

Front

Back



Captian

Reveal this card at the start of the game.  
You are the first captain.  
Take the captain's logbook as proof that  
you are the captain. Discard this card and  
draw an additional character card.



Kleptomaniac

Choose a player..  
Steal one gun from that player's supply and  
add it to yours.



Front

Back



Troublemaker

**Immediately after guns are revealed:**  
Choose a player..  
Each of that player's guns count as two guns for the current mutiny.



Gunsmith

**Discard a gun to reveal this card.**  
While this card is revealed, you always get one of our used guns back after a successful mutiny.



Front

Back



Peacemaker

**Immediately after guns are revealed:**

Choose a player.

That player returns their revealed guns to their supply. They do not count towards the current mutiny.



Gunslinger

Add two guns from the general supply to your personal supply.



Front

Back



Minstrel

**After the captain appoints a navigation team:**

Choose two players.  
They do not participate in the upcoming mutiny.



Bosun

**Before navigation cards are drawn:**

Exchange the lieutenant badge for the navigator badge on the current navigation team.



Front

Back



Herbalist

**Before the captain appoints a navigation team:**

Move one off-duty sign to another player. That player is off-duty instead.



Look-Out

Look at the top navigation card of the draw pile. You may discard that card facedown, or leave it on the draw pile.



Front

Back



Master Strategist

**Immediately after guns are revealed:**  
If you do not become the new captain,  
you will get your revealed guns back  
after the mutiny.



Smuggler

**Before navigation cards are drawn:**  
Choose a player who has been assigned  
the captain or lieutenant role.  
That player draws three navigation cards  
instead of two.



Front

Back



**Agitateur**

**Après que le Capitaine a choisi l'équipe de navigation:**

Choisissez deux joueurs ou joueuses. Chacun des deux doit révéler au moins un pistolet lors de la prochaine mutinerie.



**Conseiller**

**Avant que le Capitaine désigne une équipe de navigation:**

Désignez le nouveau Lieutenant. Le Capitaine désigne ensuite le nouveau Navigateur.



Front

Back



**Cuisot**

**Avant que le Capitaine désigne une équipe de navigation:**

Déplacez le rôle de Capitaine dans le sens horaire jusqu'au premier joueur ayant le moins de cartes Navigation devant lui.



**Trublion**

**Immédiatement après que les pistolets ont été révélés:**

La mutinerie en cours ne nécessite que la moitié des pistolets pour réussir (arrondie au supérieur).



Front

Back



**Archiviste**

**Avant que des cartes Navigation soient piochées:**

Choisissez un joueur ou une joueuse qui a été désigné-e Capitaine ou Lieutenant.

Il ou elle peut défausser ses cartes Navigation pour en piocher deux nouvelles.



**Mentor**

Choisissez un joueur ou une joueuse.

Retournez face cachée sa carte Personnage. Ce personnage peut être activé à nouveau.



Front

Back



**Spiritualiste**

Lors d'un tour où une carte Navigation jaune a été jouée:  
Choisissez deux joueurs ou joueuses.  
Chacun-e doit donner un pistolet au joueur ou à la joueuse de votre choix.



**Collecteur de dettes**

Après que le Capitaine a désigné une équipe de navigation:  
Choisissez un joueur ou une joueuse dans l'équipe de navigation.  
Il ou elle doit donner un pistolet à chaque autre membre de l'équipe de navigation.



Front

Back



### Négociatrice

Après que le Capitaine a désigné une équipe de navigation:

La prochaine mutinerie ne nécessite qu'un seul pistolet pour réussir.

Chaque joueur ne peut révéler plus d'un pistolet.



### Instigatrice

Immédiatement après que les pistolets ont été révélés:

Choisissez un joueur ou une joueuse.

Il ou elle peut ajouter tous ses pistolets à la mutinerie en cours. S'il ou elle ne le fait pas, retournez votre personnage face cachée, après la mutinerie.

