

## TABELLA CARICO MERCANTILE

Lancio Modificato <sup>a</sup>	Zone di mare			
	N. Atlantico S. Atlantico C. Atlantico	Caribbean, C. America S. America	East Africa, Gold Coast	India
1*	0	100	50	500
2*	100	400	150	1000
3*	200	600	300	1200
4	300	800	500	1500
5	400	1000	600	1800
6	500	1200	700	2000
7	600	1300	800	2500
8**	700	1500	1000	3000
9**	800	2500	1200	4000
10**	1000	3000	1500	7500

a = 1d6 + il valore di carico della mercantile

\* = Diminuisce la fedeltà dell'equipaggio di 1

\*\* = Aumenta la fedeltà dell'equipaggio di 1

Risultati = Il valore del bottino di una stiva

## TABELLA EFFETTI DELLA TEMPESTA

Lancio Modificato <sup>a</sup>	Effetti della Tempesta su di una nave pirata
1-2	1 Colpo di danno alla velocità
3-5	2 Colpi di danno alla velocità
6	3 Colpi di danno alla velocità
7	Nave affondata

a = aggiungere 1 al risultato se il pirata è nel Box di transito

## TABELLA PUNTI VITTORIA

Causa <sup>a</sup>	Punti Vittoria Guadagnati
Pirata ritirato con Successo	2 VP per ogni punto notorietà 1 VP per ogni 100D di ricchezza (arrotondati per difetto)
Pirata eliminato (non dal KC), o ancora in gioco a fine partita	1 VP per ogni punto notorietà 0 VP per la Ricchezza
Il KC elimina il pirata	1 VP per ogni punto notorietà (pirata) 1/2 VP per ogni punto notorietà pirata (KC)

a = Modifica il tracciato dei VP al momento dell'avvenimento



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308,  
Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

## TABELLA PUNTI NOTORIETA'

Impresa Pirata	Punti Notorietà Uguali a:
Saccheggio nave mercantile (8.36)	Il valore di carico della nave mercantile + 1d6
Tortura ostaggio (8.45)	Il valore dell'ostaggio
Attacco al porto riuscito (9.53)	Il valore del porto x2
Saccheggio al porto riuscito (9.55)	Il valore del porto x3
Sconfiggere il KC in battaglia navale (10.34)	Valore di combattimento del KC x2
Sconfiggere la nave da guerra in battaglia (6.46)	Valore di combattimento della nave da guerra
Tentativo di espulsione da parte del KC (10.51)	1 Punto Notorietà

## TABELLA FEDELTA' EQUIPAGGIO

Cambio	Motivo
-1	Il lancio di dado modificato sulla Tabella Carico Mercantile risulta nel numero * (vedere la Tabella Carico Mercantile)
-1	Principio di Scorbuto, più ogni inizio Turno giocatore con lo Scorbuto (17.2)
-1	Tentativo di ritiro fallito attraverso la corruzione (18.41D)
-1	Il pirata perde la battaglia con la nave da guerra (6.46)
-1	La velocità della nave va da 0 a -1, si applica ogni volta che avviene (6.26)
-1	Il pirata rinuncia a prendere il carico come bottino (8.36)
-1	Ammutinamento fallito sul lancio modificato "uguale a" (14.2)
+1	Il lancio di dado modificato sulla Tabella Carico Mercantile risulta nel numero ** (vedere la Tabella Carico Mercantile)
+1	Il Pirata subisce il D&R in un porto non pirata - applicata dopo la rimozione del D&R (13.21)
+3	Il pirata subisce il D&R in un porto pirata - applicata dopo la rimozione del D&R (13.21)
+1	Il pirata tortura l'ostaggio, con successo o no (8.45)
+1	Il pirata conduce con successo l'attacco al porto (9.56)
+1	Il pirata saccheggia con successo il porto (9.55)
+1	Il pirata sconfigge il KC in battaglia (10.34)
Ritorna a '6'	Ammutinamento riuscito (14.2)

## TABELLA INGANNO

Lancio	Risultato
1-2	Prova insufficiente per detenerlo o condannarlo. Il pirata può ritirarsi tranquillamente.
3-4	Alla sbarra! Lanciare 2d6. Quel numero per dieci (x10) è la % di ricchezza che il pirata imputato deve pagare per essere assolto (arrotondato per eccesso).
5-6	Processato, condannato e impiccato. Perde tutta la ricchezza (ma non la notorietà).

