus assez, vous avez perdu le scénario ; de même, si vous devez piocher des cartes de votre deck et qu'il n'en contient plus assez, votre personnage meurt.)

S'EMPARER D'UN NAVIRE

Certaines cartes vous permettent de vous emparer d'un navire vaincu. Dans ce cas, il remplace votre navire actuel, qui est banni. Récupérez les éventuelles cartes de magot placées sous votre carte de navire et glissez-les sous celle de votre nouveau bateau. Ce n'est pas parce que vous vous emparez d'un navire que vous pouvez le cocher sur votre carte de flotte.

Si votre bateau est ancré et que vous vous emparez d'un autre navire, ce dernier est ancré à son tour.

Si vous vous emparez d'un nouveau navire, il ne prend plus l'eau, même si c'était le cas du précédent.

DÉGÂTS STRUCTURAUX

Les dégâts Structuraux sont très spéciaux, ils n'affectent pas les personnages, ce sont les seuls qui affectent les navires. Les cartes qui réduisent seulement les dégâts des personnages n'affectent pas les dégâts Structuraux. Si vous n'arrivez pas à vaincre un navire, il inflige au vôtre un montant de dégâts Structuraux égal à la différence entre la difficulté du test pour vaincre le navire ennemi et le résultat que vous avez obtenu à ce test.

Quand votre navire subit des dégâts Structuraux, appliquez d'abord les éventuels pouvoirs de la carte de navire ou d'autres cartes en jeu qui permettent de réduire ou d'augmenter les dégâts. Ensuite, les personnages peuvent jouer des cartes ou utiliser des pouvoirs affectant les dégâts Structuraux. Enfin, chaque personnage peut jeter autant de cartes de sa main qu'il le désire pour réduire les dégâts Structuraux de 1 par carte jetée. Si les dégâts Structuraux sont réduits à 0, le navire ne subit aucun dommage.

Si un navire intact subit le moindre dégât Structurel, il prend l'eau (voir Les navires prenant l'eau, plus loin). Vous n'avez pas à jeter un nombre de cartes correspondant au montant des dégâts, l'effet est le même quel que soit le nombre de dégâts subis. Si un navire qui prend l'eau reçoit encore des dégâts Structuraux, piochez du paquet des bénédictions un nombre de cartes égal aux dégâts subis et jetez-les.



EXTENSION PERSONNAGES

LINI LA DRUIDESSE

Lini ne fait qu'un avec les animaux, en particulier avec son fidèle léopard des neiges, Droogami. C'est une bonne lanceuse de sorts tout à fait apte à servir de guérisseuse car les sorts d'attaque n'encombre pas sa main. Et il y a une bonne raison à cela : elle peut se transformer en requin pour améliorer considérablement sa Force et sa Dextérité, surtout contre les dangereuses créatures des mers.



EXTENSION DE PERSONNAGE

OLOCH LE PRÊTRE COMBATTANT

Ce massif demi-orque transforme les bénédictions et les armes en réservoir de puissance grâce auquel il aide ses amis à réussir ce qu'ils entreprennent tout en conservant assez de cartes pour s'aider lui-même. Et si un camarade a besoin d'un mot de guérison, Oloch peut transformer ses armures et ses bénédictions en assistance à autrui. Et si tout cela ne suffit pas, il est tout à fait capable de broyer un ours à mains nues.

LES NAVIRES PRENANT L'EAU

Quand votre navire prend l'eau, retournez-le, face cachée, pour l'indiquer. Quand vous êtes aux commandes d'un navire prenant l'eau et que vient le moment de vous déplacer, vous pouvez effectuer le test de réparation indiqué sur la carte du navire. Si vous réussissez, le navire est réparé et vous remettez sa carte face visible. Si vous vous déplacez alors que votre navire prend l'eau, les autres personnages ne peuvent pas se déplacer avec vous. Quand le navire prend l'eau, vous ne pouvez plus stocker de cartes de magot supplémentaire sous la sienne (voir Cartes de magot, plus loin). À la fin de chaque tour, si le navire prend l'eau, vous devez bannir une carte de magot aléatoire stockée sous la carte du navire.

CARTES DE MAGOT

Les cartes de magot représentent des récompenses potentielles stockées sur votre navire. Quand vous stockez une carte de magot, lancez 1d6 dans la table ci-dessous, piochez une carte du type correspondant dans la boîte sans la regarder et, sauf indication contraire, placez-la, face cachée, sous votre navire.

TABLE DE MAGOT

d6	Type de carte
1	arme
2	sort
3	armure
4	objet
5	allié
6	choisissez l'un des 5 types précédents

Si vous remportez le scénario, traitez les cartes de magot placées sous votre navire comme des cartes de butin. Si vous perdez le scénario, remettez-les dans la boîte. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes de magot tant qu'elles sont sous votre carte de navire, faites donc de votre mieux pour les conserver jusqu'à la fin du scénario.

Vous stockez une carte de magot quand vous entamez un scénario (voir page 7) mais aussi quand vous triomphez d'un navire alors que le vôtre ne prend pas l'eau (voir Confrontation avec un navire, page 17).

Si vous devez ajouter une carte de magot à votre main ou votre deck, lancez un dé dans la Table de magot, piochez la carte correspondante de la boîte et rajoutez-la où demandé, comme vous le feriez avec n'importe quelle carte. (Elle ne compte pas comme une carte de magot stockée.)

STRATÉGIE : FAUT-IL CHERCHER LE DANGER ?

Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez aller où bon vous semble mais toutes les régions ne se valent pas.

Commencez par regarder le texte de toutes les cartes de région. Sur les Docks, vous pouvez recharger un allié pour repartir en exploration mais, quand il faudra fermer la région, aurez-vous un allié à enterrer ?

Les conditions de « Fermeture » d'une région devraient vous aider dans vos choix. Si vous êtes incapable de fermer une région quand le sbire apparaît, il vous faudra épuiser tout son paquet avant de faire une nouvelle tentative.

Il se peut que vous souhaitiez laisser une région ouverte jusqu'à l'apparition du boss pour la fermer temporairement à ce moment-là seulement.

Quoi qu'il en soit, c'est toujours plus sympa de partir en exploration.

APRÈS LE SCÉNARIO

Alors que le soleil se couche sur une nouvelle journée d'aventures, votre équipage fatigué regagne son navire. Réfugiés sous le pont, les pirates pourront panser leurs plaies, vider quelques chopes de grog ou admirer le butin pillé. Reposez-vous bien mesdames et messieurs, car le danger guette toujours à l'horizon.

TERMINER UN SCÉNARIO, UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Si, à un moment donné du jeu, vous devez puiser dans le paquet des bénédictions alors qu'il est vide, terminez immédiatement le tour en cours. Le scénario se termine alors et vos aventuriers ont perdu. Vous avez aussi perdu si tous vos aventuriers sont morts (voir La mort, page 14). Vous ne gagnez pas les récompenses de fin de scénario et, si le scénario fait partie d'une aventure, vous ne l'avez pas achevé : vous devrez réessayer avant de pouvoir passer au prochain scénario de l'aventure.

Si vos joueurs terrassent le boss et l'empêchent de fuir ou s'ils remplissent d'autres conditions de victoire notées sur la carte de scénario, le groupe triomphe et remporte la récompense indiquée sur la carte de scénario. Vous obtiendrez peut-être alors des cartes de butin à répartir comme bon vous semble entre les membres du groupe. Si vous obtenez un don, choisissez la case que vous désirez cocher sur votre carte de personnage (ou sur votre carte de rôle si vous en avez une). Votre personnage a accès à ce don jusqu'à sa mort. Si vous obtenez un don d'un type donné mais que votre personnage n'a pas de case libre correspondante à cocher, vous ne gagnez pas de don. Votre groupe recevra peut-être un navire comme récompense. Cochez alors le navire approprié sur la carte de flotte du groupe. Vous ne pouvez pas obtenir une

récompense de scénario, d'aventure ou de campagne à plusieurs reprises.

Vous devez reconstruire votre deck de personnage une fois que vous avez terminé un scénario, que vous ayez gagné ou perdu (voir Entre deux parties, plus bas). Remettez toutes les autres cartes dans la boîte.

Si vous jouez une aventure et que vous triomphez d'un scénario, vous pouvez passer au scénario suivant (indiqué sur la carte d'aventure). Si vous avez terminé avec succès tous les scénarios d'une aventure, vous gagnez la récompense qui figure sur la carte d'aventure.

Si vous jouez une campagne et que vous terminez une aventure, vous pouvez passer à la suivante. Ajoutez toutes les cartes de l'aventure suivante dans votre boîte. Si vous avez des decks de classe, vous pouvez ajouter dans la boîte toutes les cartes issues de ces decks ayant le même numéro d'aventure que l'aventure que vous allez entamer. Commencez la nouvelle aventure par le premier scénario de sa carte.

