

I
Vergrabener
Schatz



-und-

Schatzkarte gefunden.
Besuche die "Isle of Pines"
und versuche den Schatz
zu heben.*

Halten, bis sie ausgespielt wird

²
Ausschweifung
& Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

2

Ausschweifung & Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

²
Ausschweifung
& Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

²
Ausschweifung
& Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

²
Ausschweifung
& Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

²
Ausschweifung
& Gelage



- oder -

Rum, Weiber & Gesang...

Kann gegen jeden Piraten in Häfen gespielt werden. Der Pirat muß seine nächste Aktion benutzen um... gar nichts zu tun.

Halten, bis sie ausgespielt wird

3

Seuchen- Ausbruch



Der Tod geht durch die Stadt...

Seuchen treffen einen zufälligen Hafen.
Würfel den **W66** um herauszufinden welcher
Hafen betroffen ist. Jeder Gouverneur, Pirat
und/oder Geisel stirbt.

Muß sofort gespielt werden

3
Seuchen-
Ausbruch



Der Tod geht durch die Stadt...

Seuchen treffen einen zufälligen Hafen.
Würfel den **W66** um herauszufinden welcher
Hafen betroffen ist. Jeder Gouverneur, Pirat
und/oder Geisel stirbt.

Muß sofort gespielt werden

4

Doppeltes Spiel



- oder -

Nicht so schnell, Kamerad...

Wird gegen einen Piraten gespielt, der sich mit einem Kaperbrief in den Ruhestand zurückzieht.

Würfel **rW6** um das Resultat festzustellen

Muß sofort gespielt werden

4

Doppeltes Spiel



- oder -

Nicht so schnell, Kamerad...

Wird gegen einen Piraten gespielt, der sich mit einem Kaperbrief in den Ruhestand zurückzieht.

Würfel **rW6** um das Resultat festzustellen

Muß sofort gespielt werden

4

Doppeltes Spiel



- oder -

Nicht so schnell, Kamerad...

Wird gegen einen Piraten gespielt, der sich mit einem Kaperbrief in den Ruhestand zurückzieht.

Würfel **rW6** um das Resultat festzustellen

Muß sofort gespielt werden

4

Doppeltes Spiel



- oder -

Nicht so schnell, Kamerad...

Wird gegen einen Piraten gespielt, der sich mit einem Kaperbrief in den Ruhestand zurückzieht.

Würfel **rW6** um das Resultat festzustellen

Muß sofort gespielt werden

5
Europäischer
Aufruhr



Nachrichten aus der Heimat!
Alle KKs und Kriegsschiffe
werden entfernt und wieder in den
Pool gelegt

Muß sofort gespielt werden

5
Europäischer
Aufruhr



Nachrichten aus der Heimat!
Alle KKs und Kriegsschiffe
werden entfernt und wieder in den
Pool gelegt

Muß sofort gespielt werden

6
Gute
Winde



-und-

Hart am Wind!

Bewege einen Piraten oder einen
KK in jedes Seegebiet auf der
Karte, egal wie weit entfernt.

Halten, bis sie ausgespielt wird

6
Gute
Winde



-und-

Hart am Wind!

Bewege einen Piraten oder einen
KK in jedes Seegebiet auf der
Karte, egal wie weit entfernt.

Halten, bis sie ausgespielt wird

6
Gute
Winde



-und-

Hart am Wind!

Bewege einen Piraten oder einen
KK in jedes Seegebiet auf der
Karte, egal wie weit entfernt.

Halten, bis sie ausgespielt wird

7
Finger
des Schicksals



‘Rad des Schicksals’
Jeder Spieler muß eine Karte
ablegen, die restlichen Karten
bekommt jeweils der Spieler links
daneben.

Muß sofort gespielt werden

General Amnestie



'Wie warmer Regen...'

