

# Blackbeard II

## *Carte Evento in italiano*



Artwork a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

Traduzione: Alessandro 'Morpheus' Benvenuti

Giugno 2008 - V1.0



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

### Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

1  
**Tesoro  
NASCOSTO**



- e -

*Una mappa del tesoro.*

Visita l'Isle of Pine per tentare di localizzare detto tesoro per la tua stessa gloria.

**PUOI TENERLA IN MANO**

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

2  
**Depravazione e  
GOZZOVIGLIA**



- oppure -

*Rum, donne e canzoni...*

Giocala contro un Pirata In-Porto. Quel Pirata deve spendere la sua prossima azione per fare... assolutamente nulla.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

3  
**Scoppio  
dell'EPIDEMIA**



*La malattia cresce in noi...*

L'epidemia colpisce un Porto a caso. Lanciare D66 per trovare quel Porto. L'eventuale Governatore, Pirata, e/o Ostaggio in quel Porto muore.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

3  
**Scoppio  
dell'EPIDEMIA**



*La malattia cresce in noi...*

L'epidemia colpisce un Porto a caso. Lanciare D66 per trovare quel Porto. L'eventuale Governatore, Pirata, e/o Ostaggio in quel Porto muore.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

4  
**Doppio  
INGANNO**



- oppure -

*Non così in fretta, compagno...*

Giocala contro un Pirata che sta per usare una Lettera di Marca per ritirarsi. Lanciare **1d6** per determinare il risultato del processo che ne consegue.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

4  
**Doppio  
INGANNO**



- oppure -

*Non così in fretta, compagno...*

Giocala contro un Pirata che sta per usare una Lettera di Marca per ritirarsi. Lanciare **1d6** per determinare il risultato del processo che ne consegue.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

4  
**Doppio  
INGANNO**



- oppure -

*Non così in fretta, compagno...*

Giocala contro un Pirata che sta per usare una Lettera di Marca per ritirarsi. Lanciare **1d6** per determinare il risultato del processo che ne consegue.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

4  
**Doppio  
INGANNO**



- oppure -

*Non così in fretta, compagno...*

Giocala contro un Pirata che sta per usare una Lettera di Marca per ritirarsi. Lanciare **1d6** per determinare il risultato del processo che ne consegue.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

5  
**Europa  
in SUBBUGLIO**



*Cos'altro c'è di nuovo?*

Tutti i KC in gioco sono rimossi, e restituiti alla riserva. Rimuovere inoltre qualsiasi Nave da Guerra In-Postazione.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

5  
**Europa  
in SUBBUGLIO**



*Cos'altro c'è di nuovo?*

Tutti i KC in gioco sono rimossi, e restituiti alla riserva. Rimuovere inoltre qualsiasi Nave da Guerra In-Postazione.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

6  
**Venti  
FAVOREVOLI**



- e -

*Bene, questo è piacevole...*

Rimuovere immediatamente un Pirata o KC da una zona di mare sulla mappa, non importa quanto lontano.

**PUOI TENERLA IN MANO**

6  
**Venti  
FAVOREVOLI**



- e -

*Bene, questo è piacevole...*

Rimuovere immediatamente un Pirata o KC da una zona di mare sulla mappa, non importa quanto lontano.

**PUOI TENERLA IN MANO**

6  
**Venti  
FAVOREVOLI**



- e -

*Bene, questo è piacevole...*

Rimuovere immediatamente un Pirata o KC da una zona di mare sulla mappa, non importa quanto lontano.

**PUOI TENERLA IN MANO**

<sup>7</sup>  
**Mano**  
del DESTINO



*'La furiosa incostanza della ruota della Fortuna'*  
Ogni giocatore deve subito scartare una carta dalla propria mano e passare le carte rimaste al giocatore a sinistra.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>8</sup>  
**Perdono**  
GENERALE



*'Cadde come la pioggia delicata...'*  
Giocata tre volte durante la partita:  
*1ma volta.* Nessuno effetto.  
*2ma volta.* Attivare il Perdono generale.  
*3ra volta.* Fine della Partita.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

<sup>9</sup>  
**Nuovi**  
GOVERNATORI



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*  
Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

9  
**Nuovi  
GOVERNATORI**



*'Benvenuto, oh mio Signor Governatore'*

Lanciare D66 due volte e piazzare i nuovi Governatori Anti-Pirata nei due Porti corrispondenti (rimpiazzare eventuali Governatori esistenti).