Si vous jouez une campagne et que vous terminez brillamment toutes les aventures, vous gagnez la récompense indiquée sur la carte de campagne. Vous pouvez alors créer de nouvelles aventures en utilisant les cartes en votre possession ou créer de nouveaux personnages et tout recommencer.

STRATÉGIE : QUELQUES CONSEILS POUR JOUER EN SOLO

Les parties solo permettent de terminer rapidement un scénario si vous voulez faire évoluer rapidement votre personnage et rattraper d'autres joueurs.

En revanche, tous les personnages ne sont pas égaux en mode solo. Valéros aide les autres personnages lors de leurs tests de combat mais cela n'est pas d'une grande utilité quand il n'y a pas d'autres personnages... Au contraire, Mérisiel est parfaitement adaptée aux parties solo car elle gagne des bonus quand elle se trouve seule dans une région.

Si vous le désirez, vous pouvez aussi jouer plusieurs personnages. Dans ce cas, nous vous suggérons de commencer avec 2. Faites comme s'ils appartenaient chacun à un joueur différent (donc, si vous jouez Selyiel et Valéros, puisez dans le paquet des bénédictions au début du tour de Selyiel et au début du tour de Valéros).

Certaines cartes sont particulièrement difficiles en solo. Si vous jouez Feiya en solo et qu'elle tombe sur le piège Pieux submergés, elle risque fort d'y rester empalée jusqu'à ce qu'elle se noie. Quand vous êtes confronté à une carte que votre personnage ne peut pas vaincre, retirez-la du jeu et remplacez-la par une carte du même type et de puissance équivalente, mais pas impossible à surmonter.

ENTRE DEUX PARTIES

Vous devez reconstruire votre deck de personnage après chaque scénario. Commencez par rassembler les cartes de votre défausse, de votre main, de votre deck de personnage, toutes les cartes que vous avez enterrées sous votre carte de personnage et toutes les cartes exposées. Vous pouvez alors échanger librement des cartes avec les autres joueurs. Au final, votre nouveau deck de personnage doit remplir les conditions indiquées sur la liste de cartes de votre carte de personnage, en tenant compte des ajustements indiqués sur votre éventuelle carte de rôle. Les cartes de butin sont traitées comme toutes les autres cartes de même type qu'elles. Par exemple, si votre liste de cartes indique que vous devez avoir 3 objets et si vous voulez intégrer une carte de butin de type objet dans votre nouveau deck, vous devrez aussi y inclure deux autres cartes d'objet, ni plus, ni moins.

Si vous ne pouvez pas construire un deck valide avec les cartes dont le groupe dispose parce qu'il vous manque des cartes d'un type ou d'un autre, choisissez les cartes supplémentaires dont vous avez besoin dans la boîte, en prenant seulement celles qui possèdent la propriété Basique. Vous pouvez ignorer cette restriction à partir du moment où vous entamez l'aventure Tempête à l'horizon et utiliser n'importe quelle carte issue du jeu de base et de L'Extension personnages, mais aussi les cartes de toutes les aventures dont le numéro est inférieur de 2 à celui de l'aventure en cours. S'il vous reste des cartes une fois que vous avez reconstruit le deck de tous les personnages survivants, remettez-les dans la boîte.

Vous pouvez commencer un nouveau personnage si vous le désirez mais vous ne devez pas mettre de côté le deck d'un personnage que vous ne jouez pas : cela immobiliserait des cartes qui devraient sortir pendant vos parties. Le jeu de base est conçu pour un maximum de 4 personnages actifs ; L'Extension personnages, vendue séparément, vous permet de construire 6 decks à la fois. Si vous changez de personnage pour une raison ou pour une autre, il vaut mieux que vous notiez les cartes qui se trouvaient dans votre ancien deck (ou que vous utilisiez les feuilles de personnage gratuites disponibles sur www.black-book-editions.fr) et que vous les remettiez dans la boîte tant que vous ne jouez pas l'ancien personnage.





LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Regardez-moi ce magnifique magot ! Les fruits de l'aventure sont vôtres, des merveilles venues de la terre comme des mers : de dangereuses missions, des défis périlleux, des monstres mortels et des montagnes de trésors !

LES CARTES DE PERSONNAGE

Voici les informations qui se trouvent sur chaque carte de personnage.

Compétences. Les compétences vous indiquent le type de dé à lancer pour faire un test (voir Effectuer un test, page 11). Normalement, vous ne lancez qu'un dé du type requis pour effectuer un test mais il se peut que d'autres cartes apportent quelques ajouts.

Pouvoirs. Chaque personnage possède des pouvoirs spéciaux qu'il peut utiliser pour affecter le jeu.

Taille de la main. C'est le nombre de cartes que vous devez piocher au début de chaque scénario pour former votre main de départ. A la fin de chaque tour, vous devez jeter ou piocher des cartes afin d'avoir de nouveau ce nombre de cartes en main.

ALAHAZRA PERSONNAGE B
FÉMININ HUMAIN ORACLE

SKULL & SHACKLES

COMPÉTENCES

FORCE	d4	<input type="checkbox"/> +1
DEXTÉRITÉ	d4	<input type="checkbox"/> +1
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENCE	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
COMPASSANCES - INTELLIGENCE +2		
SAGESSE	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CHARISME	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVIN : CHARISME +2		

LISTE DE CARTES

ARME	—
SORT	5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
ARMURE	— <input type="checkbox"/> 1
OBJET	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
ALLIÉ	3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
BÉNÉDICTION	5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7

FÉMININ HUMAIN ORACLE

première carte de n'importe quel deck de personnage...
être Divin pour ajouter à l'issue.
aussi la ajouter la compétence Feu.

Formation. Si votre personnage est formé au maniement de certaines armes ou au port d'armures spécifiques, c'est noté ici. Certaines armes et armures sont bien plus utiles entre les mains des personnages formés à leur utilisation.

Type de carte de prédilection. Votre personnage commence toujours un scénario en ayant au moins une carte de ce type dans sa main (voir Piocher votre main de départ, page 7).

Liste des cartes. Au début de chaque scénario, votre deck de personnage doit contenir le nombre exact de cartes indiqué pour chaque type. En cours de partie, vous allez ajouter des cartes à votre deck et en retirer, sa composition pourra donc varier. À la fin du scénario, vous reconstituerez votre deck de manière à ce qu'il corresponde de nouveau à la liste mais vous n'aurez peut-être pas les mêmes cartes qu'au départ.

LES DONS

Chaque carte de personnage présente des éléments accompagnés d'une case à cocher. Ce sont les dons. Une fois que vous aurez terminé un scénario ou une aventure, on vous demandera peut-être de choisir un don d'un type donné. Vous cocherez alors la case correspondante sur votre carte de personnage, ce qui vous permettra d'utiliser ce don au cours de vos prochains scénarios. Vous ne pouvez pas utiliser les dons que vous n'avez pas encore cochés. Si une compétence, un pouvoir ou un type de carte s'accompagne de plusieurs cases, vous devez cocher celle qui se trouve le plus à gauche de la carte avant de pouvoir cocher celle qui lui est immédiatement adjacente. Par exemple, si une compétence s'accompagne de cases nommées +1, +2 et +3, vous devez cocher la +1 avant de pouvoir cocher les suivantes et vous devez cocher la +1 et la +2 avant de pouvoir cocher la +3. Les cases cochées ne se cumulent pas, ce qui veut dire que la « +2 » remplace la « +1, » elles ne s'additionnent pas pour faire un +3.

Nous vous recommandons d'utiliser un crayon à papier pour cocher délicatement les cases ou de télécharger les feuilles de personnage gratuites disponibles sur www.black-book-editions.fr

Il existe trois types de dons.

Dons de compétence. Quand vous gagnez un don de compétence, cochez une nouvelle case de la section Compétences de votre carte de personnage. Ces dons rajoutent un bonus à la compétence de votre choix : vous ajoutez le nombre qui figure à côté de la case cochée à chaque fois que vous effectuez un test avec cette compétence. Si vous avez un d10

en Charisme et que vous avez coché la case « +2 » de la compétence Charisme, vous lancez 1d0 et ajoutez 2 points au résultat quand vous effectuez un test basé sur le Charisme. (Voir Effectuer un test, page 11.)

Dons de pouvoir. Quand vous gagnez un don de pouvoir, cochez une nouvelle case de la section Pouvoirs de votre carte de personnage. Certains dons de pouvoir vous confèrent de nouvelles capacités : augmenter votre main de départ ou vous former à l'utilisation d'armes ou d'armures spécifiques, par exemple. D'autres dons vous permettent d'améliorer les pouvoirs que vous possédez déjà. Si votre personnage possède un pouvoir qui lui permet d'ajouter 1d4 au test de combat d'un autre personnage et que vous avez coché la case « +1 » de ce pouvoir, vous allez ajouter 1d4+1 au test de l'autre personnage. Le bonus s'applique uniquement au pouvoir figurant sur la carte de personnage : si vous jouez une carte donnant un pouvoir similaire, le bonus de don ne s'applique pas.