Kann nur dreimal ausgespielt werden

1. Mal. Kein Effekt.
2. Mal. General Amnestie erklärt.
3. Mal. Das Spiel endet.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



‘Willkommen Gouverneur’
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



‘Willkommen Gouverneur’
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

9 Neue Gouverneure



'Willkommen Gouverneur'
Würfel 2 mal den **W66** und
ersetze die Gouverneure der ent-
sprechenden Häfen durch neue
Anti-Piraten Gouverneure.

Muß sofort gespielt werden

10
Schwere
Geschütze



- und -

Verbesserte Kanonen!

Kann für einen eigenen Piraten in einem Hafen gespielt werden. Gewährt für den Rest des Lebens dieses Schiffes +2 auf die Kampfwürfe.

Halten, bis sie ausgespielt wird

10
Schwere
Geschütze



I

- und -

Verbesserte Kanonen!

Kann für einen eigenen Piraten in einem Hafen gespielt werden. Gewährt für den Rest des Lebens dieses Schiffes **+2** auf die Kampfwürfe.

Halten, bis sie ausgespielt wird

10
Schwere
Geschütze



I

- und -

Verbesserte Kanonen!

Kann für einen eigenen Piraten in einem Hafen gespielt werden. Gewährt für den Rest des Lebens dieses Schiffes **+2** auf die Kampfwürfe.

Halten, bis sie ausgespielt wird

10
Schwere
Geschütze



I

- und -

Verbesserte Kanonen!

Kann für einen eigenen Piraten in einem Hafen gespielt werden. Gewährt für den Rest des Lebens dieses Schiffes **+2** auf die Kampfwürfe.

Halten, bis sie ausgespielt wird

II

KK



Überraschung



- oder -

Eine unangenehme Wende!

Kann gespielt werden sobald ein Anti-Piraten-Spieler eine Kriegsschiffkarte (2r) benutzt. Das Kriegsschiff wird zum KK

Halten, bis sie ausgespielt wird

II

KK



Überraschung



- oder -

Eine unangenehme Wende!

Kann gespielt werden sobald ein Anti-Piraten-Spieler eine Kriegsschiffkarte (2r) benutzt. Das Kriegsschiff wird zum KK

Halten, bis sie ausgespielt wird

Kaperbrief



- oder -

'Ich hatte meine Befehle'

Kann für einen Piraten in einem Hafen mit einem

Pro-Piraten Gouverneur gespielt werden.

Er kann nun jeden Hafen dieser Nationalität

benutzen und/oder in den Ruhstand gehen

Halten, bis sie ausgespielt wird

Kaperbrief



- oder -

'Ich hatte meine Befehle'

Kann für einen Piraten in einem Hafen mit einem

Pro-Piraten Gouverneur gespielt werden.

Er kann nun jeden Hafen dieser Nationalität

benutzen und/oder in den Ruhstand gehen

Halten, bis sie ausgespielt wird

Kaperbrief



- oder -

'Ich hatte meine Befehle'

Kann für einen Piraten in einem Hafen mit einem

Pro-Piraten Gouverneur gespielt werden.

Er kann nun jeden Hafen dieser Nationalität

benutzen und/oder in den Ruhstand gehen

Halten, bis sie ausgespielt wird

Kaperbrief



- oder -

'Ich hatte meine Befehle'

Kann für einen Piraten in einem Hafen mit einem

Pro-Piraten Gouverneur gespielt werden.

Er kann nun jeden Hafen dieser Nationalität

benutzen und/oder in den Ruhstand gehen

Halten, bis sie ausgespielt wird

13
Lokaler
Widerstand



2

- oder -

Wir tolerieren Piraten nicht mehr!

Kann gegen einen Hafen mit Pro-Piraten
Gouverneur gespielt werden. Wenn $rW6 >$ dem
Hafenwert, entferne den Gouverneur
und vertreibe alle Piraten

Halten, bis sie ausgespielt wird

13
Lokaler
Widerstand



2

- oder -

Wir tolerieren Piraten nicht mehr!