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

10  
**Cannoni  
PESANTI**



- e -

*Migliora quei cannoni!*  
Gioca sul tuo Pirata In-Porto ed ottieni un modificatore di +2 permanente al suo lancio di combattimento della nave.\*

**PUOI TENERLA IN MANO**

10  
**Cannoni  
PESANTI**



- e -

*Migliora quei cannoni!*  
Gioca sul tuo Pirata In-Porto ed ottieni un modificatore di +2 permanente al suo lancio di combattimento della nave.\*

**PUOI TENERLA IN MANO**

10  
**Cannoni  
PESANTI**



- e -

*Migliora quei cannoni!*  
Gioca sul tuo Pirata In-Porto ed ottieni un modificatore di +2 permanente al suo lancio di combattimento della nave.\*

**PUOI TENERLA IN MANO**

10  
**Cannoni  
PESANTI**



- e -

*Migliora quei cannoni!*  
Gioca sul tuo Pirata In-Porto ed ottieni un modificatore di +2 permanente al suo lancio di combattimento della nave.\*

**PUOI TENERLA IN MANO**

11   
**Sorpresa  
KC**



- oppure -

*Una sfortunata serie di eventi!*  
Gioca immediatamente dopo che un giocatore usa una carta Nave da Guerra per tentare di attaccare un Pirata. La Nave da Guerra si rivela essere un KC...\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

11   
**Sorpresa  
KC**



- oppure -

*Una sfortunata serie di eventi!*  
Gioca immediatamente dopo che un giocatore usa una carta Nave da Guerra per tentare di attaccare un Pirata. La Nave da Guerra si rivela essere un KC...\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

12  
**Lettera di  
MARCA**



- oppure -

*Quello che è fatto, fu comandato*  
Gioca per un Pirata che si trova in un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Ora può entrare liberamente e/o ritirarsi, nei porti della nazione che ha emesso la Lettera di Marca.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

12  
**Lettera di  
MARCA**



- oppure -

*Quello che è fatto, fu comandato*  
Gioca per un Pirata che si trova in un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Ora può entrare liberamente e/o ritirarsi, nei porti della nazione che ha emesso la Lettera di Marca.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

12  
**Lettera di  
MARCA**



- oppure -

*Quello che è fatto, fu comandato*

Giocala per un Pirata che si trova in un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Ora può entrare liberamente e/o ritirarsi, nei porti della nazione che ha emesso la Lettera di Marca.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

12  
**Lettera di  
MARCA**



- oppure -

*Quello che è fatto, fu comandato*

Giocala per un Pirata che si trova in un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Ora può entrare liberamente e/o ritirarsi, nei porti della nazione che ha emesso la Lettera di Marca.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

13  
**Resistenza  
LOCALE**



- oppure -

*Non tollereremo più i Pirati!*

Giocala contro un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Se  $1d6$  è maggiore del valore del Porto, allora rimuovere il Governatore e espellere i Pirati.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

13  
**Resistenza  
LOCALE**



- oppure -

*Non tollereremo più i Pirati!*

Giocala contro un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Se  $1d6$  è maggiore del valore del Porto, allora rimuovere il Governatore e espellere i Pirati.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

13  
**Resistenza  
LOCALE**



- oppure -

*Non tollereremo più i Pirati!*

Giocala contro un Porto con un Governatore Pro-Pirata. Se  $1d6$  è maggiore del valore del Porto, allora rimuovere il Governatore e espellere i Pirati.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

14  
**Mal di  
MARE**



*Cani marinai d'acqua dolce!*

Perdi il tuo Turno-Giocatore, tutti i tuoi Pirati sono col mal di mare. Tuttavia, peschi ancora carte Evento per riempire la tua mano come richiesto.

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia  $2d6$ . Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.0)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia  $2d6$ . Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.0)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia  $2d6$ . Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.0)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia 2d6. Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.o)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia 2d6. Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.o)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

15  
**Complotto di  
AMMUTINAMENTO**



- oppure -

*Maledetti traditori!*

Giocala contro il Pirata attivo. lancia 2d6. Se il risultato è maggiore del livello di Fedeltà dell'Equipaggio, avviene un ammutinamento (vedere regola 14.o)

**PUOI TENERLA IN MANO\***

16  
**Conversione  
PIRATA**



- oppure -

*Doppiogiochista...*

Giocala per schierare uno dei tuoi Pirati ritirati come KC, con Combattimento 9 e Velocità 3. Ricorda, soltanto 1 KC per giocatore.

**PUOI TENERLA IN MANO**

17  
**Ambizione  
PIRATA**



- oppure -

*In guardia, Capitano!*

Se hai un Pirata non giocato in mano, puoi giocare questa carta per usarlo in Duello (15.o) contro il Pirata attivo.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

17  
**Ambizione  
PIRATA**



- oppure -

*In guardia, Capitano!*

Se hai un Pirata non giocato in mano, puoi giocare questa carta per usarlo in Duello (15.o) contro il Pirata attivo.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

17  
**Ambizione  
PIRATA**



- oppure -

*In guardia, Capitano!*

Se hai un Pirata non giocato in mano, puoi giocare questa carta per usarlo in Duello (15.o) contro il Pirata attivo.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

17  
**Ambizione  
PIRATA**



- oppure -

*In guardia, Capitano!*

Se hai un Pirata non giocato in mano, puoi giocare questa carta per usarlo in Duello (15.o) contro il Pirata attivo.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

17  
**Ambizione  
PIRATA**



- oppure -

*In guardia, Capitano!*

Se hai un Pirata non giocato in mano, puoi giocare questa carta per usarlo in Duello (15.o) contro il Pirata attivo.\*