Dons de carte. Quand vous gagnez un don de carte, cochez une nouvelle case de la liste de cartes de votre carte de personnage. Chaque don de carte vous permet de mettre une carte de plus (du type choisi) dans votre deck de personnage. Une fois que vous avez choisi votre don de carte, utilisez le nouveau nombre de la liste de cartes à chaque fois que vous construisez votre deck.



LES CARTES DE RÔLE

À chaque personnage correspond aussi une carte de rôle mais vous ne les utiliserez pas tout de suite : elles font partie des récompenses obtenues par les personnages qui terminent la troisième aventure de *Skull & Shackles*. Ces cartes vous proposent de nouveaux dons que vous pourrez choisir et utiliser comme ceux de votre carte de personnage, votre carte de rôle fait alors partie de votre carte de personnage.

Chaque face de la carte présente une spécialisation accessible à votre personnage, ce qui vous permet de choisir entre deux voies d'évolution. Prenons l'exemple d'Alahazra, l'oracle. Sa carte de rôle présente d'un côté des dons qui lui permettent de se spécialiser dans les visions, en tant qu'astrologue, tandis que l'autre face propose des dons orientés vers l'attaque, pour en faire une tempêteuse.

Quand vous devez choisir votre carte de rôle, choisissez l'un des deux rôles proposés. Ensuite, quand vous gagnerez un don et que vous voudrez cocher une case de votre carte de rôle, vous devrez toujours le faire de ce côté de cette carte.

La carte de rôle est conçue pour se placer directement sur la section Pouvoirs de votre carte de personnage. Quand vous recevez votre carte de rôle, regardez le côté associé au rôle que vous avez choisi et cochez les cases qui correspondent à celles que vous avez déjà cochées sur votre carte de personnage. Par exemple, si vous avez déjà coché la case « Armures légères » de votre carte de personnage, cochez la case « Armures légères » de votre carte de rôle.

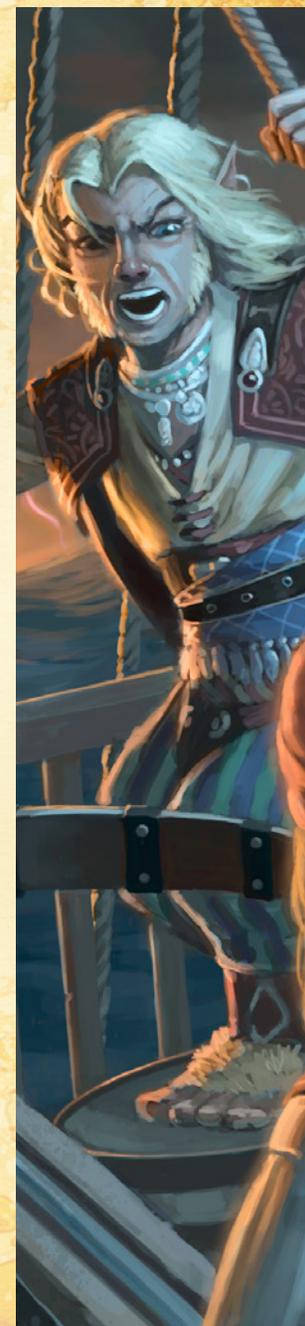
LES CARTES MARQUEUR

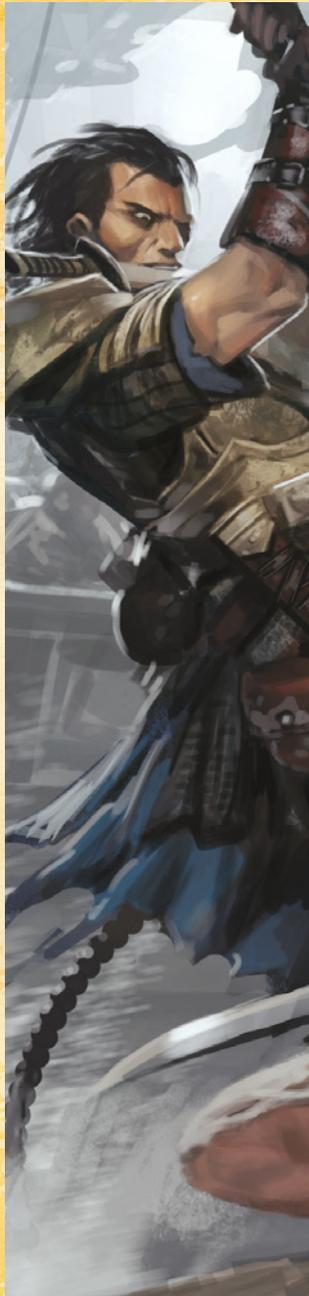
Chaque personnage est associé à une carte marqueur. C'est elle que vous déplacez pour savoir dans quelle région il se trouve actuellement. Chaque carte marqueur présente une brève biographie du personnage.

LES CARTES D'HISTOIRE (CAMPAGNE, AVENTURE ET SCÉNARIO)

Les cartes d'histoire définissent votre session de jeu. Vous avez toujours une carte de scénario, qui vous dit où aller et que faire lors de votre partie. Vous pouvez aussi avoir une carte d'aventure, où se trouve la liste des scénarios à terminer pour finir l'aventure et, enfin, vous pouvez avoir une carte de campagne qui dresse la liste des aventures à terminer pour finir la campagne.

Le recto de chaque carte d'histoire présente les pouvoirs qu'elle exerce en jeu. Certains s'appliquent en cours de partie, d'autres quand vous entamez un scénario particulier : veillez donc à les lire avant de commencer. Les cartes d'histoire indiquent aussi la récompense que





vous obtiendrez quand vous aurez achevé la tâche demandée (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18).

La liste des boss et des sbires de chaque scénario figure sur le recto de la carte de scénario associée. Au dos de cette même carte, il y a la liste des régions utilisées dans le scénario (voir Définissez les régions et Formez les paquets de région page 6). Si votre navire est ancré dans une région spécifique lors du scénario, cette information figure également au dos de la carte de scénario (voir Placez le navire du groupe, en page 7).

LES CARTES DE RÉGION

Les cartes de région représentent les endroits que vos personnages visitent au cours du scénario. Si un personnage se trouve dans une région, on dit qu'elle est occupée. Voici ce qui se trouve au recto de chaque carte de région.

Liste du paquet. Elle vous indique le nombre de cartes de chaque type que vous devez placer dans le paquet de région (voir Formez les paquets de région, page 6).

Dans cette région. Ce sont les pouvoirs spéciaux qui s'appliquent tant que la région est ouverte. Certains restent actifs quand la région est définitivement fermée mais, dans ce cas, ils figurent aussi au dos de la carte.

Fermeture. Quand vous avez l'occasion de fermer une région et que vous désirez le faire, vous devez d'abord accomplir la tâche indiquée.



En général, cela se produit une fois que vous avez vaincu le sbire de la région (dans ce cas, c'est indiqué sur la carte du sbire) ou quand le paquet de cartes est épuisé (voir Fermer une région, page 15). Quand vous avez fermé une région, retournez sa carte. Le boss ne peut plus s'y réfugier mais les personnages peuvent encore s'y rendre.

Fermeture définitive. Voici les règles qui s'appliquent une fois que la région est définitivement fermée.

NOUVEAU : LES CARTES DE SOUTIEN

Skull & Shackles introduit deux nouveaux types de cartes : les cartes de flotte et les cartes de navire.

LES CARTES DE SOUTIEN (FLOTTE ET NAVIRE)

La carte de flotte appartient au groupe d'aventuriers, pas à un unique personnage. Elle propose une liste de navires que le groupe peut utiliser tout au long de la campagne (voir les pages 7 et 19).

Les cartes de navire représentent des bateaux conçus pour la navigation en mer que vous pouvez commander ou rencontrer lors de vos aventures. Un navire entre en jeu face visible. Voici les informations figurant au recto de la carte.

Classe. Quand vous terminez un scénario ou une aventure, vous pouvez recevoir en récompense un navire d'une classe donnée.

Test d'élimination. C'est le test de compétence à réussir pour vaincre le navire. Si vous ratez un test d'élimination contre un navire, le vôtre subit normalement des dégâts Structuraux (voir Dégâts Structuraux, page 17).

Affronter le navire. Ce pouvoir se déclenche dès vous êtes confronté à un navire, avant que vous n'ayez l'occasion de lui échapper.

Commander le navire. Si le navire appartient à votre groupe, ce pouvoir s'applique durant votre tour (voir Navires et pillage, page 17).

Dès qu'un navire prend l'eau, sa carte est retournée. On trouve les informations suivantes à son verso.

Test de réparation. Voici le test de compétence à réussir pour réparer un navire prenant l'eau (voir Dégâts Structuraux en page 17).

