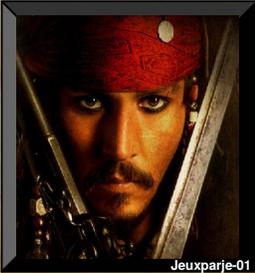




**Pirates** **Jack Sparrow**



Jeuxparje-01

Jack Sparrow prend le contrôle de tout bateau abandonné adjacent. Jack et le bateau ainsi capturé sont téléportés à votre île de départ. Jack Sparrow en devient le capitaine et en acquiert la capacité

5 points   +1 cargo

**Pirates** **Will Turner**



Jeuxparje-02

Ce bateau gagne +1 à ses tirs contre les pirates.

Les équipage d'autres nationalités peuvent utiliser leur capacité sur ce bateau.

3 points   +1 cargo

**Pirates** **Capitaine Barbossa**



Jeuxparje-03

Ce bateau peut bouger et tirer en utilisant la même action de mouvement. Tous les canons de ce bateau ont une portée de L.

Pour une action de déplacement transformer le capitaine Barbossa en capitaine des morts

6 points  

**Pirates** **Elizabeth Swann**



Jeuxparje-04

L'un des trésors transporté par ce bateau vaut 1 doublon de plus lorsque celui-ci accoste sur votre île de départ.

Elizabeth Swann peut utiliser sa capacité sur des bateaux non pirates.

3 points   +1 cargo

**Pirates** **Capitaine Des Morts**



Jeuxparje-05

Ce bateau peut bouger et tirer en utilisant la même action de mouvement. Une fois par tour, lorsque ce bateau touche une embarcation adverse, vous pouvez également en supprimer un équipage.

5 points   +1 cargo

**Pirates** **Equipage Morts Vivants**

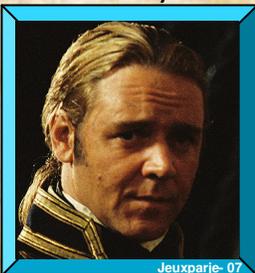


Jeuxparje-06

Ce bateau gagne +1 à ces jets d'abordage.

2 points   +1 cargo

**English** **Capitaine Jack Aubrey**

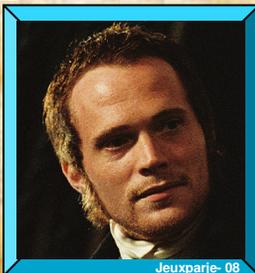


Jeuxparje- 07

Ce bateau peut bouger et tirer en utilisant la même action de mouvement. En plus, une fois par tour, vous pouvez augmenter le déplacement de votre navire de S.

5 points   +1 cargo

**English** **Docteur Stephen Maturin**



Jeuxparje- 08

Ce bateau peut réparer en mer ou à n'importe quelle île.

2 points   +1 cargo