**PROCEDURA: NAVE DA GUERRA ATTACCA IL PIRATA**

<i>Fase #</i>	<i>Attività</i>	<i>Procedura</i>
1	Un giocatore AP annuncia o conduce una Azione AP nave da guerra per trovare il pirata (6.45)	Può avvenire solo in risposta a azioni di Ricerca della nave mercantile, Saccheggio della mercantile, o Attacco al porto; I giocatori lanciano 1d6 e aggiungono i valori delle loro rispettive velocità al risultato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il totale della nave da guerra è maggiore, la nave da guerra deve attaccare il pirata.</li> <li>• Se il totale della nave da guerra è minore, o l'ostesso del totale pirata, il pirata scappa e non ha luogo la battaglia. La nave da guerra rimane In Postazione.</li> </ul>
2	La nave da guerra attacca il pirata (6.46)	I giocatori lanciano 1d6. La nave da guerra aggiunge il suo combattimento; il pirata aggiunge il combattimento è l'abilità. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il totale pirata è maggiore di quello della nave da guerra, il pirata subisce 1 colpo di danno al combattimento e la nave da guerra va nella riserva corrispondente. Il pirata <b>deve</b> ora procedere con l'azione che aveva intrapreso. Il pirata ottiene punti notorietà uguale al valore di combattimento della nave da guerra.</li> <li>• Se il totale pirata è minore o uguale del totale della nave da guerra, questa scaccia il pirata e l'azione pirata è cancellata. La nave pirata subisce colpi di danno al combattimento uguale alla differenza tra i due totali, e la nave da guerra rimane In Postazione. Inoltre, il pirata subisce la perdita di un punto sulla fedeltà dell'equipaggio.</li> </ul>

**PROCEDURA: IL PIRATA ATTACCA IL PORTO**

<i>Fase #</i>	<i>Attività</i>	<i>Procedura</i>
1	Il giocatore pirata annuncia o sta conducendo un'azione di attacco pirata al porto (9.51)	Il pirata deve essere in una una zona di mare adiacente al porto.
2	Il pirata attacca il porto (9.52)	I giocatori lanciano 1d6 e aggiungono il combattimento della nave più il valore di abilità. La nave da guerra aggiunge il suo combattimento; Il pirata aggiunge il suo combattimento e il valore di abilità, più i punti informazione estorti all'ostaggio. Gli altri giocatori lanciano 1d6 ed aggiungono il valore di difesa del porto: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il totale attacco pirata è maggiore del totale difesa del porto l'attacco è riuscito. La sua nave subisce 1 colpo di danno al combattimento.</li> <li>• Se il totale attacco pirata è uguale o minore del totale difesa del porto, l'attacco fallisce.</li> </ul>