Aux commandes du navire. Si le navire appartient à votre groupe, ce pouvoir s'applique durant votre tour.

LES CARTES D'AUBAÏNE (ARME, SORT, ARMURE, OBJET, ALLIÉ, BUTIN ET BÉNÉDICTION)

Les aubaines sont des cartes que vous pouvez acquérir et placer dans votre main ou votre deck pour une utilisation ultérieure. Les armes, les sorts, les armures, les objets, les alliés, le butin et les bénédictions sont des aubaines. Lors d'un test, un joueur ne peut utiliser qu'une aubaine de chaque sorte. Voici les informations qui figurent sur les aubaines.

Type. C'est le type de carte de l'aubaine.

Propriétés. De nombreux effets sont basés sur les propriétés d'une carte. Par exemple, certains monstres sont plus difficiles à vaincre si vous jouez des armes dotées de la propriété Perforant.

Test d'acquisition. Si vous êtes confronté à une aubaine alors que vous explorez une région, vous pouvez effectuer un test pour tenter de l'acquérir. Si vous réussissez, placez la carte dans votre main, si vous échouez ou si vous décidez de ne pas tenter le test, bannissez la carte (voir Jouer une carte en page 9). Vous devez effectuer un test d'acquisition uniquement quand vous êtes confronté à une carte piochée du paquet de région, pas quand vous piochez cette carte de votre deck ou que vous la jouez alors qu'elle se trouve dans votre main.



Les cartes de butin ne nécessitent pas de test d'acquisition, vous les recevez comme récompense quand vous avez terminé un scénario.

Pouvoirs. Ce sont des règles spéciales à appliquer à l'aubaine. En général, si une carte possède plusieurs pouvoirs, vous pouvez utiliser ceux que vous voulez. En revanche, si la carte quitte votre main quand vous la jouez, cette action ne vous permet d'utiliser qu'un seul pouvoir. Par exemple, si une carte dit que vous pouvez la jeter pour ajouter un dé à votre jet ou que vous pouvez la jeter pour explorer votre région, vous pouvez la jeter pour obtenir un effet ou l'autre, au choix, mais pas les deux.

Voici une description générale de chaque type d'aubaine.

Arme. Les cartes d'arme vous demandent souvent de faire quelque chose pour modifier votre test de combat (comme de révéler la carte). Si la carte précise que le personnage doit être formé au maniement d'une arme pour utiliser son pouvoir, vérifiez que c'est le cas dans la section Pouvoirs de votre carte de personnage.

Sort. Les cartes de sort présentent un large éventail d'effets. Les sorts ont toujours la propriété Profane ou Divin, voire les deux. Ce sont les personnages qui possèdent les mêmes propriétés que le sort qui en feront le meilleur usage.

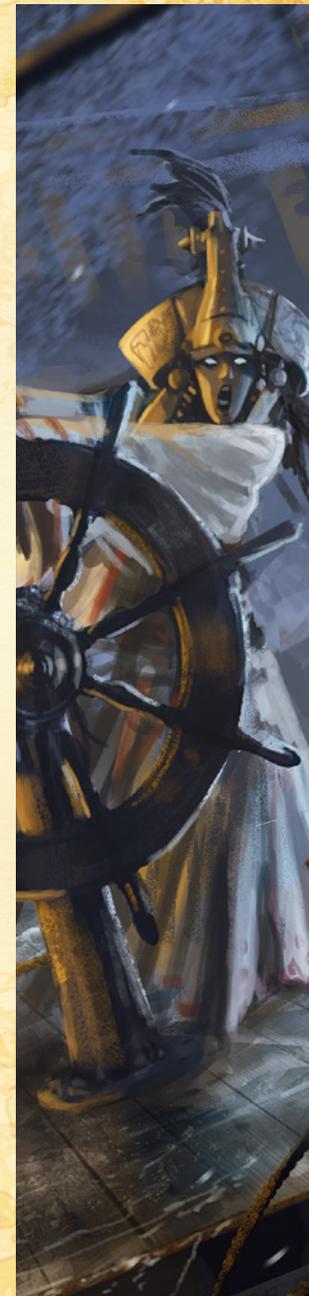
Armure. Les cartes d'armure vous aident en réduisant les dégâts subis. Les pouvoirs de l'armure précisent le type de dégâts qu'ils réduisent. Si un pouvoir porte la mention « tous » les dégâts, s'applique à tous les types de dégâts. Si l'armure ne réduit pas le type de dégâts que vous subissez, vous ne pouvez pas jouer la carte. Par exemple, si vous subissez des dégâts de Feu et que votre carte d'armure ne précise pas qu'elle réduit les dégâts de Feu ou tous les dégâts, vous ne pouvez pas la jouer pour réduire les dégâts.

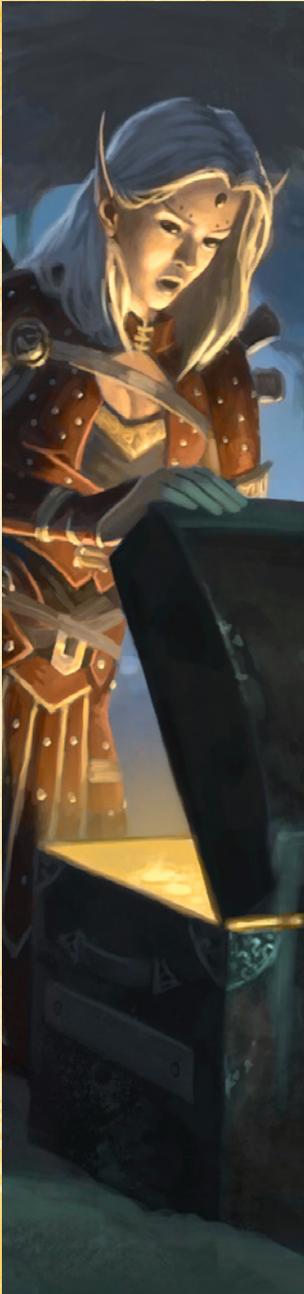
Objet. Les cartes d'objet produisent des effets très variés. Beaucoup vous aident lors des tests contre des obstacles ou en dehors des combats.

Allié. Les cartes d'allié vous aident souvent à effectuer un test et beaucoup se jettent pour partir de nouveau en exploration lors de votre tour.

NOUVEAU : PLUS DE SECTION « RECHARGEMENT »

Dans *L'Éveil des Seigneurs des runes*, de nombreuses aubaines possédaient une section « Rechargement » qui expliquait comment recharger la carte une fois jouée. Dans *Skull & Shackles*, ces informations figurent dans la section « Pouvoirs ».





Butin. Les cartes de butin sont uniques en plusieurs choses. On trouve les autres aubaines en explorant les régions mais les personnages reçoivent les cartes de butin seulement quand ils terminent un scénario. Ils les acquièrent automatiquement, sans avoir à effectuer de test, ces cartes n'ont donc pas de test d'acquisition. Les cartes de butin ont divers types, comme « arme ». En dehors de la manière dont elles s'acquièrent, elles fonctionnent comme les autres aubaines du même type et sont considérées comme telles et non plus comme des cartes de butin une fois en jeu. Si une carte de butin doit retourner dans la boîte, remettez-la avec les autres cartes de butin. Si une carte de butin se retrouve dans un paquet de région, le personnage qui lui est confronté l'acquiert automatiquement.

Bénédiction. Les cartes de bénédiction vous permettent souvent de partir en exploration ou d'ajouter des dés au test d'un joueur, vous y compris, dans n'importe quelle région. Les dés supplémentaires sont, normalement, identiques à celui de la compétence que le personnage utilise pour son test. En revanche, si une carte précise quels dés lancer pour le test, les dés supplémentaires sont du type indiqué sur la carte. Par exemple, si Mérisiel effectue un test de Charisme avec sa compétence de Charisme de d8+1, la Bénédiction des dieux lui permet d'ajouter un d8.

STRATÉGIE : DEVEZ-VOUS ACQUÉRIR LES AUBAINES QUE VOUS N'UTILISEREZ PAS ?

En résumé, « absolument ». Au pire, vous pouvez jeter cette aubaine en guise de dégâts quand un pirate vous ouvre le crâne, mais ce n'est pas tout. Vos compagnons d'aventure meurent peut-être d'envie que vous la leur donniez.

C'est parfois plus compliqué qu'il n'y paraît. Pour donner une carte à quelqu'un, vous devez commencer votre tour dans la même région que lui. Donc, l'autre personnage devra peut-être vous rejoindre pour récupérer la carte, à condition que vous l'ayez encore dans votre main quand il arrive. Un rendez-vous bien coordonné signe souvent la perte d'un boss.