Kann gegen einen Hafen mit Pro-Piraten
Gouverneur gespielt werden. Wenn $rW6 >$ dem
Hafenwert, entferne den Gouverneur
und vertreibe alle Piraten

Halten, bis sie ausgespielt wird

13
Lokaler
Widerstand



2

- oder -

Wir tolerieren Piraten nicht mehr!

Kann gegen einen Hafen mit Pro-Piraten
Gouverneur gespielt werden. Wenn $rW6 >$ dem
Hafenwert, entferne den Gouverneur
und vertreibe alle Piraten

Halten, bis sie ausgespielt wird

14

Seekrank



Landratten!

Du verlierst deine Spielrunde, weil alle deine Piraten seekrank sind. Du ziehst trotzdem Ereignis Karten um deine Hand wie erforderlich aufzufüllen

Muß sofort gespielt werden

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

15 Meuterei



- oder -

Verfluchte Verräter!

Wird gegen den aktiven Piraten
gespielt. Würfel **2W6**. Ist das
Ergebnis höher wie das Loyalitätslevel
bricht eine Meuterei aus. (14.0).

Halten, bis sie ausgespielt wird

¹⁶ *Pirat*



Umwandeln



- oder -

Auf zwei Hochzeiten tanzen...

Ausspielen um einen Pirat aus dem
Ruhestand als KC (Kampf 9 &
Geschwindigkeit 3) zu reaktivieren.

Nur 1 KC pro Spieler.

Halten, bis sie ausgespielt wird

17

Seeräuberischer Ehrgeiz



- oder -

En garde, Kapitän!

Wenn Sie einen ungespielten Piraten auf der Hand haben, können Sie ihn mit dieser Karte in ein Duell mit dem Aktiven Pirat schicken (15.0)

Halten, bis sie ausgespielt wird

17

Seeräuberischer Ehrgeiz



- oder -

En garde, Kapitän!

Wenn Sie einen ungespielten Piraten auf der Hand haben, können Sie ihn mit dieser Karte in ein Duell mit dem Aktiven Pirat schicken (15.0)

Halten, bis sie ausgespielt wird

17

Seeräuberischer Ehrgeiz



- oder -

En garde, Kapitän!

Wenn Sie einen ungespielten Piraten auf der Hand haben, können Sie ihn mit dieser Karte in ein Duell mit dem Aktiven Pirat schicken (15.0)

Halten, bis sie ausgespielt wird

17

Seeräuberischer Ehrgeiz



- oder -

En garde, Kapitän!

Wenn Sie einen ungespielten Piraten auf der Hand haben, können Sie ihn mit dieser Karte in ein Duell mit dem Aktiven Pirat schicken (15.0)

Halten, bis sie ausgespielt wird

17

Seeräuberischer Ehrgeiz



- oder -

En garde, Kapitän!

Wenn Sie einen ungespielten Piraten auf der Hand haben, können Sie ihn mit dieser Karte in ein Duell mit dem Aktiven Pirat schicken (15.0)

Halten, bis sie ausgespielt wird

18

Skorbut



- oder -

'Gütiger Himmel, Skorbut'

Kann gegen jedes Piratenschiff gespielt werden das nicht im Hafen ist. Die Mannschaft bekommt Skorbut.

Halten, bis sie ausgespielt wird

18

Skorbut



- oder -

'Gütiger Himmel, Skorbut'

Kann gegen jedes Piratenschiff gespielt werden das nicht im Hafen ist. Die Mannschaft bekommt Skorbut.

Halten, bis sie ausgespielt wird

18

Skorbut



- oder -

'Gütiger Himmel, Skorbut'

Kann gegen jedes Piratenschiff gespielt werden das nicht im Hafen ist. Die Mannschaft bekommt Skorbut.