**PROCEDURA: IL PIRATA ATTACCA IL PORTO**

<i>Fase #</i>	<i>Attività</i>	<i>Procedura</i>
1	Il giocatore pirata annuncia una azione pirata di saccheggio (9.55)	L'azione pirata di saccheggio deve seguire immediatamente l'azione di attacco al porto per quel pirata. Il pirata deve essere In Porto per poter saccheggiare.
2	Il pirata tenta il saccheggio (9.55)	Il pirata lancia 1d6 ed aggiunge la sua crudeltà. Se il risultato è maggiore del valore di difesa del porto, il porto è stato saccheggiato e distrutto.
3	Determinare il risultato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il porto saccheggiato è distrutto e inutilizzabile per il resto del gioco - mettere un indicatore "Port Destroyed"</li> <li>• La fedeltà dell'equipaggio è aumentata di uno (1)</li> <li>• Il pirata ottiene notorietà uguale al triplo (x3) del valore del porto</li> <li>• Il pirata viene messo fuori dal porto, nella zona di mare adiacente</li> <li>• L'equipaggio fa un D&amp;R automatico; mettere un indicatore di D&amp;R sulla pedina pirata e vedere 13.0</li> <li>• Se il tentativo di saccheggio non riesce, fare come se non fosse successo niente, tranne che l'azione è stata sprecata - Il pirata non può ritentare il saccheggio al porto, a meno che non lo lasci e lo attacchi di nuovo.</li> </ul>

**PROCEDURA: COME USARE LE GRIGLIE PORTO**

<i>Fase #</i>	<i>Procedura</i>
1	Fotocopiare la Griglia Porto in base al numero di giocatori presenti alla vostra partita.
2	Quando l'ostaggio da informazioni sotto tortura (8.46), scrivere il numero di punti informazione guadagnati nel box dove il nome del porto incrocia il numero ID pirata di quel pirata. Se lo stesso pirata più avanti tortura con successo un altro ostaggio dello stesso porto, aggiungere i nuovi punti informazione dell'ostaggio a quelli peesistenti per quel porto.
3	Quando un pirata acquista un covo pirata (9.45), segnare il box dove il nome del porto incrocia il numero ID del pirata che sta acquistando il covo pirata. Cancellare il segno se il covo pirata non è più applicabile, perché il pirata attacca un porto della stessa nazionalità oppure perché un governatore Anti Pirata si insedia in quel porto.

**PROCEDURA: SACCHEGGIO DELLA NAVE MERCANTILE**

<b>Fase #</b>	<b>Attività</b>	<b>Procedura</b>
1	Determinare il carico (8.32)	Lanciare 1d6 sulla Tabella Carico Mercantile e aggiungere il valore di carico della mercantile; incrociare il totale con la regione, il risultato è il numero di dobloni guadagnati
2	Decidere se prendere o meno il carico/bottino (8.33)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si: regolare l'indicatore di <b>una</b> delle stive vuote per mostrare l'ammontare di quel carico; regolare la fedeltà dell'equipaggio secondo il numero lanciato sulla Tabella Carico Mercantile (se applicabile).</li> <li>• No: il mercantile è restituito alla riserva delle mercantili; la fedeltà dell'equipaggio è diminuita di uno. L'azione di saccheggio mercantile è terminata (non proseguire con le prossime fasi).</li> </ul>
3	Scelta pedina ostaggio (8.41)	Pescare una pedina dalla riserva ostaggi; rivelare l'identità ed il valore dell'ostaggio.
4	Determinare lo stato dell'ostaggio (8.43-8.45)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riscatto: Mettere la pedina ostaggio nel box ostaggi sulla scheda pirata.</li> <li>• Tortura: Lanciare <b>1d6</b>, se il risultato è maggiore del valore di crudeltà: l'ostaggio da informazioni; se il risultato è minore o uguale, l'ostaggio non da informazioni. In entrambi i casi, restituire la pedina ostaggio alla riserva.</li> </ul>
5	Regolare la notorietà e la fedeltà	Vedere le tabelle di notorietà e fedeltà equipaggio per gli importi.
6	Rimuovere la nave mercantile	Mettere la nave mercantile nella riserva delle mercantili.
7	Dichiarare D&R (8.38)	Solo se volontario; mettere un indicatore D&R sul pirata.