Bien sûr, c'est beaucoup plus simple si un personnage acquiert directement le type d'aubaine qui lui convient le mieux. Si vous avez l'occasion de regarder les cartes du dessus du paquet de région ou d'échapper à une confrontation, vous pouvez informer un autre joueur que la région abrite une carte bien utile pour lui. Ce joueur pourra ensuite passer quelques tours à tenter d'obtenir ce qu'il désire pendant que vous poursuivez vos propres objectifs.



LES CARTES DE FLÉAU (BOSS, SBIRE, MONSTRE ET OBSTACLE)

Les fléaux sont des cartes que vous devez absolument vaincre pour éviter d'en subir les effets néfastes. Les obstacles et les monstres apparaissent au hasard dans les paquets de région tandis que les boss et les sbires dépendent du scénario.

Type. La plupart des fléaux sont des monstres ou des obstacles. Les boss et les sbires sont souvent de type « monstre » et sont considérés comme tels. Quelques sbires sont de type « obstacle » et sont considérés comme tels.

Propriétés. De nombreux effets dépendent des propriétés de la carte. Par exemple, le Bateau pirate des Chaînes est plus facile à vaincre si votre test possède la propriété Flibuste.

Test d'élimination. C'est le test de compétence ou de combat à effectuer pour triompher du fléau. Si le test indique « aucun » vous ne pouvez pas vaincre le fléau. En cas d'échec contre un monstre, le personnage subit habituellement des dégâts (voir Encaisser des dégâts, le cas échéant, page 13).

Pouvoirs. Ces règles spéciales s'appliquent dès qu'un personnage rencontre le fléau.

STRATÉGIE : REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ

Pour tirer toute la quintessence de *Pathfinder le jeu de cartes*, rendez-vous sur paizo.com/pacg et sur black-book-editions.fr. Vous y trouverez des FAQ, des mises à jour des règles, des feuilles de personnage, des liens vers des vidéos de parties, les dernières nouvelles de *Pathfinder le jeu de cartes*, etc. C'est aussi là que se trouvent les forums *Pathfinder le jeu de cartes*, où vous pourrez interagir avec d'autres joueurs et avec les concepteurs du jeu.

RÈGLE : CRÉER VOS PROPRES CARTES

Vous pouvez créer vos propres cartes d'histoire, il vous suffit de vous conformer au format de celles qui figurent dans la boîte et de choisir des boss et des sbires appropriés au niveau de puissance de vos personnages. Restez prudent quand vous accordez une récompense, il ne faut pas être trop généreux.

Vous pouvez aussi faire vos propres cartes de personnage et de rôle. Pour qu'elles soient équilibrées par rapport à celles de la boîte, chaque personnage doit commencer le jeu avec une liste de 15 cartes, pas plus d'un d12 dans ses compétences et pas plus de 5 bonus de compétences différents. Chaque personnage doit avoir 15 cases à cocher pour les dons de compétences, 10 pour les dons de carte et 4 pour les dons de pouvoir sur sa carte de personnage, ainsi que 12 autres sur sa carte de rôle. Vous trouverez d'autres conseils plus développés sur paizo.com/pacg.



EXEMPLE DE PARTIE LA MISE EN PLACE

Lily, Sam et Ambre jouent Lirianne, Selytiel et Alahazra dans le scénario En eaux dangereuses. Une fois qu'ils ont installé les régions, ajouté le boss et les sbires et créé le paquet des bénédictions, ils placent le bateau du groupe. Il n'y a qu'un seul navire de coché sur leur carte de flotte, le Marchand, ils placent donc cette carte à côté de leur carte de scénario. Ensuite, ils stockent une carte de magot, Lily lance donc un dé sur la Table de magot et obtient un 2. Elle tire un sort au hasard dans la boîte, sans le regarder, et le pose, face cachée, sous la carte du navire.

Lily pose la carte de marqueur de Lirianne sur l'île des cannibales. Sam et Ambre décident de placer Selytiel et Alahazra sur le Banc de brouillard. Les Récifs éventreurs, le Cimetière des bateaux et le Banc de la tempête restent donc inoccupés.

Tout le monde pioche sa main de départ. Dans ses 4 cartes, Lirianne a un Pistolet, elle a donc une arme en main, son type de carte de prédilection. La main d'Alahazra comporte une bénédiction, son type de carte favori. Pour Selytiel, Sam peut choisir les sorts ou les armes comme carte de prédilection. Il choisit les sorts et pioche sa main de départ mais elle n'en contient pas. Il la jette et pioche de nouveau 5 cartes, parmi lesquelles il a Projectile de force. Il mélange sa défausse avec son deck et tout le monde est prêt à commencer.

LE PREMIER TOUR DE LILY

C'est le tour de Lily, Lirianne est donc aux commandes du navire. Lily jette la première carte du paquet des bénédictions : une Bénédiction d'Abadar. Elle décide de déplacer Lirianne sur les Récifs éventreurs. Les Récifs éventreurs endommagent tous les navires qui commencent leur tour là-bas mais, comme ce n'est pas le début du tour, celui de Lirianne reste intact.

Lirianne explore la région et se retrouve confrontée au Coffre du mort, un obstacle susceptible de lui rapporter gros. Pour vaincre l'obstacle, elle peut effectuer un test de Dextérité ou de Sabotage 11 ou bien un test de Force ou de Mêlée 13. Elle a un d4 en Force et, comme elle n'a pas les compétences de Sabotage ni de Mêlée, elle lancera aussi un d4 si elle choisit l'une des deux. Il lui reste donc la Dextérité, pour laquelle elle lance un d8. Mais impossible de faire 11 sur un d8.

Ambre joue une Bénédiction d'Abadar tirée de la main d'Alahazra pour aider Lirianne. Cette bénédiction donne deux dés de plus à un personnage effectuant un test pour vaincre un obstacle. Lily a maintenant 3d8 et des chances de faire 11. Elle obtient un total de 16 et triomphe du Coffre du mort, ce qui lui permet de piocher une arme, un objet et un sort au hasard dans la boîte. Elle récupère le Chat à neuf queues, la Bouteille de rhum et Rapidité. Belle prise.

Normalement, Alahazra devrait jeter la Bénédiction d'Abadar qu'elle vient de jouer mais, comme la première carte de la défausse des bénédictions est aussi une Bénédiction d'Abadar, elle recharge la sienne et la place sous son deck.

Lily a 7 cartes dans sa main qui ne lui en autorise que 4. Si elle décide de réinitialiser sa main et de terminer son tour, elle doit donc en jeter 3. Elle préfère donc jeter l'allié Maître canonnier pour explorer de nouveau sa région. Elle est confrontée au sbire Boucanier et la carte de scénario En eaux dangereuses réserve une mauvaise surprise à Selytiel et Alahazra : comme Lirianne est confrontée à un Boucanier et qu'ils ne sont pas dans la même région qu'elle, ils doivent tous deux en convoquer un et l'affronter.

Alahazra affronte sa copie du Boucanier. Elle lance le sort Terreur pour lui échapper. Normalement, après le sort, le monstre est mélangé avec le paquet d'une région ouverte mais, comme le monstre convoqué ne vient pas d'un paquet de région, il est banni. Elle recharge Terreur.

C'est à Selytiel de se confronter à sa copie du Boucanier. Dans sa main, il a un Projectile de force et une Épée longue. Il active un pouvoir de personnage qui lui permet d'utiliser les deux. Il se sert du Projectile de force pour son test de combat, ce qui ajoute 2d4 à sa compétence de Profane initiale de d8+3 et recharge l'Épée longue pour ajouter encore 1d6. Sam lance donc 1d8+3+2d4+1d6 mais réussit à obtenir un lamentable 7, ce qui ne suffit pas à vaincre le Boucanier et sa difficulté de 8. Sam doit donc jeter une carte (la différence entre le 8 dont il avait besoin et le 7 qu'il a obtenu). Il jette l'allié Quartier-maître. Le Boucanier convoqué est banni. Sam doit à présent réussir un test de Profane 6, sinon, il doit jeter son Projectile de force au lieu de le recharger. Il réussit haut la main et place la carte sous son deck.

Lirianne affronte à présent le Boucanier original. Elle doit effectuer un test de combat et devrait donc normalement lancer un d4 pour sa Force ou sa Mêlée. Mais elle a un Pistolet, donc, elle utilise sa compétence Distance, d8+3, plus 1d6. Elle ne veut pas enterrer son Pistolet et lance les dés. Elle obtient 10, ce qui suffit largement pour vaincre la difficulté du sbire qui est de 8. Elle a donc triomphé. Comme elle est formée au maniement des armes, elle doit obtenir plus de 2 seulement avec un d12 pour éviter de remettre le Pistolet dans son deck. Elle obtient 9 et l'arme reste dans sa main.