Halten, bis sie ausgespielt wird

18

Skorbut



- oder -

'Gütiger Himmel, Skorbut'

Kann gegen jedes Piratenschiff gespielt werden das nicht im Hafen ist. Die Mannschaft bekommt Skorbut.

Halten, bis sie ausgespielt wird

18

Skorbut



- oder -

'Gütiger Himmel, Skorbut'

Kann gegen jedes Piratenschiff gespielt werden das nicht im Hafen ist. Die Mannschaft bekommt Skorbut.

Halten, bis sie ausgespielt wird

19

Schädel & gekreuzte Knochen



3

- oder -

Heute machen wir unser Glück...

Kann für einen Verschlagenheitspunkt
gespielt werden. Negiert eine Karte gegen
den Piraten oder erhöht den
Beutenahmewurf gegen den Pirat um +2.

Halten, bis sie ausgespielt wird

19

Schädel & gekreuzte Knochen



- oder -

Heute machen wir unser Glück...

Kann für einen Verschlagenheitspunkt
gespielt werden. Negiert eine Karte gegen
den Piraten oder erhöht den
Beutenahmewurf gegen den Pirat um +2.

Halten, bis sie ausgespielt wird

19

Schädel & gekreuzte Knochen



- oder -

Heute machen wir unser Glück...

Kann für einen Verschlagenheitspunkt
gespielt werden. Negiert eine Karte gegen
den Piraten oder erhöht den
Beutenahmewurf gegen den Pirat um +2.

Halten, bis sie ausgespielt wird

19

Schädel & gekreuzte Knochen



3

- oder -

Heute machen wir unser Glück...

Kann für einen Verschlagenheitspunkt
gespielt werden. Negiert eine Karte gegen
den Piraten oder erhöht den
Beutenahmewurf gegen den Pirat um +2.

Halten, bis sie ausgespielt wird

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

20

Stürme auf dem Meer



Das sieht nicht gut aus...

Würfel mit **W66**. Der Sturm beeinflusst das Seegebiet und die Transitboxen die an den Hafen angrenzen.

Muß sofort gespielt werden

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

21

Kriegsschiff in Sicht



- oder -

Segel in Sicht, Kapitän!

Ausspielen um ein Kriegsschiff
auf Station zu setzen.
Siehe Regel 6.4.

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Abnutzung



- oder -

... schon wieder kaputt...

Kann gegen jedes Piratenschiff, das nicht im
Hafen liegt, gespielt werden.

Würfel **rW6** und halbiere die Geschwindigkeit
um die Hälfte des Wurfs (abgerundet).

Halten, bis sie ausgespielt wird

Naturkatastrophe



‘ein Getöse eines Ungeheuers Ohr zu erschrecken...’

Würfel **rW6** auf der Tabelle der Beschreibung dieser Karte (17.2). Der Hafen ist zerstört. Alle Händler auf der Karte werden ersetzt.

Muß sofort gespielt werden

Initiative



Fähigkeit



Führung



Ferry
AVERY



Grausamkeit

Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



James
BELLAMY



Grausamkeit Schläue

Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Strafe
BONNET



Grausamkeit

Schläue

Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Christopher
CONDENT



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Hewell
DAVIS



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Lavenneau
de LUSAN



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Edward
ENGLAND



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Benjamin
HORNIGOLD



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Waster
KENNEDY



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



William
KIDD



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Francis
L'OLLONNAIS



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Oliver
la BUISE



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Feldward
LOW



Grausamkeit

Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



George
LOWTHER



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



John
QUELICH



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



John
RACKHAM



Grausamkeit

Schläue

Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Bartholomew
ROBERTS



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Francis SPRIGGS



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



John
TAYLOR



Grausamkeit

Schläue

Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Edward
TEACH



Grausamkeit Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Thomas
TEW



Grausamkeit

Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Charissas
VANE



Grausamkeit



Schläue



Duell



Initiative



Fähigkeit



Führung



Franziskus
WYNNNE



Grausamkeit

Schläue



Duell