**PROCEDURA: KC ATTACCA IL PIRATA**

<b>Fase #</b>	<b>Attività</b>	<b>Procedura</b>
1	Il giocatore AP annuncia una azione Anti Pirata KC (4.65)	Può avvenire solo in risposta ad un Movimento, Ricerca Mercantile, Saccheggio Mercantile, Conversione della Mercantile, Attacco al Porto (10.31); il KC non può attaccare il pirata in porto (ma può essere espulso, 10.5).
2	Il KC tenta l'intercettazione (10.32)	<p>Entrambe i giocatori lanciano <b>1d6</b> ad aggiungono il loro rispettivo valore di velocità della nave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il totale del KC è maggiore del pirata, il KC ha intercettato il pirata. Il pirata deve ingaggiare il combattimento o usare una Lettera di Marca per arrendersi e ritirarsi sul posto (10.33). L'azione AP è terminata.</li> <li>• Se il totale del KC è minore o uguale di quello del pirata, questi evita il KC e l'azione AP è terminata (nessuna delle pedine si muove).</li> <li>• Se il pirata è intercettato dopo aver annunciato ma prima di aver effettuato l'azione di saccheggio mercantile, il mercantile scappa e viene restituito alla riserva. Se il pirata invece, è intercettato durante la procedura di saccheggio, mantiene quello che aveva saccheggiato finora ma il mercantile scappa e viene restituito alla riserva delle mercantili.</li> </ul>
3	Risoluzione combattimento (10.34)	<p>Il pirata lancia <b>1d6</b> ed aggiunge il suo valore di abilità e il valore di combattimento della nave. Il KC lancia <b>1d6</b> ed aggiunge il suo valore di combattimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il totale del KC è maggiore di quello del pirata, il pirata è stato eliminato, vedere 18.4 per calcolare i PV.</li> <li>• Se il totale del KC è minore o uguale a quello del pirata, il KC è stato sconfitto. Rimuovere il KC dal gioco. Il pirata guadagna punti notorietà uguale al doppio (x2) del valore di combattimento del KC, e la fedeltà dell'equipaggio viene aumentata di uno (1).</li> </ul>

**PROCEDURA: AMMUTINAMENTO**

<b>Fase #</b>	<b>Attività</b>	<b>Procedura</b>
1	Un giocatore AP gioca la carta <i>Mutiny Conspiracy</i> , OPPURE	Il giocatore AP lancia <b>2d6</b> ; avviene un ammutinamento se il risultato è maggiore del livello di fedeltà dell'equipaggio del pirata.
	La fedeltà dell'equipaggio raggiunge lo zero	L'ammutinamento avviene automaticamente, ed avviene ogni volta che il pirata è attivato con la fedeltà dell'equipaggio a zero, o se la fedeltà raggiunge di nuovo lo zero.
2	Risoluzione ammutinamento	<p>Il giocatore pirata lancia un dado e lo confronta col valore di comando [Leadership] del pirata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se il risultato è maggiore del valore di comando, l'ammutinamento riesce ed il pirata è fuori dal gioco permanentemente. Vedere 14.0.</li> <li>• Se il risultato è uguale al suo valore di comando, il pirata ha sedato la rivolta; la fedeltà dell'equipaggio è abbassata di uno (1) ma mai sotto lo zero (0).</li> <li>• Se il risultato è minore del suo comando, il pirata ha sedato la rivolta e non succede nient'altro.</li> </ul>