**PUOI TENERLA IN MANO\***

18

## Scoppio dello SCORBUTO



- oppure -

*'Da questa parte, credo che sia...'*  
Può essere giocata contro una nave Pirata non In-Porto. L'Equipaggio di quella nave contrac lo scorbuto.\*

PUOI TENERLA IN MANO\*

18

## Scoppio dello SCORBUTO



- oppure -

*'Da questa parte, credo che sia...'*  
Può essere giocata contro una nave Pirata non In-Porto. L'Equipaggio di quella nave contrac lo scorbuto.\*

PUOI TENERLA IN MANO\*

18

## Scoppio dello SCORBUTO



- oppure -

*'Da questa parte, credo che sia...'*  
Può essere giocata contro una nave Pirata non In-Porto. L'Equipaggio di quella nave contrac lo scorbuto.\*

PUOI TENERLA IN MANO\*

18

## Scoppio dello SCORBUTO



- oppure -

*'Da questa parte, credo che sia...'*  
Può essere giocata contro una nave Pirata non In-Porto. L'Equipaggio di quella nave contrac lo scorbuto.\*

PUOI TENERLA IN MANO\*

18

## Scoppio dello SCORBUTO



- oppure -

*'Da questa parte, credo che sia...'*  
Può essere giocata contro una nave Pirata non In-Porto. L'Equipaggio di quella nave contrac lo scorbuto.\*

PUOI TENERLA IN MANO\*

19

## Teschio e Ossa INCROCIATE



- oppure -

*Facciamo la nostra fortuna oggi...*  
Giocala al costo di un punto Cunning (Scaltrezza) - per negare una carta appena giocata contro quel Pirata OPPURE per un +2 verso una Presa di Bottino (9.6).

PUOI TENERLA IN MANO\*

19

## Teschio e Ossa INCROCIATE



- oppure -

*Facciamo la nostra fortuna oggi...*  
Giocala al costo di un punto Cunning (Scaltrezza) - per negare una carta appena giocata contro quel Pirata OPPURE per un +2 verso una Presa di Bottino (9.6).

PUOI TENERLA IN MANO\*

19

## Teschio e Ossa INCROCIATE



- oppure -

*Facciamo la nostra fortuna oggi...*  
Giocala al costo di un punto Cunning (Scaltrezza) - per negare una carta appena giocata contro quel Pirata OPPURE per un +2 verso una Presa di Bottino (9.6).

PUOI TENERLA IN MANO\*

19

## Teschio e Ossa INCROCIATE



- oppure -

*Facciamo la nostra fortuna oggi...*  
Giocala al costo di un punto Cunning (Scaltrezza) - per negare una carta appena giocata contro quel Pirata OPPURE per un +2 verso una Presa di Bottino (9.6).

PUOI TENERLA IN MANO\*



20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

20  
**Tempesta**  
in MARE



*Questa vista non ispira niente di buono...*

Lancia D66 e consulta i numeri del Porto sulla mappa; le Tempeste colpiscono quella zona di mare di quel Porto e (se applicabile) entrambi i Box di transito.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiano, Capitano!*

Gioca per piazzare una Nave da Guerra In-Postazione, come da regola 6.4.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiano, Capitano!*

Gioca per piazzare una Nave da Guerra In-Postazione, come da regola 6.4.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiano, Capitano!*

Gioca per piazzare una Nave da Guerra In-Postazione, come da regola 6.4.

**PUOI TENERLA IN MANO\***

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

21   
**Avvistamento**  
NAVE da GUERRA



- oppure -

*Salpiamo, Capitano!*

Giocala per piazzare una Nave da Guerra  
In-Postazione, come da regola 6.4.

PUOI TENERLA IN MANO\*

22   
**Deterioramento e**  
DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non  
In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la  
Velocità della Nave della metà di quel  
risultato (arrotondato per difetto).

PUOI TENERLA IN MANO\*

22   
**Deterioramento e**  
DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non  
In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la  
Velocità della Nave della metà di quel  
risultato (arrotondato per difetto).

PUOI TENERLA IN MANO\*

22

## Deterioramento e DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la Velocità della Nave della metà di quel risultato (arrotondato per difetto).

**PUOI TENERLA IN MANO\***

22

## Deterioramento e DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la Velocità della Nave della metà di quel risultato (arrotondato per difetto).

**PUOI TENERLA IN MANO\***

22

## Deterioramento e DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la Velocità della Nave della metà di quel risultato (arrotondato per difetto).

**PUOI TENERLA IN MANO\***

22

## Deterioramento e DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la Velocità della Nave della metà di quel risultato (arrotondato per difetto).

**PUOI TENERLA IN MANO\***

22

## Deterioramento e DANNEGGIAMENTO



- oppure -

*Sigh... rotta di nuovo...*

Giocala contro una Nave Pirata non In-Porto. Lancia **1d6** e diminuisci la Velocità della Nave della metà di quel risultato (arrotondato per difetto).

**PUOI TENERLA IN MANO\***

23

## Disastro NATURALE



*'un frastuono mostruoso...'*

Lancia **1d6** sulla tabella nella descrizione della carta (17.2). Quel Porto è distrutto, e tutte le Navi Mercantili sulla mappa rimpiazzate.\*

**GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