Comme le sbire qu'elle vient de battre vient d'un paquet de région, Lirianne peut tenter de fermer cette région. Les Récifs éventreurs n'ont pas de test de fermeture, en revanche, ils infligent 4 points de dégâts Structuraux à son navire. Pour atténuer les dégâts et éviter que le bateau ne prenne l'eau, Lily jette la Bouteille de rhum, Rapidité, le Chat à neuf queues et le Pistolet. Elle ferme alors la région... et les Récifs éventreurs l'obligent à jeter encore une carte. Elle opte pour son Armure de cuir. Les cartes qui restent dans le paquet de région repartent dans la boîte et Lily retourne la carte des Récifs éventreurs. Lily réinitialise sa main en piochant 3 cartes de son deck pour la compléter.



LE PREMIER TOUR DE SAM

C'est à présent au tour de Sam, c'est donc Selytiel qui est aux commandes du navire. Sam commence par puiser une carte du paquet des bénédictions. Il retourne une Bénédiction de Cayden Cailéan. Alahzra est dans la même région que lui et il décide de lui donner une Bénédiction des dieux tirée de sa main.

Il se déplace ensuite jusqu'au Cimetière des bateaux. Comme il est aux commandes du navire, Alahzra peut se déplacer avec lui, ce qu'elle décide de faire. Il explore la nouvelle région et découvre un Coutelas+1. Le test d'acquisition est Force ou Mêlée 8. Sa compétence Mêlée est de d8+3, ce qui est bien, mais pas top. Il joue alors la dernière carte encore dans sa main, une autre Bénédiction des dieux, et utilise son pouvoir pour copier celui de la Bénédiction de Cayden Cailéan qui consiste à ajouter deux dés à un test de Force en dehors des combats. (Comme la compétence Mêlée de Selytiel utilise la Force, son test de Mêlée est aussi un test de Force.) Sam lance 3d8+3 et obtient 14. Il acquiert donc le Coutelas+1 et le met dans sa main. Comme il n'a plus d'autre option, il pioche 4 cartes pour compléter sa main qui en exige 5 et termine son tour.

LE PREMIER TOUR D'AMBRE

C'est au tour d'Ambre, donc Alahzra est aux commandes du navire. Elle commence par puiser la première carte du paquet des bénédictions. C'est une Bénédiction des dieux. Comme elle commence son tour dans le Cimetière des bateaux, elle doit effectuer un test de Sagesse ou de Survie 5, si elle échoue, son navire subit 1d4 dégâts Structuraux. Elle lance un d8 et fait 2. C'est un échec ! Elle obtient un 3 sur le dé de dégâts. Tous les joueurs sont d'accord pour dire que c'est beaucoup trop et pour jeter chacun une carte afin de réduire les dégâts à 0.

Ambre utilise alors le pouvoir qui lui permet de recharger un sort doté de la propriété Divin pour examiner la première carte du paquet de la région. C'est un Drake des mers, un monstre qu'Ambre ne veut pas affronter tout de suite. Elle le repose et se déplace sur l'île cannibale. Selytiel décide de rester là où il était et Alahzra explore sa nouvelle région.

C'est Jemma Griffferouge, le boss ! Ce qui veut dire que les deux autres personnages ont une chance de fermer temporairement leurs régions pour limiter les options de fuite de Jemma. La région de Lirianne est déjà fermée, en revanche, Selytiel peut temporairement fermer le Cimetière des bateaux. Il fait un 4 sur la Table de magot et doit donc convoquer et acquérir un objet aléatoire. Il tire une Perle de sagesse de la boîte et doit réussir un test de Sagesse 7 pour l'acquérir, ce qui n'est pas son fort car il a seulement un d4 en Sagesse. En revanche, il a une Topaze de force. Il la recharge pour remplacer son dé de Sagesse par son dé de Force et lance donc un d8. Il obtient 7, acquiert la Perle de sagesse et ferme temporairement le Cimetière des bateaux.

Alahzra démarre à présent sa confrontation avec le boss. Jemma l'oblige à recharger une carte avant d'agir, Alahzra recharge donc l'allié Mangesort. Elle

doit ensuite convoquer et affronter le Bateau pirate des Chaines.

Pour vaincre ce bateau, Alahzra doit réussir un test de Dextérité ou de Sabotage 8 ou bien un test de Sagesse ou de Survie 6. La seule compétence dans laquelle elle n'a pas un d4 est la Sagesse pour laquelle elle lance un d8. Malheureusement, elle obtient seulement un 4 et rate le test de 2. Son navire subit donc 2 points de dégâts Structuraux. Le groupe pourrait jeter deux cartes pour faire passer les dégâts à 0 mais les joueurs en ont besoin pour vaincre Jemma. Le Marchand prend donc l'eau. Ambre retourne la carte du bateau.

Il est temps de combattre Jemma. Alahzra lance un sort de Blessure qui ajoute 1d6 à sa compétence de Divin, déjà de d12+2. L'un des pouvoirs de sa carte de personnage ajoute encore +2 parce que le sort Blessure a la propriété Attaque. Lily décide d'utiliser l'un des pouvoirs de personnage de Lirianne : elle remet son Arbalète légère dans son deck pour ajouter 1d4 au test de combat d'Alahzra. Cette dernière jette la Bénédiction des dieux que Selytiel lui avait donnée pour lancer un autre d12. Elle lance donc 2d12+4+1d6+1d4. Elle obtient un total de 21, bien plus que la difficulté de Jemma qui est de 11.

Cette victoire a plusieurs conséquences. Tout d'abord, l'île des cannibales se ferme et ses cartes sont bannies dans la boîte. Comme l'île des cannibales, les Récifs évents et (temporairement) le Cimetière des bateaux sont fermés, Jemma n'a que deux destinations possibles : le Banc de brouillard ou le Banc de la tempête. Ambre pioche une bénédiction au hasard dans la boîte, la mélange avec Jemma et mélange l'une des deux cartes avec le paquet du Banc de brouillard et l'autre avec le paquet du Banc de la tempête. Le Cimetière des bateaux se rouvre. Les joueurs savent à présent que le boss est dans l'une des deux autres régions.

Comme c'est la fin du tour et que le navire prend l'eau, Ambre doit bannir la carte de magot qui se trouvait sous la carte de navire. Elle jette un œil au trésor que le groupe a perdu : un sort de Détection des pièges qu'elle voulait absolument. Elle recharge Blessure, pioche des cartes de son deck pour compléter sa main et termine son tour.

LE DEUXIÈME TOUR DE LILY

C'est de nouveau à Lily de jouer, Lirianne est donc une fois de plus aux commandes du navire. Elle puise une carte du paquet des bénédictions et tente de réparer le navire Marchand. Elle doit réussir un test d'Artisanat 6 et, comme elle n'a pas la compétence Artisanat, elle devrait lancer un d4. En revanche, elle possède l'allié Sculpteur et le joue pour ajouter 1d8 au test. Elle a la chance d'obtenir un 8 et répare le navire, ce qui lui permet à nouveau de stocker des cartes de magot et de transporter des personnages.

Avec deux régions définitivement fermées et le boss qui se trouve forcément dans le Banc de la tempête ou le Banc de brouillard, nos pirates sont prêts à débarrasser les océans de Jemma Griffferouge. Il est temps de reprendre la mer !



QUELQUES SUGGESTIONS DE DECKS

Voici les listes de cartes de départ optionnelles pour les sept personnages du jeu de base et les quatre de l'Extension personnages. Tous les personnages commencent avec des cartes dotées de la propriété Basique uniquement. Notez que, si tous ces decks sont compatibles les uns avec les autres, vous ne pouvez pas les construire tous à la fois, sinon, vous n'auriez plus assez de cartes dans la boîte pour jouer.

LES PERSONNAGES DE BASE



ALAHAZRA

Sort. Blessure, Force, Lame de feu, Marque noire, Soin
Objet. Bouteille de rhum, Chausse-trappe
Allié. Capitaine, Mangesort, Moussaillon
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)



JIRELLE

Arme. Coutelas (2), Rapière (2)
Armure. Armure de cuir
Objet. Cache-œil, Conque
Allié. Maître d'arme, Maître d'équipage, Marin
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)



LEM

Arme. Arc court, Dague
Sort. Armure du mage, Projectile de force, Soin
Objet. Brassards de protection, Potion de vigueur
Allié. Marin, Moussaillon, Quartier-maître, Vigie
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



LIRIANNE

Arme. Dague, Matraque, Pistolet (2)
Armure. Armure de cuir, Targe
Objet. Corne à poudre, Potion de bagou
Allié. Maître canonier, Matelot de pont, Vigie
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



MÉRISIEL

Arme. Arc court, Dague, Pistolet
Armure. Armure de cuir
Objet. Amulette de vie, Cache-œil, Conque, Outils de voleur (2)
Allié. Maître canonier, Mousse
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



SELTYIEL

Arme. Coutelas, Épée longue, Hache d'abordage, Masse
Sort. Arme magique, Flottabilité, Gelure, Projectile de force
Armure. Chemise de mailles
Objet. Cache-œil
Allié. Sculpteur
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