## SOMMARIO AZIONI PIRATA

Azione	Sommario
<b>Movimento (7.0)</b>	Da una zona di mare ad un'altra zona di mare della stessa regione; da una zona di mare ad un porto adiacente o vice versa; da una zona di mare ad un box di transito adiacente o vice versa
<b>Ricerca Nave Mercantile (8.1)</b>	Lanciare <b>1d6</b> ed aggiungere l'abilità del pirata: riesce se il risultato è 7 o maggiore.
<b>Saccheggio Mercantile (8.2, 8.3)</b>	Vedere il sommario della procedura di saccheggio della nave mercantile
<b>Conversione Nave Mercantile (8.5)</b>	La nave mercantile deve essere saccheggiata; diventa la nave del pirata (trasferisce tutto tranne che i danni); Possono essere convertite solo Sloop, Schooner, e Brigantini
<b>Attività In Porto (9.4)</b>	Deve trovarsi In Porto. La procedura include il riscatto degli ostaggi, conversione del bottino in ricchezza, e l'acquisto dello stato di covo pirata
<b>Cattura del Bottino (9.6)</b>	Deve trovarsi In Porto nello stesso momento dell'altro giocatore pirata che sta subendo il D&R; ognuno lancia <b>1d6</b> ed aggiunge la sua abilità; il pirata attivo aggiunge un +1 addizionale; riesce se il totale pirata attivo è maggiore, fallisce se è minore. Il pareggio da luogo ad un duello (15.0)
<b>Rimozione D&amp;R (13.23)</b>	Deve trovarsi In Porto. Una azione per rimuovere il D&R volontario; due azioni per rimuovere il D&R involontario
<b>Attacco al Porto (9.5)</b>	Vedere il sommario della procedura pirata dell'attacco al porto
<b>Saccheggio del Porto (9.55)</b>	Vedere il sommario della procedura pirata del saccheggio del porto
<b>Formare un'Alleanza Pirata (11.0)</b>	Alleanza tra pirati dello stesso giocatore; tutte le azioni si effettuano insieme
<b>Ritiro (18.4)</b>	Automatico nel covo pirata; richiede la Lettera di Marca o la corruzione del governatore in porto Pro Pirata
<b>Pescare nuove carte Pirata e/o Schierare un nuovo Pirata (5.1)</b>	Osservando le restrizioni riguardanti il numero di carte pirata in mano ed il numero di pirati sulla mappa. Può sia pescare una carta nuovo pirata che schierarlo, come parte della stessa azione.

## SOMMARIO AZIONI ANTI PIRATA

Azione	Sommario
<b>Tentativo di schieramento KC (10.12)</b>	Lanciare <b>3d6</b> : successo se il risultato è minore dei punti notorietà del pirata (non è necessaria carta evento AP)
<b>Usare un KC (10.2)</b>	Muovere il KC, intercettare ed attaccare un pirata, scacciare il(i) pirata(i) (non è necessaria carta evento AP)
<b>Usare Nave da Guerra In Postazione (6.43)</b>	Attaccare un pirata (non è necessaria carta evento AP)
<b>Giocare una carta AP Evento (17.2)</b>	Vedere la descrizione della carta in 17.2

## SOMMARIO DELLO STATO DEL PORTO

	Regole				
Attività	Porto Anti Pirata	Porto Pro Pirata	Covo Pirata	Porto Neutrale	Porto Pirata
<b>Convertire il Bottino in Ricchezza</b>	No	Si, rapporto di 1:1	Si, rapporto di 1:1+10%, (arrotondato per eccesso)	Si, rapporto di 2:1 (arrotondato per eccesso)	Si, rapporto di 1:1
<b>Riscatto Ostaggi</b>	No	Si, eccetto che in porti arabi o portoghesi	Si, eccetto che in porti arabi o portoghesi	Si, eccetto che in porti arabi o portoghesi	No
<b>Riparazione</b>	No	Si (eccetto che in porti arabi): rimuovere 1d6/2 colpi di danno per azione	Si (eccetto che in porti arabi): rimuovere 1d6/2 +2 colpi di danno per azione	Si (eccetto che in porti arabi): rimuovere 1d6/2 colpi di danno per azione	Si: rimuovere tutti i colpi di danno di entrambi i tipi
<b>Ritiro</b>	No	Per corruzione (18.41D)	Volontariamente (18.41A)	No	No
<b>Altro</b>	Considerare come porto Pro Pirata se il pirata ha una Lettera di Marca (9.31)	Può acquistare un covo pirata (9.44)	No	No	Per il D&R guadagna +3 di fedeltà dell'equipaggio