VALÉROS

Arme. Épée courte, Épée longue, Hache d'abordage, Masse, Pique d'abordage
Armure. Chemise de mailles, Targe
Objet. Potion de bagou, Potion de vigueur
Allié. Capitaine, Maître d'arme, Maître d'équipage
Bénédiction. Bénédiction des dieux (3)

LES PERSONNAGES DE L'EXTENSION



DAMIEL

Arme. Pistolet
Sort. Séide fantomatique, Soin
Armure. Armure de cuir
Objet. Bombe toxique, Bouteille de rhum, Corne de poudre, Feu grégeois, Plerre de détonation, Potion d'étude
Allié. Quartier-maître
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



FEIYA

Sort. Armure du mage, Confusion, Détection de la magie, Flottabilité, Gelure, Séide fantomatique
Objet. Bouteille de rhum, Potion d'étude
Allié. Marin, Sculpteur, Tortue
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



LINI

Arme. Bâton
Sort. Détection de la magie, Force, Lame de feu, Soin
Armure. Armure de bois
Objet. Bombe toxique
Allié. Caïman nain, Maître d'armes, Renard, Tortue
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



OLOCH

Arme. Cabillaud, Épée longue, Hache d'abordage, Pique d'abordage
Sort. Arme magique, Soin
Armure. Chemise de mailles, Écu de bois, Targe
Objet. Potion de vigueur
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)

N'OUBLIEZ PAS...

Si vous jouez déjà aux jeux de plateau, de cartes ou de rôle, vous devriez retrouver des concepts familiers dans *Pathfinder le Jeu de cartes*. Cependant, vous risquez de faire des erreurs si vous jouez en vous basant sur les règles tirées des autres jeux (même de Pathfinder le jeu de rôle). Voici quelques informations à garder en tête.

Les cartes font ce qui est marqué. Quand vous êtes confronté à une carte ou que vous la jouez, lisez-la et faites ce qu'elle vous indique dès que possible. Laissez les cartes vous dire ce que vous devez faire et ne leur imposez pas de limites qui ne sont pas marquées dessus. Vous pouvez jouer une armure même si vous n'en avez pas dans la liste de votre deck. Vous pouvez jouer un sort de Soins même si ce n'est pas votre tour. Vous pouvez jouer une bénédiction sur un test même si quelqu'un d'autre en a joué une. Les cartes précisent tout ce qu'il faut.

Les cartes ne font pas ce qui n'est pas marqué. Chaque pouvoir de carte précise la situation spécifique dans laquelle il s'applique et, si vous n'êtes pas dans cette situation, vous ne pouvez pas jouer la carte. Si une carte dit « sur un test, » vous pouvez la jouer lors du test de n'importe quel personnage mais si elle dit « sur votre test, » elle fonctionne uniquement lors de vos propres tests. Vous ne pouvez pas jouer un sort de Soins pour réduire les dégâts que vous subissez car ce sort ne sert pas à réduire les dégâts. Vous ne pouvez pas utiliser la Longue-vue pour examiner un deck qui n'a plus de cartes. Votre arme ne vous aide pas à acquérir de nouvelles armes. Chaque carte précise à quoi elle sert et ne sert qu'à cela.

Personne ne peut jouer votre tour à votre place. Quand vous êtes confronté à une carte ou que vous effectuez un test, vous êtes le seul à pouvoir et devoir le faire. Les autres personnages ne peuvent pas échapper à la carte, la vaincre, l'acquiescer, fermer la région, décider quoi faire avec la carte ou échouer lors des tests. Si Selyiel est confronté à un monstre, Mérisiel ne peut pas lui échapper à sa place. Si Alahazra est confrontée à un Zombi, Valéros ne peut pas effectuer le test d'élimination à sa place. Si Lini est confrontée à un Grand coffre, Mérisiel ne peut pas utiliser ses Outils de voleur lors du test. Si Lirianne triomphe du sbire du Fort marin, Valéros ne peut pas bannir une armure pour fermer la région. Si le jeu vous dit de faire quelque chose, vous devez le faire.

Les cartes n'ont pas de mémoire. Les cartes oublient qu'elles ont été jouées dès qu'elles ont fonctionné comme prévu. Si vous révélez un objet pour réduire les dégâts subis avant une confrontation, vous pouvez le révéler de nouveau pour réduire les dégâts subis lors de la confrontation. Un monstre n'est pas affecté par ce que vous lui avez fait lors d'une confrontation antérieure. Si vous avez joué une carte pour explorer de nouveau, une fois cette exploration terminée, vous pouvez jouer une autre carte pour explorer derechef. Ne demandez pas à vos cartes de se souvenir de ce qu'elles ont fait, ce sont juste des cartes.

Terminez ce que vous êtes en train de faire avant de commencer autre chose. Beaucoup de choses se font dans un ordre précis et vous devez terminer chacune avant d'en commencer une autre. Vous vous déplacez avant de partir en exploration et non l'inverse. Si un sort se recharge avec un test, terminez le premier test avant de tenter celui de recharge. Si un boss exige deux tests de combat successifs, terminez le premier avant d'entamer le suivant. N'entamez pas un nouveau processus tant que vous n'avez pas fini le précédent. (Ceci dit, si le jeu n'impose pas d'ordre particulier, vous êtes libre de décider dans quel ordre procéder.)

Si une carte ne s'appelle pas un truc, alors ce n'est pas un truc. Tous les termes décrits dans les règles et sur les cartes ont une définition précise. L'armure Targe pistolet peut s'utiliser comme une arme mais ce n'en est pas une. Une Potion de soins a peut-être l'air magique mais elle ne possède pas la propriété Magique. Un Fantôme vous inflige des dégâts de Combat quand il vous blesse, même si vous ratez votre test de Divin pour l'éliminer. Ne faites pas de suppositions, contentez-vous de lire la carte.

Ajoutez uniquement ce que la carte dit d'ajouter. Si une carte ajoute un dé, elle ne fait que cela : elle vous donne un dé de plus, elle ne duplique pas vos bonus, elle ne vous donne pas la compétence associée au dé, elle ne vous donne pas la possibilité de recharger un sort de Profane si vous n'avez pas la compétence Profane... Si vous jouez un Arc long pour ajouter votre dé de Force à un test de Combat, vous ne pouvez jouer une Bénédiction de Gorum pour ajouter deux dés au test car vous n'êtes pas en train de faire un test de Force, vous avez juste gagné un dé.

Faites quelques abstractions. Parfois, la manière dont vous imaginez l'histoire peut interférer avec les mécanismes de jeu. Même si les Bunyips sont des créatures aquatiques, on peut en trouver dans la Maison des baisers volés. Les Chausse-trappes fonctionnent contre les Squelettes même si ces derniers n'ont pas de chair sous les pieds. Jirelle peut tirer au Pistolet de l'Île du requin jusqu'à l'Atoll du pinacle. N'obligez pas les cartes à se conformer à votre histoire, laissez-les raconter la leur.

Vos choix ont de l'importance. Vos choix ont toujours des conséquences. Une fois que vous avez choisi des cartes pour votre personnage, vous ne pouvez pas les échanger contre d'autres dès que l'envie vous en prend. Si une région vous permet de faire un test OU de bannir une carte pour la fermer, vous ne pouvez pas effectuer le test puis bannir la carte en cas d'échec. Si vous obtenez un résultat trop bas sur un test de Combat, c'est trop tard pour jouer un sort de Force pour améliorer le résultat. Une fois que vous avez choisi un côté de la carte de rôle, vous ne pouvez pas la retourner pour prendre l'autre. Si quelque chose tue votre personnage, il est mort. Tous vos choix ont des conséquences alors, réfléchissez bien.



Conception du jeu · Mike Selinker

Basé sur le concept de jeu de · Rian Sand

Développeurs · Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson et Gaby Weidling

Chef de projet · Vic Wertz

Texte d'ambiance · F. Wesley Schneider, James Jacobs et Rob McCreary

Développement de l'histoire · Rob McCreary

Basé sur Skull & Shackles de · Matthew Goodall, Tim Hitchcock, Jason Nelson, Richard Pett, Neil Spicer et Greg A. Vaughan

Rédaction · Judy Bauer, Brian Campbell et Vic Wertz

Directrice artistique et conception graphique · Sarah Robinson

Présentation des cartes · Emily Crowell, Ben Mouch, Sonja Morris et Andrew Vallas

Illustration de couverture · Daryl Mandryk

Illustrations des cartes · Joewie Adheres, Alexandur Alexandrov, Mike Allen, Dave Allsop, Alex Aparin,

Eric Belisle, Banko Bistrovic, Eric Braddock, Dmitry Burmak, Sven Bybee, Jeff Carlisle,

Michele Chang, Nicholas Cloister, Concept Art House, Alberto Dal Lago, Ivan Dixon, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Simon

Eckert, Emrah Elmasli, Jason Engle, Nadia Enis, Mattias Fahlberg, Jorge Fares,

Taylor Fischer, Gonzalo Flores, Mariusz Gandzel, Allen Geneta, Yuriy Georgiev, Francesco Graziani, Fabio Gorla, Paul

Guzenko, Suzanne Helmigh, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends, Michael Jaecks,

Ivan Kashobu, Tim Kings-Lynne, Mathias Kollros, Alan Lathwell, Ian Llanas, Mikael Léger, Chuck Lukacs, Fares Maese,

Melanie Maier, Damien Mammoliti, Daryl Mandryk, Diana Martinez, Brynne Metheny,

Jim Nelson, Andrew Olson, Hector Ortiz, Mary Jane Pajaron, Victor Perez Corbella, Miroslav Petrov,

Emiliano Petrozzi, Michael Philippi, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, Paolo Puggioni, Scott Purdy,

Jason Rainville, Jean-Baptiste Reynaud, Wayne Reynolds, Dan Scott, Kyushik Shin, Mac Smith,

Bryan Sola, Firat Solhan, Craig J Spearing, Dean Spencer, Matteo Spirito, Matthew Starbuck,

Florian Stitz, Christophe Swal, Xia Taptara, Udon, Carlos Villa, Tyler Walpole, Ben Wootten, Kevin Yan,

Kieran Yanner, Serdar Yildiz

Assistance de la rédaction · Logan Bonner, Jason

Bulmahn, Christopher Carey, John Compton, Adam Daigle,

James Jacobs, Justin Juan, Ryan Macklin, Rob McCreary,

Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland,

Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Matthew Simmons,

Owen K.C. Stephens et James L. Sutter

Service clientèle · Erik Keith, Sharaya Kemp, Katina

Mathieson et Sara Marie Teter

Équipe des entrepôts · Will Chase, Mika Hawkins, Heather

Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe website · Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal

Frasier, Lissa Guillet et Chris Lambertz

POUR BLACK BOOK EDITIONS

Directeur de publication · David Burckle

Traduction · Aurélie Pesséas

Relectures · Jean Cyril Amiot, Eric Bernard, Thierry Vareillaud

PAO · Jérôme Cordier

Éditeur · Erik Mona

PDG Paizo · Lisa Stevens

Directeur des opérations · Jeffrey Alvarez

Directeur des ventes · Pierce Watters

Associé aux ventes · Cosmo Eisele

Directeur marketing · Jenny Bendel

Gestion des finances · Christopher Self

Responsable du personnel · Ashley Gillaspie

Responsable technique · Vic Wertz

Responsable du développement software · Gary Teter

Coordinateur de la campagne · Mike Brock

Responsable du projet · Jessica Price

Coordinateur des licences · Mike Kenway

Playtesteurs David Altz, Jamie Ansell, Will Ansell, Andrew Atramor, Ben Bachman, Chris Ballowe, Douglas Balzer, Kelly Bancroft, Alex Barnett, Sara Barnett, Tyler Beck, Sean Becker, Sheilah Behrens, Doug Benson, Zach Benson, Nema Bezak, Kathy Bishop, Jon Blom, Scott Bolton, Howard Branch, Doug Broadway, Lisa Broadway, Savannah Broadway, Ryan Brunette, Lael Buchanan, Curtis Chen, James Clark, Allen Clover, Rachel Collier, Joe Crislip, Terry Cromwell, Jonathan Culler, Aaron Curtis, James Dart, Lane Daughtry, Blake Davis, Don Dehm, Jonathan Duhrkoop, Sonya Duran, Rich Edwards, Christopher Everett, Martin Everett, Parker Everett, Ryan Falls, Scott Flatness, Scott Forster, David Frahm, Mike Fehlauer, Jonny Gonzales, Emmanuel Greene, Alex Greig, Mark Grimwood, Aimee Hall, Heather Halpin, John D Halpin, James Hampton Jr., Gregory Hanigan, Justin Harris, Brian Hevlin, Brian Ho, Jerry Holkins, Matt Hope, Farrell Hopkins, John Hughey, Sam Hymen, Michael Ingalls, James Irick, Scott Jenkins, Dennis Jewell, Adam Johnson, Heath Johnson, Matt Kimmel, Adrian King, Cortney Kinman, Megan Kinman, Tim Kiser, David Klepk, Rob Klug, Mike Krahulik, Joseph LaMothe, David Levi, Jonathan H. Liu, Amanda Lucas, Chris Lucas, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, David Lyons, Robert Lyons, Aaron Marks, Petrea Mitchell, Christian Morgan, Neil Morrell, Joseph Muennich, Stephen Murray, Jerry Murry, Erin Lee Newburn, Wai Ho Ng, Corey O'Connor, Edgar Orozco, Joshua Palmer, Bruce Paulson, Luke Perdue, Jason Peterson, Ben Phillips, David Poe, Tim Poirier, Marie Poole, Mike Powell, Jeremy Puckett, Aaron Rabold, Desirae Rabold, Boyan Radakovich, Tyler Reid, Tony Reynolds, Matt Roberts, Keith J. Scherer, Sarah Scherer, Chuck Scholz, Alan Sheffield, Kaley Siegel, Jarrett Sigler, Jesse Slater, Scott Smart, Liz Smith, Miles Smith, DeeAnn Sole, Matt Sparks, Nathaniel Sparks, Jeff Stanislawski, Charles Sykora, Joshua Sykora, Russ Taylor, Sandra Teixeira, Jason Thomas, David Trew, Justin Turner, Andreas Turriff, Kimberly Turriff, Chad Wagner, Chuck Wahl, Darren Walter, Andrew Warner, Mark Weathersbee, Steve Weathersbee, Aubrey Webber, Larry Weddle, Ryan Wheaton, Wil Wheaton, Laura Woods, Luke Woods, Frank Zado

Tous droits réservés Black Book Éditions sous licence Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, and *Skull & Shackles* are trademarks of Paizo Inc. © 2016 Paizo Inc.



Black Book éditions
14, rue Gorge de loup
Bâtiment C
69009 Lyon

black-book-editions.fr



Paizo Inc
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com



FEUILLE DE RÉFÉRENCE

RÉCAPITULATIF D'UN TOUR

Puisez dans le paquet des bénédictions

Donner une carte à un autre joueur qui se trouve dans la même région que soi (optionnel)

Se déplacer vers une autre région (optionnel)

Explorer la première carte du paquet de région (optionnel)

Essayer de **fermer une région** qui ne comporte plus de carte (optionnel)

Terminer le tour en appliquant les effets de fin de tour puis réinitialiser sa main en jetant éventuellement autant de cartes que désiré avant de jeter ou de piocher des cartes pour retrouver la taille de la main de départ.

SE CONFRONTER À UNE CARTE

Appliquer les effets qui se déclenchent dès que vous êtes confronté à une carte.

Appliquer les éventuels effets de fuite.

Appliquer les éventuels effets se produisant avant l'action.

Effectuer le test.

Effectuer le test suivant, si besoin.

Appliquer les éventuels effets se produisant après l'action.

Résoudre la confrontation.

EFFECTUER UN TEST

Choisir la compétence utilisée.

Déterminer la difficulté.

Jouer des cartes et utiliser des pouvoirs qui affectent le test (optionnel).

Rassembler vos dés.

Faire vos jets.

Encaisser les dégâts si vous ratez un test contre un monstre.

JOUER UNE CARTE

Révéler. Montrez la carte et replacez-la dans votre main.

Exposer. Placez la carte, face visible, devant votre personnage. Sauf indication contraire, les pouvoirs de la carte fonctionnent jusqu'à ce que vous la jetiez.

Jeter. Placez la carte dans votre défausse, face visible.

Recharger. Placez la carte, face cachée, sous votre deck de personnage.

Enterrer. Placez la carte, face visible, sous votre carte de personnage.

Bannir. Replacez la carte dans la boîte et mélangez-la avec les autres cartes de même type.

Piocher. Sauf indication contraire, piochez une carte de votre deck de personnage et placez-la dans votre main.

CONFRONTATION AVEC UN BOSS

Essayer de fermer temporairement les régions ouvertes.

Se confronter au boss.

Si vous triomphez du boss, fermer sa région.

Vérifier s'il parvient à s'échapper.

QUELQUES RÈGLES TROP FACILES À OUBLIER

- Lors d'un test, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte de chaque type à chaque étape.
- Quand une bénédiction ajoute un dé à un test, ce dé est toujours du même type que celui utilisé par le personnage qui effectue le test.
- Si un personnage ne possède pas la compétence nécessaire pour un test, il peut faire ce test en lançant un d4.
- Avec les fléaux, s'il faut réussir plusieurs tests successifs pour vaincre une carte, tous les personnages situés dans la région ont le droit d'effectuer un ou plusieurs tests, tant que le personnage qui s'est retrouvé confronté à la carte en fait au moins un.

